

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

FACULTAD DE ARTES ESCÉNICAS



Hacer una creación colectiva a través de la digitalidad y no morir en el intento: repensando la escenografía en tiempos de pandemia

Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en
Creación y Producción Escénica que presenta:

Farah Noelia Salaverry Moreno

Asesora:

Eugenie Jenifer Taze-Bernard Corzo

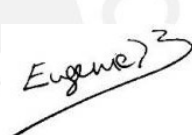
Lima, 2024

Informe de Similitud

Yo, **Eugenie Jenifer Taze-Bernard Corzo**, docente de la Facultad de Artes Escénicas de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesora de la tesis de investigación titulada *Hacer una creación colectiva a través de la digitalidad y no morir en el intento: repensando la escenografía en tiempos de pandemia*, de la autora **Farah Noelia Salaverry Moreno** dejo constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de **10%**. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software *Turnitin* el 21-sep-2023.
- 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, 16 de julio de 2024

Nombres y apellidos de la asesora: Eugenie Jenifer Taze-Bernard Corzo	
DNI: 46078223	Firma: 
ORCID: https://orcid.org/0009-0007-3328-9786	

Resumen

Esta investigación plantea desde la práctica artística, explorar la experiencia teatral/digital de un laboratorio de investigación para la reconstrucción de memorias sobre experiencias de la preadolescencia de una clown. El proceso se realizó mediante una creación colectiva en la que se utilizó la escenografía/ los estímulos escenográficos como catalizadores de la creación, así también, como la improvisación clown. Dicha exploración se llevó a cabo por medio de un laboratorio de investigación virtual, que desembocó en una sistematización escénica, work in progress.

La presente investigación relata dicho proceso creativo durante un suceso histórico como lo es la pandemia del COVID-19, en el que no se pudo desarrollar una obra de teatro presencialmente como se venía haciendo hasta ese entonces. Las posibilidades de evolución de esta investigación desde la escena se basaron en un diálogo entre una experiencia teatral y una experiencia digital, lo cual nos invita a cuestionarnos sobre las fronteras que existen entre estas.

Conceptos clave: Liminalidad, teatralidad, digital, memoria, creación colectiva, escenografía.

Para mi familia de sangre, mi familia de la vida y mi familia escénica.

“Hay que encontrar nuevas formas. Necesitamos nuevas formas y, si no sabemos hallarlas, es mejor dejarlo”. (Anton Chéjov - *La gaviota*)



Agradecimientos

Esta investigación no hubiera sido posible sin el apoyo y amor de las personas que me rodean.

Quiero agradecer a mi madre y a mi padre por impulsarme a seguir mis sueños y a formarme.

A mi querida Chabelita, que desde pequeña me mostraste el lenguaje de las telas y me ayudaste a encontrar mi voz en cada puntada

A mis estimadas amigas de colegio Paula, Camila, Mafer, Karla y Valeria que fueron más que compañeras, fueron el equipo que sostuvo mis risas y lágrimas.

A Renzo, por esa primera oportunidad que me diste como Directora de arte, y por enseñarme a creer en mi propio arte y en mí misma.

A mis queridas amigas Mar y Mel, cuya presencia en los momentos más oscuros me brindó ayuda y esperanza.

A mi psicóloga Silvana por escucharme, brindarme el soporte y la comprensión que necesitaba mientras atravesaba este viaje llamado vida.

A mi asesora Eu Tazé-Bernard, por tenerme tanta paciencia, por su dedicación, por ayudarme a entenderme, por su guía a lo largo de todo este proceso.

A mi compañera de proyecto Lucero Carrasco, por todos los momentos de aprendizaje, creación y contención.

Finalmente, a mis amistades por su constante ánimo, a nuestra intérprete Gianiré Rosalino, a Silvia Tomotaki y a la especialidad de Creación y Producción Escénica por ayudarme a concretar esta investigación.

A todos ustedes, que son la esencia de este logro, les dedico estas palabras.

Gracias Totales.

Índice

Resumen	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimientos	iv
Índice	v
Índice de tablas	vi
Índice de figuras	vii
Índice de figuras	viii
Introducción	1
Capítulo 1. Estado del Arte y Marco Conceptual	5
1.1. Estudios sobre las fronteras entre la experiencia teatral y digital	5
1.1.1. La experiencia teatral del espectador	7
1.1.2. La experiencia del espectador desde lo digital	7
1.2. Estudios sobre la creación colectiva desde la virtualidad	12
1.3. Estudios sobre la escenografía en un espacio escénico virtual	17
1.3.1. Escenografía	17
1.3.2. Espacio escénico	19
1.3.3. Espacio escénico digital	21
Capítulo 2. Metodología: Diseño de una metodología para un laboratorio de creación colectiva digital	25
2.1. Tipo de investigación	25
2.2. Roles de investigación en la escena	26
2.3. Diseño metodológico	27

2.3.1. Objetivo: Recuperación de memorias	29
2.3.2. Herramientas	30
Capítulo 3. Diseño escenográfico digital: Si no puedes contra eso, únete	36
3.1. Condiciones del laboratorio	38
3.2. Análisis de sesiones	49
Capítulo 4. Escenografía: Metodología de la sistematización en la escena digital	65
4.1. Herramientas de Sistematización	65
4.1.1. Collage escenográfico	65
4.1.2. Partitura escénica	76
4.1.3. Boceto de diseño	77
4.1.4. Desglose de elementos	78
Capítulo 5. Diseño de una creación colectiva escénica digital	82
5.1. Realización e implantación	82
5.2. Diseño en el escenario digital	89
5.3. Repensando la escenografía frente al teatro digital	94
Conclusiones	102
Referencias bibliográficas	105
Anexos	108

Índice de tablas

Tabla 1. Módulo 1 - Encuentro creativo: explorando memorias	28
Tabla 2. Matriz metodológica en la que se sistematizó el módulo 2	29



Índice de figuras

Figura 1: La maldición de la corona 1	15
Figura 2: La maldición de la corona 2	16
Figura 3: Simona dice: Lápiz como sartén	32
Figura 4: Simona dice: mano arriba	42
Figura 5: Reportaje fotográfico dice, repisa	45
Figura 6: Reportaje fotográfico, cama	46
Figura 7: Reportaje fotográfico, coco	47
Figura 8: Reportaje fotográfico, atrapasueños	47
Figura 9: La novia	52
Figura 10: Graduada	53
Figura 11: La playa	53
Figura 12: Silla y taza	54
Figura 13: Quiz fantasía laboral	57
Figura 14: Quiz fantasía amorosa	57
Figura 15: Quiz fantasía vida social	58
Figura 16: Jamboard	59
Figura 17: Autorretrato de niña	60
Figura 18: Autorretrato actual	61
Figura 19: Azul y verde	62
Figura 20: Roja y naranja	62
Figura 21: Rosa y verde	63
Figura 22: Rosa y Azul	64
Figura 23: Fotocollage 1	66
Figura 24: Fotocollage 2	68

Figura 25: Fotocollage 3	69
Figura 26: Fotocollage 4	71
Figura 27: Fotocollage 5	72
Figura 28: Fotocollage 6	73
Figura 29: Fotocollage 7	74
Figura 30: Bocetos de vestuario, mobiliario y utilería	77
Figura 31: Board de elementos	79
Figura 32: Bocetos de vestuario, mobiliario y utilería	83
Figura 33: Radio de cartón	84
Figura 34: “Carteles Una eternidad más tarde” y “vivió feliz por siempre”	84
Figura 35: Mariposa y edificios en construcción	85
Figura 36: Mariposa y parches	85
Figura 37: Ciudad de papel	86
Figura 38: Ciudad de papel y mariposa Set	86
Figura 39: Paleta de colores vestido	87
Figura 40: Prueba vestido	88
Figuras 41: Vestido en set	88
Figura 42: Gianiré en set	90
Figura 43: Mobiliario en set	90
Figuras 44: Vestido y luz en set	91
Figura 45: Gianiré con la carta de amor 1	92
Figura 46: Gianiré con la carta de amor 2	93
Figura 47: Gianiré con cassette	93
Figura 48: Gianiré con cassette Axe Bahía	94

Figura 49: Gianiré con radio	94
Figura 50: Gianiré con su dibujo del pasado	95
Figura 51: Con su libro de mejores chistes	96
Figura 52: Mobiliario y vestido en escena	97
Figura 53: Gianiré y un póster de su crush	98
Figura 54: vestido en zoom	99
Figura 55: Gianiré mirando la ciudad de cartón por la ventana	100
Figura 56: Gianiré en el vestido en escena	100



Introducción

A finales del año 2019 se conoce una epidemia que compromete el país de China. Sin embargo, a inicios del año 2020 esta situación crece esparciéndose internacionalmente, transformándose en una pandemia mundial. “Uno de los mayores desafíos que ha enfrentado la salud global: la epidemia del COVID-19” (Bravo-García & Magis-Rodríguez, 2020). La OMS ordena a los gobiernos que den inicio del estado de emergencia. Inicialmente, en nuestro país, Perú, se anunció que serían 15 días, luego, se extendió a un mes y así consecutivamente. El pánico que generó en nuestra población fue extremo, no podíamos salir de nuestros hogares, las personas morían diariamente.

La mayoría de empleos formales se adaptaron a plataformas virtuales, de esta forma, las personas podían seguir trabajando de forma remota, para no verse tan afectados en el aspecto económico. Asimismo, estos cambios en el sector laboral afectaron también a la esfera cultural como lo demuestra la investigación que realizó la asociación cultural Playbill¹, en Perú en el primer trimestre de esta crisis se cancelaron 435 temporadas y 3 mil 239 funciones, de esta manera 4,5 millones de soles fueron paralizados debido a estas cancelaciones (2020). Esta pandemia afectó gravemente a las artes escénicas, se cerraron los teatros, centros culturales, puesto que, podía convocar en un espacio a un grupo de gente. Sin embargo, el sector teatral en Perú buscó reactivar sus actividades desde reposiciones de obras grabadas en tiempos presenciales hasta producciones *streaming* con formatos sincrónicos y asincrónicos.

Las obras en formato virtual adaptaban las historias a los espacios cotidianos en los que los artistas habitaban. Para no romper la convención de ficción, los objetos personales de

¹ Asociación Playbill encargada de promover el teatro musical en el país, produciendo musicales nacionales para resaltar el talento local. Su misión es expandir el teatro musical en LATAM mediante proyectos internacionales.

¹ Asociación Playbill encargada de promover el teatro musical en el país, produciendo musicales nacionales para resaltar el talento local. Su misión es expandir el teatro musical en LATAM mediante proyectos internacionales.

artistas se convirtieron en utilería e incluso el formato por el cual se transmitía se incorporaba en la virtualidad, tales como videollamadas, reality 's online, entre otros.

Particularmente las obras en las que participé como directora de escena, productora o directora de arte, tenían un fuerte diálogo con los objetos e incluso cada vez teníamos más licencia para poder experimentar con posibilidades que en la presencialidad no se nos hubieran ocurrido. En efecto, podemos direccionar la visión de los espectadores a través del uso de diferentes encuadres para denotar la relación o jerarquía que compartían ciertos personajes. Partiendo de estas experiencias mi interés por experimentar con los objetos, las luces e incluso estímulos sensoriales para la creación de montajes virtuales crecieron.

Es así cómo, en la búsqueda por generar experiencias de creación a partir de estímulos plásticos y sensoriales para crear un montaje, llevé a cabo un proceso de investigación desde la práctica, mediante un laboratorio escénico virtual, en el cual trabajé como artista escénica que interviene desde la plástica en una exploración de campo digital. Utilicé recursos lúdicos, virtuales, de clown, juegos de la infancia y, exploraciones desde la plástica y la sensorialidad, con la finalidad de recuperar memorias y plasmarlas en escena.

El producto escénico de esta investigación iba a ser un unipersonal clown virtual a partir de las exploraciones de la intérprete Gianiré Rosalino generadas durante un laboratorio presencial. Sin embargo, por las restricciones del COVID-19, realizamos el laboratorio en modalidad virtual.

El aporte de esta investigación al campo de las artes escénicas consiste en documentar un proceso creativo durante un contexto histórico en el que no se pudo hacer una obra de teatro tal como las habíamos venido haciendo hasta antes de la pandemia. Las posibilidades de desarrollar una investigación desde la escena radicaron en promover un diálogo entre una

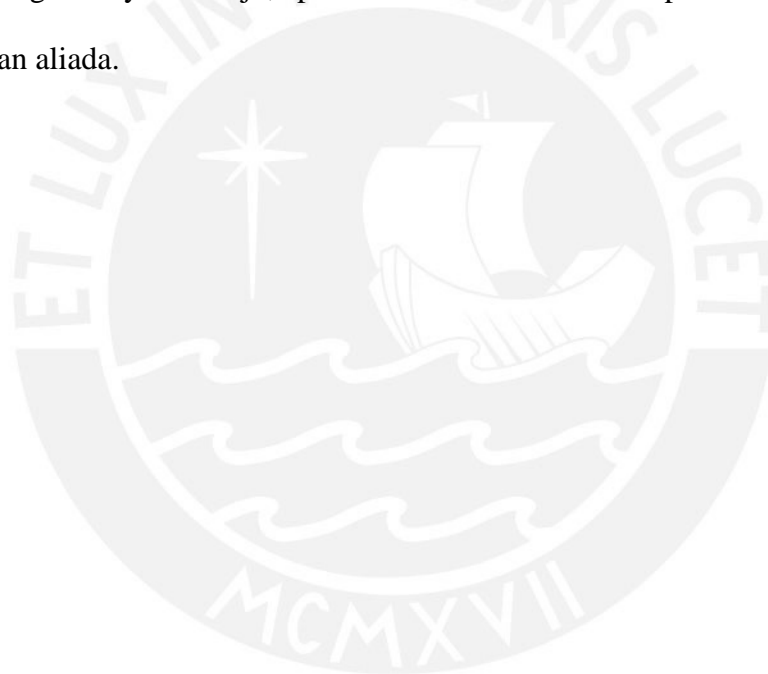
experiencia teatral y una experiencia digital, sumado a esto el uso de la escenografía catalizadora de la creación, como herramienta estimulante y para contar historias.

Por lo cual, mi objetivo fue diseñar una experiencia teatral/digital en la que a través de un laboratorio se pueda reconstruir memorias a partir de elementos escenográficos sobre la preadolescencia de una clown. De ese modo, logramos sistematizar en colaboración con cada una de las integrantes del laboratorio el proceso en un *work in progress*. Por ello, mi rol como directora plástica durante en este proceso creativo y de investigación, se basó en el diseño y guía de sesiones para el laboratorio junto a Lucero Carrasco, directora de actores. Además, participé en las dinámicas, sistematicé el material obtenido en cada sesión, diseñé la narrativa visual de la puesta, tanto el espacio como la caracterización, y realicé la propuesta.

En el primer módulo del laboratorio, recuperamos memorias de la preadolescencia de nuestra intérprete a partir de juegos, objetos, ejercicios de improvisación y clown, y estímulos sensoriales. En el segundo módulo, exploramos a partir de la improvisación con la clown y objetos como sistematizar en escena las memorias recuperadas. Finalmente, esta sistematización escénica concluyó en un *work in progress* en el que la clown de Gianiré Rosalino, La PaGiasa, atraviesa un proceso de mudanza tanto física como emocional en donde revive momentos de su preadolescencia pero con los ojos de La PaGianirésa adulta. A lo largo de la práctica pude desarrollar en colaboración con mis compañeras de laboratorio esta historia y por mi parte la propuesta de la historia a un nivel visual.

Finalmente, busco traducir esta investigación y mis hallazgos en este documento escrito que está estructurado de la siguiente forma: En el primer capítulo mis referentes teóricos y conceptuales que preceden mi investigación y me ayudan a sustentar. En el segundo capítulo, expongo la metodología desarrollada en el laboratorio de investigación y creación. En el tercer capítulo reflexiono sobre la creación colectiva en un espacio escénico virtual y su

liminalidad entre la experiencia teatral y digital desde el proceso de creación. Nos situamos en un contexto histórico donde artistas escénicos pudimos subsistir/adaptarnos a este gran obstáculo como la pandemia mundial y todas las consecuencias que trajo consigo, y continuamos creando. Como bien dice Anton Chéjov en su mítica obra *La gaviota* “Hay que encontrar nuevas formas. Necesitamos nuevas formas y, si no sabemos hallarlas, es mejor dejarlo”. Y encontramos nuevas formas logramos retornar gradualmente a la presencialidad con éxito, abordando este proceso con cuidado. Durante esta transición, hemos adquirido valiosas herramientas, una mayor conciencia y hemos realizado nuevos descubrimientos a través de la investigación y el trabajo, aprovechando eficazmente el potencial de la tecnología como nuestra gran aliada.



Capítulo 1. Estado del arte y marco conceptual

En el presente capítulo desarrollo conceptos que encaminan mi investigación: la escenografía en un espacio escénico digital, la creación colectiva desde la virtualidad y la liminalidad que existe entre la experiencia teatral y digital.

He decidido apoyarme en estos tres pilares porque me parecen necesarios para comprender a cabalidad el objeto de estudio, el contexto en el cual se realizó el laboratorio escénico y las herramientas que empleé para fomentar el proceso creativo, antes de adentrarme en la investigación. Por ese mismo motivo, este capítulo remitirá también a investigaciones y proyectos escénicos que la precedieron.

En esa línea, abordaré en primer lugar algunos estudios sobre la experiencia digital en las artes escénicas, práctica que se hizo más común a partir de la coyuntura que generó la pandemia de COVID-19. En segundo lugar, me centraré en la escenografía, factor que percibo como catalizador de la creación, específicamente en lo que concierne al espacio escénico virtual y al uso de los objetos. Finalmente, explicaré cómo estas nociones estimulan el proceso creativo en colaboración.

1.1. Estudios sobre las fronteras entre la experiencia teatral y digital

1.1.1. La experiencia teatral del espectador

Esta investigación partió con un laboratorio escénico, proceso que se realizó siguiendo los parámetros teatrales que se siguen en presencialidad. Para entender a qué me refiero con estos parámetros me apoyo en los conceptos que plantea Jorge Dubatti (Argentina 1963), investigador escénico, sobre el teatro: “la filosofía del teatro lo define como un acontecimiento ontológico que se diferencia de otros acontecimientos por la producción de poíesis y expectación en convivio, y al actor, en tanto presencia aurática, como generador del acontecimiento poiético” (citado en Dubatti, 2011, p. 27). Estos son conceptos fundamentales

para identificar una pieza escénica que serán explicados con mayor detalle a posteriori. Desde sus inicios, las artes escénicas han sido reconocidas por su cualidad teatralidad, la cual, de acuerdo con Dubatti, se refiere a la habilidad humana para organizar la mirada del otro (2016). Es decir, un hecho escénico es teatral cuando existe un otro que lo observe, por lo tanto, la teatralidad es imprescindible para que el teatro suceda, pero excede al ámbito teatral. Esta definición nos lleva a otra, el convivio, que según el mismo autor se podría definir como “la reunión, el encuentro de un grupo de hombres y mujeres en un centro territorial, en un punto del espacio y del tiempo” (Dubatti citado en Ovejas muertas, 2019, párr.6). Entonces, podríamos decir que el teatro para ser llamado teatro requiere de la presencialidad, de compartir un mismo espacio que facilite el encuentro de cuerpos. En función del convivio tenemos a la expectación, “considerada como sinónimo de vivir-con, percibir y dejarse afectar en todas las esferas de las capacidades humanas por el ente poético en convivio con los otros” (Dubatti, 2011, p. 42). El compartir espacio y tiempo, desde una perspectiva consciente que observa y que puede analizar lo que está presenciando.

Finalmente, la poiesis “se funda a partir de un conjunto de convenciones y procedimientos; en consecuencia, deviene de una construcción simbólica humana” (Dubatti, 2011, p. 26). En otras palabras, este concepto reconoce un pacto simbólico entre la parte artística, la cual puede establecer una convención subjetiva acorde a su contenido y la parte espectadora, acepta este acuerdo que le permite entrar en la ficción subjetiva que propone la experiencia y pueda vivirla.

Desde estos conceptos, se deduce que una obra teatral no alcanzaría su carácter distintivo sin los tres criterios fundamentales que definen la esencia teatral son la expectación, el convivio y la poiesis. La teatralidad se configura como la condición básica, pero no exclusiva del teatro.

1.1.2. La experiencia del espectador desde lo digital

Sin embargo, Dubatti ha desarrollado también el concepto de tecnovivio, que define como “paradigma existencial de la vida cotidiana que permite, gracias a recursos tecnológicos, establecer un vínculo desterritorializado (sin reunión territorial) que permite la sustracción del cuerpo presente” (2016, p. 4).

Al considerar la afirmación inicial de Dubatti sobre la necesidad de convivencia para el teatro, es importante no pasar por alto el concepto de tecnovivio, más asociado al cine, pero relevante. Aunque en el cine la separación entre actor y espectador es evidente, en teatro, aunque comparten el tiempo, la cuestión del espacio es menos clara.

Esa falta de claridad se hizo más evidente a partir del año 2020, año en el que el gobierno peruano decretó, como medida de seguridad sanitaria, el inicio de la cuarentena. Esta medida inicialmente contempló el aislamiento social total; luego permitió la salida del hogar, pero solo para realizar compras; y más adelante cambió hasta ser solo un toque de queda. Pese a ello, instituciones de diversa índole, como universidades, centros culturales y teatros se mantuvieron cerrados por más de un año.

Diversos fueron los factores que respaldaron esta decisión, sin embargo, según un reportaje de la BBC, uno de los principales sería que “el sistema de salud de Perú estaba mal preparado y carece de fondos suficientes [...] también ha habido escasez del oxígeno necesario para tratar a los pacientes [...] La campaña de vacunación de Perú ha sido lenta y la economía informal [...] 70% de la fuerza laboral en Perú trabaja en el sector informal, [...] una de las tasas más altas de América Latina” (2021, párr.17-18-19-25). En consecuencia, la orden de confinamiento se prolongó y se promovieron los empleos remotos. Es en este contexto que algunos “teatros”, que buscaban ejercer su profesión, decidieron expandir su campo de trabajo e incluyeron el espacio virtual.

Si bien, inicialmente lo hicieron mediante la transmisión de registros audiovisuales de obras de temporadas pre-pandémicas presenciales, luego llevaron a cabo también lecturas dramatizadas y finalmente realizaron creaciones en formato virtual. Este encuentro entre lo digital y teatral generó una serie de nuevas experiencias y sensaciones. Según Boris Schoemann, director y actor francés nacido en París en 1964, fundador de la Compañía Los Endebles y director del Teatro La Capilla, contribuyendo significativamente a las artes escénicas. Contribuyó con sus conocimientos en la mesa de diálogo, *Conversación / "Por confirmar: Diálogos en torno al teatro a partir de la pandemia"*. Esto se debió a que “la tecnología es una herramienta nueva para explorar, comunicarse con el público, para crear nuevos públicos, lo cual permite llegar a más y nuevos públicos” (Cátedra Ingmar Bergman UNAM, 2020).

Si bien, este formato nació por una necesidad, luego se expandió con rapidez en el sector escénico, gracias a que era mencionado en sus amplios y diversos espacios de conversación. En el mismo espacio de diálogo Dubatti manifestó que “La discusión sobre el uso de las palabras ya está más allá de toda discusión porque todo el mundo usa las palabras de distintas maneras es un rasgo de lo que llamaríamos una especie de destotalización no de la teatrología” (Cátedra Ingmar Bergman UNAM, 2020). A partir de esta cita, busco evidenciar la necesidad que existe de denominar a este formato bajo un solo nombre, porque al ser relativamente reciente, hay una proliferación de diversos nombres, pese a que, muchas veces el significado que se les atribuye termina siendo el mismo. Como señala la Cátedra Ingmar Bergman UNAM (2020), el debate sobre el uso de las palabras ha superado cualquier discusión, dado que su utilización varía ampliamente entre las personas, lo cual refleja una suerte de des-totalización en el ámbito de la teatrología.

Desde su aparición en nuestra escena las presentaciones escénicas en este formato han dado pie a debates de parte del público y de los creadores escénicos, para definir qué es lo que veían/hacían. Muchos de ellos en su momento se rehusaron a esperar y/o participar de estas creaciones. Sin embargo, otro grupo de investigadores y docentes de teatro fomentaron la continuación de trabajos de artistas escénicos que exploraban con herramientas digitales y sus habilidades escénicas.

Para comprender el margen existente entre la experiencia teatral y digital, tenemos que entender la arista que las diferencia, es decir, la liminalidad. Según Dubatti: “El concepto de liminalidad, tal como lo usamos, propone que en el teatro hay fenómenos de fronteras, en el sentido amplio en que puede reconocerse la idea de lo fronterizo, incluso en términos opuestos” (2016, p.7). Es en esta zona fronteriza en la que podremos encontrar la riqueza de este estudio teatral, cuestionándonos dogmas, para sustentar esta idea me basaré en un registro videográfico del coloquio: *Diálogos en torno al teatro a partir de la pandemia*, donde lo explica mejor Zavel Castro, investigadora escénica,

Las fronteras separan cosas, establece lo que es teatro y lo que no, lo que es convivio y lo que no, lo que es corporal y lo que no[...]. Estas nos obligan a pensar en dicotomías incompatibles, mientras que el umbral, como espacio de transición nos permite empezar a pensar tanto en uno como en otro (Cátedra Ingmar Bergman UNAM, 2020).

Zavel nos invita a cuestionar estos conceptos y a proponer nuevas posibilidades a partir de las nuevas necesidades que encontremos en el hacer.

Según Dubatti, en la misma conferencia, la tecnología del audio y video en el teatro colaboran con el acontecimiento teatral, pero no constituyen una experiencia teatral debido a que no permiten una libertad de la mirada, es más, en la experiencia de lo que él denomina

video teatro, “la cámara determina una política de mirada por la cual no se podrá trabajar la libertad de mirada que se tiene cuando estás en un convivio” (Cátedra Ingmar Bergman UNAM, 2020). A partir de la cita podemos afirmar que, al ver una obra registrada por un medio audiovisual, observamos solo un plano, uno que ha sido decidido por alguien más. Por el contrario, entre los principales componentes de la experiencia teatral se encuentra el convivio, que permite que la mirada del espectador elija el aspecto en el que desea centrar sus sentidos. Las posibilidades de crear una experiencia teatral con estas características no están contemplada en la experiencia del videoteatro, término utilizado por Dubatti en la conferencia, Jorge Dubatti: El videoteatro en tiempos de pandemia, en la cual el investigador identifica las características de este fenómeno a partir del auge que tuvo en tiempos de pandemia. Sin embargo, como esta última genera archivos gracias a su naturaleza digital, Dubatti rescata que si bien en el videoteatro no encontraremos la experiencia teatral, sí encontraremos la del videoteatro.

Por otro lado, diversos investigadores proponen otras denominaciones:

I. Teatro virtual:

“El teatro virtual es a la vez remediado, inmersivo e interactivo: su contenido es el propio medio a la vez que su relación con otros (medios), y su carácter es metadiscursivo, intertextual intermedial; el performer se encuentra dentro de la obra de arte, no metafórica sino ontológicamente” (2008, p. 7). Abuín González (2008) se apoya en diversas fuentes, entre ellas Gabriella Gianirénnachi y Pierre Lévy, para definir el “Teatro virtual”. Sin embargo, hace hincapié en que estos investigadores se centran en la teatralidad de la tecnología, por lo que destacan la interacción del espectador con la obra. Por otro lado, el término hace referencia también a los videojuegos y las posibilidades que nos brinda la realidad virtual, dentro del plano

ficcional, para recrear diversos escenarios en la que los actores puedan desenvolverse o en la que los espectadores puedan interactuar.

II. Teatro digital:

A. “Se le llama teatro digital al hecho de grabar teatro presencial con un gran despliegue tecnológico y reinterpretar su contenido a través del lenguaje audiovisual; con ello, se crea un producto nuevo con otras posibilidades de distribución” (Rebata, 2021, p. 48). A partir de esta cita se puede deducir que el teatro digital, según Rebata, es aquel que se ejecuta como una obra de teatro convencional. Sin embargo, lo que lo transforma en digital es la recepción del espectador, debido a que este se encontrará en un espacio y tiempo distintos a los de la obra. Cada función de teatro es única por los componentes que rodean el “en vivo”, pero gracias al audiovisual el mismo contenido puede ser distribuido y reproducido de la misma forma, aquí podemos observar como el tecnovivio sería parte fundamental del teatro digital acorde a este concepto.

B. Teatro digital: “Un sorprendente trabajo planetario gracias a lo que La Fura llama ‘teatro digital’, es decir, la fricción entre las artes escénicas e Internet [...] Es un complejo entramado de escenas en directo, vídeos pregrabados, imágenes diseñadas por ordenador y música que se sucede a buen ritmo y que juega visualmente con elementos icónicos de la trama de Shakespeare» (Vidales, 2020). En un artículo que realiza la periodista Raquel Vidales presenta a la compañía *La Fura dels Baus* como pioneros del teatro digital, debido a que el grupo vino experimentando con el teatro y la tecnología mucho antes de la pandemia. Vidales expone cómo esta compañía entiende y practica el teatro digital, que se transmite a través de un medio virtual. Además, nos indica que una obra de esta naturaleza está compuesta por elementos

escénicos como el cuerpo en escena, una estructura dramaturgica, escenografía, musicalización y elementos digitales, tales como la tecnología para la transmisión, las transiciones y la experimentación al momento de crear.

Estos distintos conceptos fueron creados en distintos contextos históricos desde la Fura. Por otro lado, si bien podemos ver similitudes entre el teatro virtual y digital, en ninguno de sus escenarios se permite la interacción, al mismo tiempo y espacio real, entre artistas y espectadores.

1.2. Estudios sobre la creación colectiva desde la virtualidad

La creación colectiva a fines de los 60 y durante la década de los 70 tuvo un desarrollo extraordinario en Latinoamérica, en el que predominó la búsqueda de identidad, así como la conmoción por el contexto sociopolítico y cultural.

Panfichi y De Ortecho en su monografía *El teatro de creación colectiva en Lima* mencionan:

La creación colectiva, entendida como el esfuerzo del conjunto de artistas de un grupo por crear algo original [...] un trabajo creativo en donde hay una serie de roles que se nutren entre sí e interactúan; [...] Lo colectivo se manifiesta en el sentido de que cada uno de los integrantes, en su respectiva función, piensa, siente y trabaja en un mismo sentido (1992, p.282).

A partir de esta cita podemos deducir que en una creación colectiva se percibe la relevancia de la individualidad de cada rol, ya que, cada integrante aporta desde su bagaje personal y artístico para crear, bajo un mismo sentido colectivamente. En el desarrollo de este trabajo en colaboración se debe tener una valoración homogénea para que esta noción de creación colectiva se pueda desarrollar de forma democrática al igual que el reconocimiento de la diferencia de roles en un proceso creativo.

Dentro del texto *El Teatro de Creación Colectiva en Lima Veinte años después*, en una entrevista realizada a Luis Felipe Ormeño (nacido en Huamanga en 1947) el manifiesta que:

Diferentes grupos, tanto en Latinoamérica como en Europa han construido a esto que se llama creación colectiva. [...] la creación colectiva es la posibilidad de poner en escena un texto que ha sido construido por todos los integrantes del grupo. A diferencia de un texto hecho por un autor, el actor se compromete mucho más con lo que está haciendo, pues él se siente, en parte, creador de esa obra (1992, p.282).

Según Ormeño, la génesis y esencia del teatro de creación colectiva en Latinoamérica no se limita a la región, sino que es inherente a la expresión artística principalmente proveniente de Europa. A diferencia de una obra escrita por un autor individual, en la creación colectiva, los actores se comprometen más con la obra ya que se sienten, en cierta medida, creadores de la misma.

Por mucho tiempo este concepto se ha mantenido, incluso con la llegada de la etapa digital en pandemia no sufrió mayor variación, sin embargo, hoy en día cuenta con un mayor y más diverso número de herramientas para explorar. Para ejemplificar lo expuesto, profundizaré en el caso de un colectivo que trabaja en procesos de creación colectiva a través de la virtualidad. La agrupación La Fura dels Baus, que realizó un experimento digital en la década de los noventa, bajo la dirección de Pep Gatell, como se puede observar en las crónicas relatadas por Pablo Ley en diario El País:

El periodista Pablo Ley en su nota *Teatro digital, La Fura dels Baus investiga el futuro del teatro por Internet* menciona:

Gran formato gracias a lo que ellos llaman teatro digital, es decir, y siguiendo el lenguaje furero, la fricción entre las artes escénicas a través de Internet con la presencia en directo de público en puntos tan lejanos como Friburgo (Alemania) y Barcelona. Desde luego, no es un espectáculo (no lo es todavía), sino un *work in progress* que tiene mucho más de investigación que de obra acabada (Ley,1997).

En ese entonces fue una experiencia vanguardista y experimental, la cual promovió la interacción entre el público y el espectáculo, utilizando la tecnología como lenguaje, donde conectaba la puesta en escena de una ciudad a otra de forma sincrónica, utilizando como puente el, para ese entonces, revolucionario internet.

Veinticinco años después se realiza otro *work in progress*, con poco más de treinta artistas internacionales de diversas disciplinas tales como artes escénicas, plásticas, entre otras. Cada artista investigó y exploró sus espacios domésticos. El proceso creativo fue colectivo y utilizaron herramientas digitales para crear y relacionarse. Este laboratorio resultó en una adaptación de Macbeth titulada, La maldición de la Corona, catalogada como un *work in progress*, más que como una obra finalizada. Esta creación es una yuxtaposición de imágenes digitales, música, escenas sincrónicas y asincrónicas.

La Fura Dels Baus, nos insertó en una nueva realidad y nos presentó un *Work in progress*, titulado Maldición de la Corona | Performance (2020), que entra en su definición de teatro digital. Se presentó en vivo y directo, con fragmentos de escenas pregrabadas e imágenes creadas en un formato digital. Este colectivo tiene un gran historial de investigar y experimentar con la digitalidad como podemos ver desde los noventa, mucho antes de que la pandemia por el Covid-19 llegara a nuestras vidas.

Figura 1

La maldición de la corona 1



En la producción digital que estudio, La Fura dels Baus explora diversas herramientas de la plataforma Zoom para desarrollar un contenido innovador. Según se evidencia en la figura 1, emplean múltiples cámaras para construir una impactante imagen que abarca la totalidad de la pantalla. Es relevante señalar que el conjunto de estas pantallas personales compone una imagen específica en la pantalla individual de cada espectador.

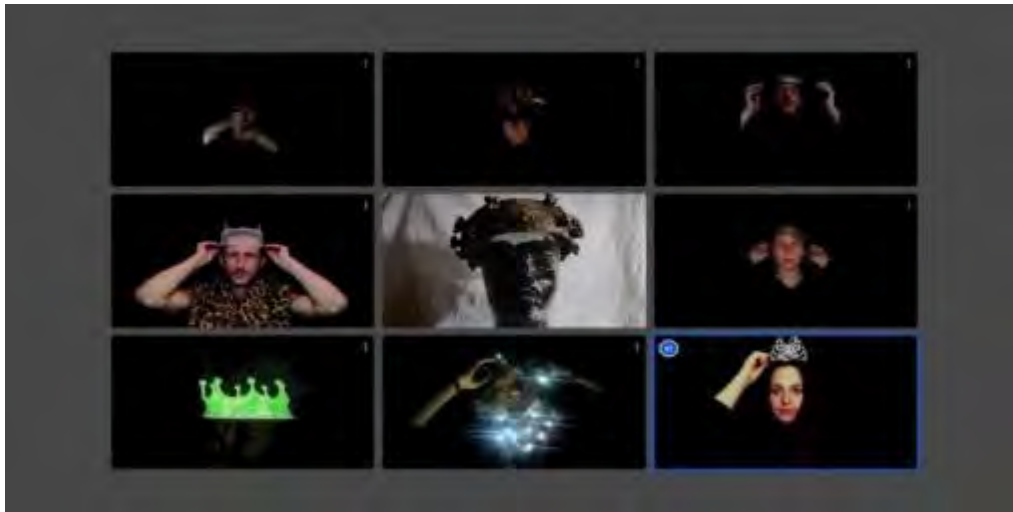
Podríamos deducir que la temática e incluso el título elegido estuvo relacionada con el contexto pandémico que estuvimos atravesando, haciendo notorias referencias hacia el coronavirus en una galaxia paralela. De esta forma, podemos destacar que este colectivo siempre está en tendencia con lo que ocurre en la sociedad.

Este espectáculo digital demuestra el manejo que los artistas realizan tanto individual como grupalmente desde los detalles técnicos, artísticos y digitales funcionan como engranajes para que esta máquina avance. Su funcionamiento con fluidez y sin tropiezos técnicos son características por la cuales esta puesta se destaca de otros proyectos, ya que, muchos recién empezamos a experimentar este ámbito escénico-digital con la pandemia.

La Fura Dels Baus utiliza estéticas y recursos de diversos formatos de entretenimiento que dan cuenta de narrativas a lo largo de su obra en proceso. Particularmente da la ilusión de que nos adentramos en un videojuego, con aires de película y pinceladas escénicas.

Figura 2

La maldición de la corona 2



La presencia escénica que cada participante exhibe en este entorno digital revela su esencia individual. La composición total, observada en la figura 2, se asemeja a un coro actoral donde cada integrante contribuye con su singularidad. Esta combinación de expresiones individuales crea una imagen armoniosa, evocadora de la estructura coral. Cabe destacar que, a pesar de elementos compartidos como la corona, la riqueza de la imagen proviene de la esencia única que cada participante aporta.

Esta obra se distingue por su carácter transgresor y su pertinencia contemporánea, explorando aspectos tanto habituales como excepcionales. La compañía emplea elementos no convencionales, incorporando la ciencia ficción, mientras también se apoya en recursos muy vigentes en ese momento, como videollamadas y conversaciones a través de redes sociales. Estos elementos se intensifican a lo largo de la narrativa, contribuyendo a la construcción y desarrollo de la historia.

1.3. Estudios sobre la escenografía en un espacio escénico virtual

Esta investigación busca repensar la escenografía, concepto que la autora Fischer-Lichte plantea, “La escenografía teoriza de forma plástica, ya que es una disciplina caracterizada por un complejo conjunto de fases, que tienen como objetivo recrear un efecto ilusorio deseado, concebido en primera instancia por el escenógrafo con la creación de un boceto escénico” (Fischer-Lichte citado en Reátegui, 2022, párr. 14). Este concepto llevado al contexto pandémico en donde el escenario escénico se tradujo a la digitalidad busca ser probado y cuestionado a través de las nuevas realidades que atravesamos. Por ello, es de suma importancia tratar conceptos tales como la escenografía, el espacio escénico los cuales fueron concebidos antes del acontecimiento pandémico y definiciones como el espacio escénico-digital que vinieron o se transformaron con la llegada del Covid-19. Para hacerlo me apoyo en autores como Patrice Pavis (1947), es un destacado académico teatral y profesor en universidades francesas y británicas. Autor de obras influyentes, su contribución a la semiología teatral lo posiciona como referente en la investigación teatral contemporánea. Así como en Itziar Zorita-Aguirre (2020), Doctora en Artes Escénicas, es reconocida por sus investigaciones sobre el teatro contemporáneo y los medios audiovisuales, con enfoque en las mutaciones del espacio escénico en la era digital, entre otros investigadores escénicos.

1.3.1. Escenografía

El primer concepto a tratar será la escenografía, para desarrollar esta definición me apoyaré en el autor Patrice Pavis, él afirma que:

La escenografía señala perfectamente su pretensión de ser una escritura en el espacio tridimensional (al que habría que añadir la dimensión temporal), y no aquel arte pictórico del telón pintado que aceptó ser hasta la llegada del naturalismo. El escenario teatral ya no puede ser considerado como la

materialización de problemáticas acotaciones escénicas, se niega a desempeñar el papel de "simple figurante" en un texto preexistente y determinado (1998, p.164).

A partir de esta cita podemos deducir que la escenografía hasta finales del siglo XIX era utilizada como un adorno, pinturas estáticas en escena con un único objetivo de contextualizar el lugar y tiempo de la historia. La elección de estas se hacía a través de acotaciones hechas por el dramaturgo del texto y con un propósito netamente estético y funcional.

Sin embargo, esta visión cambió acorde a los movimientos artísticos históricos como con la llegada del naturalismo. La misión de la escenografía cambió drásticamente y se centró en, a partir del uso de diversos elementos, dialogar entre el espacio y el texto. Para el naturalismo, que es una corriente literaria, Los personajes surgen del "medio", es decir del contexto geográfico, histórico, social, político en el que nacen y están determinados por ese contexto. Por esa razón la escenografía adquiere una gran importancia cuando el naturalismo llega al teatro, pues en ella aparecía el "medio". Creaban espacios de una precisión abrumadora, y a veces exagerada, pero revolucionó la manera de hacer escenografía hasta ese momento porque se convirtió en el punto de partida de la puesta en escena y la creación de personajes (1998, pp.164-165). Como Pavis propone: "Hoy por el contrario, la escenografía concibe su tarea no ya como una ilustración ideal e unívoca del texto dramático, sino como dispositivo capaz de iluminar (no ilustrar) el texto y la acción humana, de dibujar una situación enunciación (y no un lugar fijo)" (1998, p.165).

La escenografía, con un concepto más autónomo se fue desarrollando y de esta manera también los artistas que la ejecutaban y realizaban buscaban diversificar sus técnicas para transmitir desde el espacio, experimentando con la ruptura de la frontalidad, la apertura

del espacio, la multiplicidad de puntos de vista, la organización de esta en base a la funcionalidad y necesidad del espectáculo, entre otras tendencias que Patrice Pavis nos da a conocer en su texto.

Por otra parte, la investigadora María José Escalona flores comenta

La escenografía es un arte y como tal es “encarnación de las ideas humanas en símbolos concretos” ... Tenemos que puntualizar que nuestra posición es anti-ornamental, anti-decorativa y que consideramos a la escenografía como un lenguaje tan absoluto como la palabra, teatralmente hablando, sólo que trazado en el espacio y en el tiempo. Lo accesorio, en función de tal, no existe; los objetos, la materia, el color deben tener un lenguaje que con su presencia pueda llenar sensiblemente el espacio de la escena. (2005, p.74).

A partir de esta cita se puede concluir que la escenografía en la actualidad posee la facultad de proceder según las ideas del artista a cargo, con independencia, pero en sintonía con la propuesta artística colectiva. Esta autonomía brinda un sinnúmero de oportunidades de creación en escena, de juegos entre los elementos plásticos que se encuentran en el escenario. Con la plástica escénica me refiero a, cómo el autor Juan Ruesga Navarro en un artículo define “el conjunto de elementos espaciales, plásticos y visuales que están presentes en el espectáculo teatral tales como la escenografía, la iluminación, imágenes y proyecciones, el vestuario, el maquillaje y hasta el diseño gráfico” (2011, p.1). El autor afirma que los elementos mencionados son los componentes de la plástica de la escena en el teatro.

1.3.2. Espacio escénico

Por otro lado, tenemos un concepto de suma importancia para esta investigación, el espacio escénico, como Pavis define en el *Diccionario del Teatro*:

Es el espacio concretamente perceptible por parte del público sobre el o los escenarios o, también, los fragmentos de escenarios de todas las escenografías imaginables. Es aproximadamente aquello que entendemos por «escenario teatral». El espacio escénico nos es dado por el espectáculo, ahora y aquí. gracias a unos actores cuyas evoluciones gestuales circunscriben este espacio escénico. (1998, p.171)

Pavis plantea este concepto como un territorio establecido, para que el público pueda diferenciar y dirigir su mirada al espectáculo. Este espacio ayuda a que el público pueda entrar en esta convención para diferenciar la realidad de lo ficcional.

Pavis expone la relación entre el espacio escénico y dramático y la escenografía:

Para convertirse en algo concreto un determinado espacio dramático necesita un espacio escénico que le sea útil y que le permita proclamar su especificidad. [...] Queda planteada aquí la eterna cuestión de precedencia entre la escenografía y la dramaturgia [...]. Es evidente que una y otra se determinan recíprocamente, pero en primer lugar surge, indudablemente, la concepción dramática, es decir, la cuestión ideológica del conflicto humano, del motor de la acción, etc. Sólo a partir de aquí el teatro escoge el tipo de espacio escénico y dramático que mejor conviene a su visión dramática y filosófica. Al fin y al cabo, el escenario no es más que un instrumento. (Pavis, p.171)

El espacio y la escenografía deben dialogar entre sí. Sin embargo, Pavis menciona que en un primer lugar debe existir la historia, una narrativa, un conflicto y que recién a partir de este punto se puede elegir un espacio escénico y dentro de este una escenografía. La delimitación del vínculo planteado es totalmente válida y de suma importancia para este

proyecto, ya que, en este laboratorio planeamos la creación de una obra tanto desde la interpretación como desde la escenografía.

1.3.3. Espacio escénico digital

El último concepto que me gustaría desarrollar proviene de la integración de los términos extraídos de las áreas "La experiencia del espectador desde lo digital", "Teatro digital" y "Espacio escénico". Este enfoque nos lleva a definir lo que denominamos "espacio escénico digital", una noción que encapsula precisamente la convergencia que quiero abordar.

Para ello, me gustaría hacer un énfasis en el contexto bajo el cual buscamos la creación y comprensión de un término así en el sector escénico. El teatro ha comprendido la influencia de internet, televisión, video y cine en la actualidad. Esta evolución tecnológica también ha afectado al espectador teatral, quien está familiarizado con la multipantalla, interactividad y otros elementos tecnológicos, incluso previo a la pandemia.

Como una clara consecuencia de la pandemia mundial que atravesamos, el teatro fue una de las artes que entendió debía adaptarse para continuar creando y mantenerse vigente. Este proyecto no busca decretar o encasillar este fenómeno que se dió. Pero si busca encontrar una denominación para dar cuenta del proceso creativo que se dió en este laboratorio.

El espacio digital se injerta, así como una alternativa, donde la múltiple temporalidad y espacialidad de la actuación se sitúan en un nuevo espacio creado. Es cierto que esto no será capaz de reemplazar la realidad a la que estábamos acostumbrados, pero sin duda es una tentadora alternativa para seguir viviendo determinadas experiencias en un período pandémico, donde las actividades conviviales están restringidas. Ahora, las pantallas son los nuevos filtros a través de los cuales tamizamos nuestras emociones. La realidad de un teatro en el espacio virtual es entonces un importante medio de

apoyo para el teatro, especialmente en un período de emergencia como el que nos vemos obligados a vivir hoy en día (Reategui, 2020).

Esta era digital albergó al teatro y de esta forma podemos ver como el tecnovivio se hizo cada vez más presente en nuestra sociedad. La creación de estos espacios no reemplazó los espacios teatrales que tanto añoramos, pero nos impulsó a experimentar cada vez más como algunos colectivos como La Fura Dels Baus, ya lo venía haciendo.

Itziar Zorita-Aguirre manifiesta la transformación sobre la concepción de la escena en la era digital en su texto Mutaciones del espacio escénico en la era digital:

La era digital recoge el testigo de las tecnologías analógicas superando con creces la multimedialidad de la antigua teatralidad, [...]La escena deja de ser concebida desde su visión ontológica del aquí y ahora, desde la acción física o el encuentro basado en la copresencia, y pasa a poner en crisis los valores atribuidos a su propia esencia. Dicho de otra manera, el medio digital no sólo provee de contenidos, narrativas y texturas a la acción escénica, además, y lo que resulta más interesante, agita los pilares de la tradición teatral. Cabe recordar que esta crisis no abarca únicamente al medio teatral, también se expande a toda expresión artística. (2020, p.504)

La hibridación entre el espacio digital y el escénico convergen este nuevo fenómeno, el cual da lugar a este nuevo espacio escénico digital, el cual nos permite experimentar entre nuestros conocimientos escénicos y herramientas digitales e incluso interactuar con personas del otro lado del mundo gracias al internet. Este nuevo fenómeno nos abre un universo de posibilidades para crear.

La reconocida investigadora Zorita-Aguirre también manifiesta que esta mutación es una consecuencia de una búsqueda de supervivencia:

Este modo de interpretar la mutación es adoptado de la ciencia, de la biología molecular, y apela a la transformación del ADN, cambios que a menudo toman formas inesperadas. El teatro con lo digital se desplaza a otras prácticas y a otros espacios de relación que poco tienen que ver a veces con la idea clásica de espectador o representación. Ciertamente es que no siempre que el teatro converge con el medio digital acontece el efecto de mutación. Cuando esa relación sucede desde la cooperación, la interdependencia y resulta fundamental en la esencia artística de la propuesta, es justamente cuando la mutación puede llegar a ocurrir (2020, p.504).

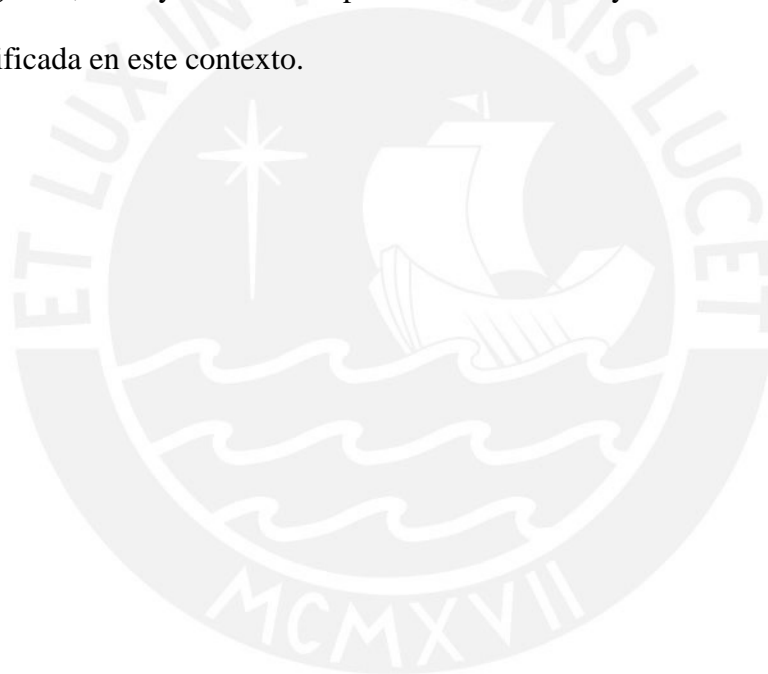
Zorita-Aguirre utiliza el ADN como una metáfora para explicar la mutación entre el teatro y la digitalidad, los cuales convergen en la conservación del teatro durante la difícil situación pandémica que atravesamos.

En síntesis, desde mi perspectiva, utilizo el convivio durante el proceso de creación, y considero que el término "creación colectiva escénica digital" se ajusta mejor al resultado final, al work in progress. Obtengo flexibilidad para mezclar términos en distintas etapas de mi investigación debido a la flexibilidad que los artistas escénicos hemos tenido al trasladarnos al espacio digital, donde seguimos utilizando nuestro conocimiento escénico mientras aprendemos del ámbito digital. Adopto los parámetros de Jorge Dubatti, haciendo hincapié en que sin convivio no hay teatro y reconociendo la pertinencia del concepto de tecnovivio, aunque este esté más vinculado al cine. A pesar de que en el cine el espectador percibe la separación espacial con el actor, en el teatro la respuesta es menos clara debido a la compartición temporal, aunque no espacial.

Aunque la terminología digital ha generado debates, se explora la diferencia entre la experiencia teatral y digital, enfatizando que la tecnología, aunque colabora, no reemplaza la

libertad de mirada teatral (Dubatti, 2020). La pandemia impulsa la producción de teatro digital, con diversas perspectivas sobre su definición, incluyendo el teatro virtual y digital según Abuín González y Rebata.

A través de un caso práctico, se explora el trabajo de La Fura dels Baus en teatro digital desde la década de 1990, revelando su experiencia pionera y adaptación a nuevas herramientas digitales. En esta investigación, opto por el término "digital" para referirme al teatro en este contexto, considerándolo más preciso y ajustado a la naturaleza de la propuesta. La elección busca destacar la intersección entre la presencialidad teatral y el uso de herramientas digitales, subrayando la multiplicidad de nombres y la necesidad de una terminología unificada en este contexto.



Capítulo 2. Diseño de una metodología para un laboratorio de creación colectiva escénico digital

En este capítulo desarrollo a profundidad el proceso que utilicé para diseñar el laboratorio de creación desde un aspecto metodológico. Para su realización me basé en el uso de elementos escenográficos que me permitieran realizar la reconstrucción de las memorias de preadolescencia de una clown y que me sirvieran además de estímulo para una creación en colaboración. Mi rol durante este proceso creativo y de investigación se basó en el diseño y guía de las sesiones del laboratorio junto a Lucero Carrasco, directora general. También participé de las dinámicas junto a ella y Gianiré Rosalino, la intérprete clown de este proyecto. Otro rol vital que asumí fue el de sistematizar el material obtenido en cada sesión, así como los que derivan de los ensayos/producción para proponer el diseño de la narrativa visual de la puesta, que incluía el espacio y la caracterización.

En la primera parte del capítulo explicaré por qué esta investigación se realizó desde la práctica, pondré énfasis en los aspectos que desde mi experiencia deben destacarse. En la segunda parte del capítulo abordaré los roles de la investigación en la escena digital. En la tercera parte del capítulo planteo las herramientas de registro y abstracción de información utilizadas. Asimismo, en esta sección explicaré el diseño de los tres módulos y las condiciones en las que se realizaron, así como los alcances y las limitaciones que surgieron durante el proceso.

2.1. Tipo de investigación

El enfoque de esta investigación partirá desde las artes escénicas, es decir, el proceso creativo será el centro. En la práctica, he generado nuevo conocimiento mediante la ejecución de un laboratorio de creación e investigación. Debido a esto, durante este proceso mi rol de investigadora y de ejecutora de una práctica artística han sido indisolubles. A partir de lo

investigado en el laboratorio, pudimos construir una pieza escénica digital. Cabe aclarar que en este laboratorio asumí el rol de directora de escena y me enfoqué en la escenografía. A partir de esta premisa, apoyé mi investigación tanto en mi sensibilidad como artista escénica como en investigaciones teóricas afines.

2.2. Roles de investigación en la escena

Las guías de las actividades en el laboratorio son las directoras de escena: Lucero Carrasco, con una dirección enfocada en la intérprete clown, y yo, Farah Salaverri, responsable de la dirección escenográfica. En este laboratorio intervengo en la escena a través de elementos escenográficos y sensoriales. Por otro lado, nuestra clown, Gianiré Rosalino, fue elegida por sus cualidades artísticas y por ser una joven adulta que vivió su preadolescencia en la misma generación que Lucero y yo, las guías de laboratorio.

En este proceso creativo, desempeño un papel esencial como creadora de dispositivos de creación, ya que establezco las condiciones para explorar experiencias de recuperación de memorias y creación. Mi enfoque se centra en la implementación de dinámicas que evocan tanto el recuerdo como el proceso creativo, contribuyendo así a la construcción de una atmósfera propicia para la reflexión y la expresión artística.

Uno de los factores que me ayudó a plantear mi rol dentro de este laboratorio fue conocer la experiencia de diversos artistas que ejercen la creación de escenografía, una de ellos es Cata Devia, quien plantea un interesante cuestionamiento sobre su profesión:

Si yo quiero ser productora de diseño de las ideas de un director, en ese caso trabajo con él; pero si quiero ser diseñadora, no voy a trabajar con él. Si no puedo instalar preguntas en el escenario, incluso preguntas abiertas que no se resuelvan en esa escena, no me interesa hacer esa obra (Revista Hiedra, El diseño escénico en una conversación con Cata Devia, 2019).

La colaboración con Lucero resulta de vital importancia, ya que la conexión que establecemos nos posibilita una percepción más profunda del trabajo de investigación. En este contexto, tanto el material recopilado por Lucero para la creación de la interpretación como el obtenido por mí para la elaboración de la escenografía se expanden.

Esto se debe a que, al examinar los resultados de los ejercicios, también considero los roles que desempeño en el proceso creativo y reflexiono sobre mi experiencia colaborativa. Además, evaluó la efectividad de mis propuestas relacionadas con la exploración de objetos y elementos sensoriales en la generación de material creativo.

Con esta información, formulamos sesiones de laboratorio que desarrollamos posteriormente en los procesos de ensayo de la obra. Fueron un total de doce sesiones, cada una de las cuales tuvo una duración de dos horas aproximadamente, agrupadas en tres módulos.

2.3. Diseño metodológico

El diseño del laboratorio tuvo como herramienta metodológica principal un laboratorio de creación e investigación escénico-digital, que bajo mi propuesta se dividió en dos módulos. El primero se subdividió en dos categorías, a las cuales denomino “Conociéndonos”, en la que buscamos interrelacionar a las integrantes del laboratorio, además de construir un ambiente horizontal y lúdico; y “Memorias”, mediante la que buscamos rescatar memorias de preadolescencia de nuestra intérprete.

Por su parte, el segundo módulo se subdividió en tres categorías: “Narrativas: hacia adentro”, donde exploramos una selección de memorias a través de la improvisación y objetos; “Narrativas: hacia afuera”, en la que buscamos cómo llevar a la ficción, desde la escenografía y la improvisación, las memorias y reflexiones que destacaron durante las exploraciones; y

“Sistematización en escena”, mediante la que buscamos saber cómo es el proceso de ensamble de un hecho escénico virtual.

La matriz metodológica mediante la que sistematicé mi proceso es la siguiente:

Tabla 1

Módulo 1 - Encuentro creativo: explorando memorias

	Nombre	Objetivos	Cantidad de sesiones
1	Conociéndonos	Construir las condiciones adecuadas para realizar este proyecto (generar un ambiente de comprensión, comodidad, confianza, horizontalidad y compromiso con el proyecto).	2 sesiones
		Sumergir a la intérprete en la misión del proyecto.	
		Conocer los gustos y preferencias de la intérprete desde la preadolescencia hasta la actualidad.	
2	Memorias	Conocer la expresión de su clown.	4 sesiones
		Recuperar memorias de experiencias en la preadolescencia sobre mandatos de género.	
		Explorar el imaginario lúdico del clown en la preadolescencia.	
		Identificar de qué manera las experiencias de la infancia tienen repercusiones en la adolescencia.	
		Explorar mediante elementos sensoriales y la técnica clown memorias de la preadolescencia.	

Nota: En esta tabla se puede observar la matriz metodológica, cómo se dividió el primer bloque del laboratorio.

Tabla 2*Módulo 2 - Hacia afuera: una mudanza digital*

Módulo 2			
	Nombre	Objetivos	Cantidad de sesiones
1	Narrativa (hacia adentro)	Reconstruir memorias a partir de objetos y la improvisación clown.	2 sesiones
		Explorar cómo dar cuenta en escena de conclusiones sugerentes.	
2	Narrativa (hacia afuera)	Explorar cómo el personaje da cuenta de su propio viaje.	2 sesiones
		Crear un hecho escénico que recoja las experiencias y reflexiones provenientes del laboratorio.	
		Encontrar dispositivos escénicos que enriquezcan la puesta en escena.	
3	Sistematización de elementos en escena	Sistematizar la información recolectada en el laboratorio de creación en escena.	3 sesiones
		Ensamblar la escenografía con el cuerpo en escena.	
		Montar un <i>work in progress</i> que dé cuenta del proceso de recuperación de memorias.	

Nota: En esta tabla se puede observar la matriz metodológica sobre cómo se dividió el segundo bloque del laboratorio.

2.3.1. Objetivo: Recuperación de memorias

Para lograr los objetivos de los módulos hemos utilizado dos líneas directrices, como estrategias propiciadoras de las condiciones de trabajo que establecimos desde un inicio, fue así como obtuvimos el material que necesitábamos para crear. Buscamos crear un ambiente agradable, lúdico, horizontal, que nos permitiera recuperar memorias y estimular la creación de una ficción a partir de los hallazgos. Si bien establecimos lineamientos distintos con diferentes objetivos, en la práctica estas se entrelazan a lo largo de todo nuestro laboratorio.

Iniciamos con calentamientos físicos para dejar de lado nuestro entorno cotidiano y sumergirnos en el laboratorio, donde a través de juegos íbamos recuperando memorias. La dinámica de estos juegos aumentaba de forma progresiva la intensidad del material solicitado.

Todas nuestras sesiones contaron con una partitura, sin embargo, los ejercicios y exploraciones cambiaron en cada encuentro, pese a disponer de una estructura. Por ejemplo, las sesiones iniciaban con una pequeña conversación para ponernos al tanto, a la que seguía un plan de calentamiento para concentrarnos en el objetivo de la sesión, continuamos con exploraciones para trabajar la recuperación de memorias y obtener así material creativo. Sin embargo, de forma consecutiva propusimos un diálogo coloquial entre las participantes al término de cada ejercicio. Además, al finalizar cada sesión propusimos compartir las reflexiones, preguntas, hallazgos y sensaciones que nos generó la sesión.

En este sentido, a pesar de que no teníamos un resultado que pudiéramos considerar positivo o negativo de cada ejercicio en sí mismo, sí nos era posible identificar qué funcionaba y qué no en relación con los objetivos planteados por sesión (se alcanzan o no) para ir ajustando la ruta de nuestro laboratorio. Si bien nuestras sesiones estaban planeadas antes de iniciar el laboratorio, estas eran flexibles, por lo que a lo largo del proceso pudimos modificar factores como el orden y duración de cada ejercicio. Además, si lográbamos aportes favorables con los objetivos planteados repetíamos el manejo de algunas exploraciones.

Gracias a que tomamos estas decisiones obtuvimos abundante información, la que posteriormente fuimos depurando de forma colaborativa, es decir, a pesar de que cada una tenía un rol específico, decidir en equipo sobre los avances del trabajo nos ayudaban a depurar los resultados de las exploraciones de esta investigación.

2.3.2. Herramientas

La investigación busca recoger información, abstraer conceptos y materializar reflexiones. Por ese motivo, el laboratorio contó con tres herramientas: juegos, el objeto memoria y recursos sensoriales, que funcionaban de la siguiente manera.

2321. Juegos (uso del espacio/info). Para propiciar la recuperación de memorias de preadolescencia utilizamos juegos trans-generacionales, desde el “Tutti Frutti” hasta “Simón dice”, de esta manera ingresamos en la convención del juego y el recuerdo. Sin embargo, adaptamos cada juego según nuestros objetivos y condiciones.

Por ejemplo, implementamos una dinámica similar al juego "Simón dice", pero dado que todas las integrantes son mujeres, optamos por modificar el nombre a "Simona dice". En este ejercicio, cada participante adopta el rol de "Simona", quien lidera la ronda, y las demás ejecutan las acciones indicadas por ella. Durante la ejecución, nos turnamos y transferimos la responsabilidad a otra compañera cada 5 minutos. Para este cambio, utilizamos la siguiente frase: "Simona se va y toma el cuerpo de Gianiré", momento en el cual la integrante mencionada asume la dirección de la dinámica con instrucciones como: "Simona dice manos arriba", "Simona dice pongan cara sonriente", entre otras.

Con respecto a esta dinámica, planificamos incluir premisas que incorporaran elementos cotidianos del hogar, por ejemplo: "Simona dice trae una cuchara". La premisa fundamental de este ejercicio era utilizarlo como un calentamiento para activar la mente, el cuerpo y el estado de ánimo, al mismo tiempo que nos desplazamos en nuestro espacio y nos conectamos con nuestros objetos diarios con un propósito diferente.

Para esta dinámica planeamos tener premisas que incluyeran elementos cotidianos del hogar, por ejemplo: Simona dice trae una cuchara. Nuestra premisa era utilizar este ejercicio como calentamiento para activar la mente, el cuerpo y nuestro estado de ánimo, además de desplazarnos en nuestro espacio y estar en contacto con nuestros objetos diarios con otro propósito.

Figura 3

Simona dice: Lápiz como sartén



A partir de este ejercicio obtuvimos dos indicadores, el primero fue que abrir una sesión con este tipo de dinámicas funcionaba positivamente, pues generaba un ambiente más ameno, que nos permitía entrar rápidamente en confianza y con ánimo lúdico. Un contratiempo de este primer indicador fue que nuestra intérprete, Gianiré, no pudo utilizar el espacio que tenía planeado para la sesión, lo que dificultó el trabajo con los objetos cotidianos que Simona solicitaba.

Sin embargo, ella hizo uso de su imaginación y, cuando Simona le solicitó una sartén, utilizó un lápiz que tenía cerca y con ayuda de sus gestos convirtió ese objeto en una sartén. Como estábamos en un ambiente lúdico, Lucero y yo aceptamos la convención que Gianiré nos propuso, lo que enriqueció la convención que nosotras habíamos propuesto.

Los juegos propuestos nos llevaron a una calidad de energía jovial y por esos momentos “volvíamos a ser niñas”. Esta atmósfera es propia a la época de la vida que buscábamos investigar, la preadolescencia.

2322 Objeto memoria. Por otro lado, tenemos la categoría de “objeto memoria”, que entiendo como un objeto personal del pasado que nos facilita el recuerdo. A lo largo del laboratorio trabajamos con prendas de vestir e incluso con fotografías.

Por ejemplo, realizamos un ejercicio con fotos de Gianiré, como parte del ejercicio le solicitamos que seleccione una serie de fotos de su infancia y le pedimos que nos las presente. Inicialmente las presentó de una forma descriptiva, lo que nos ayudó a nosotras como guías a tener un acercamiento, una primera impresión, de los momentos que nos presentaba con sus propias palabras. Posteriormente, le pedimos que nos cuente cada suceso con un mayor detalle y ella decidió relatarnos la historia detrás de cada una de las fotos.

Nuestro objetivo específico era recordar momentos puntuales y las historias detrás de las fotos de su infancia. Sin embargo, el resultado fue sorprendente. Al principio, solo nos relató el contexto de las fotos. Después de nuestras preguntas sobre olores, colores y sonidos específicos de ese momento, ella nos proporcionó más detalles. Nos habló del olor a vainilla y coco del bloqueador D’Onofrio que tenía. También mencionó el aliento a cerveza de su padre. Nos reveló los pequeños secretos de esas fotografías. Explicó cómo se sentía con cada persona que aparecía con ella y cómo llegó ahí.

Si bien el material fotográfico tuvo un gran peso en nuestro laboratorio de investigación y creación, el poder dialogar con otras personas y obtener respuestas que remitían a la sensorialidad, nos permitió tener más información. En ese sentido, la memoria corporal y sensorial tuvo un papel importante, porque activaba los sentidos del participante, por este motivo decidimos seguir incluyéndola en los ejercicios.

2323 Sentidos. Para estimular el uso de los sentidos en la recuperación de memorias de la preadolescencia buscamos que la participante indagara en la parte material de sus recuerdos, tal como lo hicieron con el ejercicio de las fotos.

A este ejercicio lo llamamos “Sabores y percepciones”. La dinámica partía con las fotos elegidas y las historias contadas a partir de ellas, la participante debía elegir un sabor ligado a cada fotografía e historia y luego degustar y generar una composición. El objetivo específico de esta dinámica fue poder materializar las sensaciones y sentimientos a través de la plástica con ayuda del sentido (en este caso el gusto).

El resultado fue distinto al esperado, ya que al realizar este tipo de ejercicios se suelen obtener pinturas abstractas que se pueden interpretar a partir del significado de las formas que proyectan en la hoja y los colores seleccionados para realizarlos. Sin embargo, lo que nos propuso Gianiré fueron dibujos concretos, como una casa, que daban la impresión de haber sido realizados por una niña. Este resultado nos pareció interesante porque el espacio que le facilitamos para que realice sus dibujos incluían la reproducción de una playlist de canciones que ella misma había seleccionado porque le remitían a su infancia.

Particularmente, me pareció interesante el resultado que obtuvimos porque daba la impresión de que su niña interior había buscado expresarse a través de dibujos. Gianiré había buscado representar sentimientos, como la tristeza, así como estados físicos que recordaba haber sentido en el momento de las fotos. En otro cuadro buscó representar a su mamá, el sentimiento de gratitud que tiene hacia ella siempre había estado ahí y para representarlo usó el color rosado, porque para ella “el rosado es amor y sensibilidad”.

Mediante estos ejercicios involucramos sus cinco sentidos en relación con los sentimientos que ella afrontó desde que era una niña hasta los de hoy siendo una joven adulta. Cuando conversamos sobre la funcionalidad de los ejercicios anotamos que, en este caso en particular, funcionaron porque nuestra intérprete desde pequeña tuvo inclinación por la expresión plástica y, a manera de juego, se divertía también con su prima probando los

sabores que utilizábamos en el ejercicio, lo que facilitó el proceso de recuperación de memorias.

En síntesis, este capítulo expone detalladamente la metodología de un laboratorio de creación, enfocado en la reconstrucción de las memorias de preadolescencia de una clown.

En este contexto, se desempeñaron simultáneamente los roles de investigadora y directora de escena, fusionando estas funciones para enriquecer el proceso creativo. Los dos módulos, “Módulo 1 - Encuentro creativo: explorando memorias” y “Módulo 2 - Hacia afuera: una mudanza digital”, se emplean para explorar, ficcionalizar y examinar el ensamble escénico virtual resultante.

El enfoque estratégico incorpora diversas estrategias destinadas a propiciar un ambiente adecuado y estimular la creación ficcional a partir de recuerdos auténticos. Las sesiones se caracterizan por incluir calentamientos físicos, juegos y exploraciones con una estructura flexible. La evaluación continua ajusta la trayectoria del laboratorio, identificando la eficacia y depurando los resultados de manera colaborativa. Tres herramientas fundamentales, a saber, juegos, objeto memoria y recursos sensoriales, se aplican, con especial énfasis en la categoría "Sentidos" para estimular la recuperación de memorias.

En definitiva, este enfoque multidisciplinario se revela efectivo para la creación de una pieza escénica digital que capta la esencia emotiva y artística de la infancia de la intérprete.

Capítulo 3. Diseño escenográfico digital: Si no puedes contra eso, únete

Este proceso de laboratorio me permitió probar el uso de objetos como estímulo para la recuperación de memorias y la creación. También me facilitó la reflexión y documentación del desarrollo de esta investigación escénica. En resumen, disponer de objetos como estímulo para la creación, así como para materializar conceptos y reflexiones que concebimos como colectivo, resultó una estrategia adecuada y por ello profundizaré en ese punto en el siguiente capítulo. Soy consciente de los reveses que nos generó la realización de una investigación escénica en un contexto pandémico mediado por la virtualidad, es decir, la afectación a los factores de tiempo, espacio, objetos, perspectiva creadora y espectadora, de cuyo diálogo depende la representación y lo que desea comunicar. Por esa razón, he decidido dividir el análisis del proceso en dos capítulos, uno que se enfoca en la mediación virtual durante el proceso de laboratorio y el otro que aborda el proceso de composición en escena.

Como consecuencia, este capítulo intentará analizar la importancia del uso de elementos escenográficos en un laboratorio escénico de creación colectiva, que tiene el objetivo de recuperar memorias sobre experiencias en la preadolescencia a través de un proceso mediado por la virtualidad. Tomará en cuenta también el contexto pandémico que generó la necesidad de contar con un espacio de trabajo itinerante.

Me parece importante destacar también que cuando me refiera en la presente investigación al término puesta escénica- digital, me estaré refiriendo a aquellas experiencias que producimos durante esta investigación, las cuales son un híbrido entre la teatralidad que involucra presencialidad y el teatro digital. Esta característica mixta durante este proyecto puede modificarse, pues los términos para enunciarlas pueden cambiar, como el “convivio”, que durante el laboratorio se transformó en “tecnovivio”.

Con el objetivo de llegar al proceso de sistematización que facilita nuestro trabajo escénico, fue necesario llevar a cabo un laboratorio previo que se estructuró en dos etapas. En la primera etapa, nos propusimos obtener información sobre las memorias de nuestra intérprete relacionadas con su etapa de preadolescencia. En esta fase, recopilamos información mediante diversas exploraciones, tales como juegos generacionales con preguntas específicas acerca de la preadolescencia, la utilización de objetos personales y la aplicación de estímulos sensoriales.

Para llevar a cabo el análisis, hemos procedido a la identificación de momentos específicos en el contexto de esta investigación escénico-digital. Como resultado, hemos realizado un work in progress en el cual sistematizamos los hallazgos obtenidos durante el proceso de investigación. Este resultado no habría sido posible sin la previa estructuración de un laboratorio, a través del cual hemos logrado conocernos mutuamente y construir un ambiente lúdico, horizontal y seguro. Tras concluir esta primera etapa, que se ha detallado exhaustivamente en el capítulo anterior, hemos avanzado hacia la búsqueda de memorias a través del juego. Posteriormente, implementamos el uso de objetos personales, tales como fotografías y prendas de vestir, como estrategia de búsqueda. Esta decisión nos ha acercado al descubrimiento de emociones y pensamientos abstractos, los cuales hemos materializado a través de expresiones plásticas, corporales y verbales.

También ahondaré en las condiciones de trabajo y el uso de las estrategias diseñadas como metodología. Luego realizaré un análisis de los factores que intervinieron en el desarrollo de esta investigación, así como de su contexto.

Finalmente, presento los términos fundamentales de nuestro marco teórico, como experiencia digital, creación colectiva y espacio escénico. Destaco la convergencia del teatro

con lo digital y elijo el término de "espacio escénico digital", sintetizando así la esencia de nuestra investigación en esta intersección entre las artes escénicas y el mundo digital.

3.1. Condiciones del laboratorio

El proceso de investigación se inició luego de finalizar el diseño metodológico que Lucero y yo planeamos realizar a lo largo del laboratorio. Nuestra primera meta era conformar nuestro equipo de laboratorio, integrar a una productora y a una intérprete clown. Sin embargo, tuvimos dificultades en el camino, la primera ligada al área de producción, porque al asumir diversos roles necesitábamos delegar funciones, como la organización de nuestra logística y distribución del presupuesto, para que tanto Lucero como yo podamos concentrarnos en la creación e investigación. Si bien al final concretamos el ingreso de una productora a nuestro equipo, esta tuvo que retirarse por problemas personales, lo que nos dejó claro que teníamos que asumir sus funciones entre nosotras por falta de tiempo para buscar otra.

Por otro lado, el proceso para encontrar a nuestra intérprete fue algo complejo, pues buscábamos a una persona que: fuera clown, se identificara como mujer, tuviera disponibilidad de dos horas, dos veces por semana, para tener sesiones virtuales, tuviera buena conexión de internet, un espacio de trabajo y disponibilidad para el trabajo sobre memorias personales. El proceso de búsqueda nos llevó un poco más de dos semanas del tiempo programado, por lo que tuvimos que reestructurar la metodología diseñada. Sin embargo, quedamos satisfechas con la elección de Gianiré, a quien le explicamos nuestros objetivos y, después de llegar a un consenso en las condiciones de trabajo, sumamos a nuestro trabajo colectivo.

3.1.1. Condiciones ambientales

Debido al factor tiempo decidimos potenciar ciertas actividades en relación con nuestros objetivos. El primer requisito era generar las condiciones adecuadas para entrar en confianza y así poder conocer y explorar la historia personal de nuestra intérprete.

Guiadas por esta premisa, orientamos la primera sesión hacia la transmisión de comprensión, comodidad, confianza y horizontalidad. Nos esforzamos por crear un ambiente participativo que fomente el compromiso activo con el proyecto. En nuestro papel de guías, promovemos estas condiciones a través del diálogo continuo y la interacción colaborativa.

Este enfoque ha sido de suma importancia, ya que la sesión se llevó a cabo de manera sincrónica, permitiéndonos poner a prueba con éxito lo que inicialmente propusimos en el diseño metodológico. Nuestra primera sesión se inició con una presentación personal, durante la cual cada integrante expresó sus preferencias sobre el ambiente de trabajo deseado.

Inmediatamente después, compartimos con la intérprete los intereses que guiaban nuestra investigación, sumergiéndola así en la misión de nuestro proceso. Lucero centró su enfoque en la aplicación de la técnica clown para la creación, mientras que yo me orienté hacia el uso de objetos para estimular el proceso creativo. Destacamos nuestro interés compartido en abordar la recuperación de memorias a través de un enfoque lúdico y horizontal. Además, subrayamos la necesidad de contar con una mediación virtual para facilitar la colaboración y el desarrollo del trabajo.

Es por este motivo que una de las primeras actividades que utilizamos, llamada Tutti Frutti, consiste en poner palabras en diferentes categorías, pero siempre empezando por una determinada letra, en el menor tiempo posible. Si bien iniciamos el juego con la versión clásica, luego realizamos algunas variaciones que describimos a continuación:

- Clásico: letra, nombre, apellido, animal, cosa, color, fruta o verdura, país.

- Intervenido: letra, apodo, personaje de ficción, expresión de dolor, halago, insulto.

También desarrollamos una propuesta a la que denominamos “Del recuerdo” (ambientada en tu vida antes de los 14 años) que incluía: letra, nombre y relación, lugar, comida, adjetivo, miedo, cosas que le gustaban.

Los elementos empleados en esta actividad fueron papel, lápiz o lapicero. El propósito de la misma fue evocar recuerdos a través del juego, fomentando el conocimiento mutuo y la identificación de similitudes a lo largo de nuestro pasado. Como resultado, logramos desbloquear recuerdos de la infancia de manera progresiva, desde momentos alegres y divertidos hasta algunos de tono más melancólico.

En la siguiente sesión, seguimos la misma línea de exploración mediante la dinámica "23 preguntas". En esta actividad, las participantes cuentan hasta 23, evitando decir el mismo número simultáneamente durante la repetición. En caso de coincidir, una persona debe elegir el número de la otra, y si coinciden tres, cada participante puede elegir qué pregunta responder. Para llevar a cabo esta actividad, utilizamos una diapositiva con las preguntas, y entre las más destacadas se encuentran:

- ¿En qué lugares he vivido y en cuáles me gustaría vivir?
- ¿A qué lugar me gustaría volver?
- Si pudiera tener un superpoder sería...
- ¿Cuál era mi mayor sueño de pequeña?
- Mi última experiencia vergonzosa fue...
- Mi persona favorita es...
- Mi recuerdo más bonito es...
- Tres cosas que no soporto

- Mi celebrity crush es o son...
- ¿Creo en el destino?
- ¿Cómo me veo en 5 años?
- ¿Qué consejo le darías a tu yo de 12 años?
- ¿Qué es lo que más recuerdas?

Esta dinámica ha posibilitado la identificación de los gustos más destacados de la infancia de Gianiré y la evaluación, mediante el contraste, de sus preferencias actuales. Uno de los aspectos que resalta notablemente es la evolución de su prototipo de interés amoroso, en particular, su cambio respecto a Bruno de Axe Bahía en la actualidad. Asimismo, la dinámica ha propiciado cuestionamientos en relación con sus recuerdos, llevándola a reflexionar sobre sus colores favoritos de siempre: celeste, rosado y amarillo. Finalmente, una declaración que Gianiré expresó para describir su imagen en aquel entonces fue: "creo en el para siempre". Estos detalles se consideran significativos en el contexto de la investigación debido a la naturaleza introspectiva y reflexiva de la misma.

Otra dinámica que realizamos fue el de “verdad o reto”, que consistió elegir una premisa para otra integrante, quien debía responder o ejecutar el reto. Las premisas que propusimos en “verdad” fueron: ¿Con quién fue tu primer beso?, ¿alguna vez te rompieron el corazón?, ¿alguna vez le rompiste el corazón a alguien?, ¿qué es lo que más me gusta de mí?, entre otras. Por otra parte, entre los retos se encontraban: repostear la foto de Facebook más antigua que tuviera, mandarle un mensaje en Instagram a su celebrity crush de cuando tenía entre 8 y 12 años, escribirle a algún profesor o profesora del colegio o a una persona que no vea hace tiempo y preguntarle si se acuerda de ella, entre otros.

La verdad que más costó decir fue: ¿Qué es lo que más me gusta de mí? En el caso de Gianiré su respuesta fue: “Mi sentido del humor”. Entre las actividades que más nos

divirtieron y sumergieron de nuevo en la edad de 12 años fue la de escribirle lo que siempre le hubiera querido decir a un profesor o una declaración a un crush.

3.1.2. Condiciones logísticas

Además de las condiciones anímicas y ambientales necesitábamos conocer las condiciones logísticas y para ello necesitábamos conocer el espacio donde Gianiré desarrollaría las actividades durante todo el laboratorio. Si bien ella inicialmente nos propuso usar su terraza, dicho espacio estuvo ocupado durante las primeras sesiones.

Esto en un inicio perjudicó mi enfoque, pues uno de mis principales focos para evaluar una futura creación era el espacio y su relación con este para recoger información. Sin embargo, pese a que este hecho dificultó la examinación y dimensión del espacio nos permitió jugar desde otra visión en otras dinámicas.

Figura 4

Simona dice, mano arriba



Así como lo mencioné anteriormente en la actividad “Simona dice”, el juego nos permitió entrar en una convención ficcional donde ciertos objetos se convertían en otros dependiendo del uso que se les diera. Por ejemplo, el lápiz está siendo usado como una sartén.

No obstante, decidimos continuar con dinámicas que le permitieran moverse en el espacio en el que se encontraba, que era su habitación. Una dinámica que nos ayudó con esto fueron las charadas, actividad en el que una persona sale al frente y las demás personas deben adivinar qué está tratando de representar. Propusimos las dos primeras rondas y la tercera solicitamos una propuesta en el momento. Empezamos con animales, continuamos con objetos de nuestros cuartos y, finalmente, Gianiré propuso la ronda de dibujo animado.

En esta actividad planteamos usar solo el cuerpo y el espacio. Lo que buscábamos era reforzar el ambiente horizontal, donde todas pudieran proponer. Con eso en mente logramos generar un orden de forma orgánica, así como de escucha. A partir del material que fuimos recibiendo, cerramos la “Bitácora”, que fue un espacio dónde reflexionamos sobre lo que sentimos y atravesamos durante cada sesión. Como parte de esta dinámica formulamos preguntas disparadoras de diálogo como: ¿Qué es lo que más recuerdo de esta sesión? ¿Recordaron algo que habían olvidado? ¿Qué recordaron que no les hubiera gustado recordar? Si la sesión fuera un lugar: ¿Cómo sería? A partir de estas interrogantes pudimos dibujar, describir y compartir, de forma voluntaria y orgánica, nuestras reflexiones.

En el espacio de intercambio que facilitamos, con la consigna de que las personas que genuinamente desearan compartir alguna de sus respuestas podían hacerlo, buscábamos generar un ambiente orgánico. La orientación se estableció con el propósito de fomentar la espontaneidad a partir de la dinámica del entorno que estábamos creando.

Como resultado de esta invitación, Gianiré compartió que los ejercicios realizados provocaron que recordara una actividad de memoria llevada a cabo en su clase de actuación. En este ejercicio, la profesora le solicitaba cerrar los ojos y específicamente recordar un momento de su infancia, focalizándose en su habitación. Durante este recuerdo, emergió el temor significativo que experimentaba en su niñez relacionado con el miedo al abandono. Gianiré rememoró detalles específicos de su habitación, incluyendo un mueble antiguo con un pequeño hueco que su madre había creado durante un momento de enfado. Este recuerdo, arraigado en su interior, encontró la oportunidad de ser compartido en ese preciso momento, impulsado tanto por la atmósfera que creamos como por las resonancias evocadas por los ejercicios recientes.

En esta sesión no pudo estar en el espacio pactado porque se lo ganaron, a partir de ello buscamos un ejercicio tarea asincrónica que nos permita conocer su espacio más personal su habitación sin embargo se acababa de mudar con su pareja

Finalmente, como necesitábamos que el factor espacio entre en nuestro laboratorio dejamos una actividad asincrónica, llamada reportaje fotográfico, la cual consistió en tomar fotos a todo su espacio de trabajo. No obstante, la adopción de una dinámica asincrónica resultó ineficaz, dado que los plazos establecidos no se ajustaron correctamente. Por consiguiente, se abordó esta situación durante la subsiguiente sesión en tiempo real, en la cual la participante presentó su espacio y, finalmente, capturó una serie de fotografías que fueron examinadas de manera colaborativa.

Los objetos más resaltantes de su habitación fueron: muñecos de rex y tontín, aceite de coco, cámara de su abuelo, imagen del sol y la luna. Mediante la implementación de esta dinámica, se persigue la exploración del entorno de la intérprete, así como la identificación de sus objetos más relevantes con el propósito de comprender su personalidad. Como resultado,

se ha logrado obtener una visión panorámica de su reciente espacio habitacional, dado que la mudanza tuvo lugar pocos días atrás. Aunque la disponibilidad de detalles específicos sobre el espacio es limitada en virtud de las circunstancias temporales, los objetos personales revelan aspectos significativos de su identidad.

Figura 5

Reportaje fotográfico dice, repisa



Gianiré nos relata su cuarto mientras observamos las fotografías de este, como podemos observar en la figura 5, ella ama los objetos con un aire *vintage* como la cámara de su abuelo que siempre coloca en su habitación, además, es fanática de los muñecos de sus personajes favoritos con personalidad torpe, como lo son Rex, el dinosaurio de la película de Toy Story, Perezoso de los pitufos e incluso el burro de Shrek, este último no se encuentra en la fotografía. Ella tiene una fuerte inclinación por estos personajes, ya que, siente que su clown se identifica con ellos.

Figura 6

Reportaje fotográfico, cama



En la figura 6, se presenta una cama de considerable tamaño compartida por la participante y su pareja. Destacan las almohadas de tonalidad rosada, las cuales le pertenecen a la participante, quien enfatiza que esa zona representa su mitad del cuarto. Por tal motivo, ha colocado un atrapasueños rosado, detalle que puede apreciarse con mayor claridad en la figura 10. Además, en esa sección del espacio personal, se ubica una pequeña repisa adornada con un dibujo de una flor, junto a la presencia de su aceite esencial favorito de coco.

La participante señala que este último elemento se caracteriza por su naturaleza sensorial, y expresa su deleite al mimar el sentido del olfato. En sus relatos, menciona que utiliza este aceite con regularidad para impregnar el ambiente con su aroma preferido y propiciar un estado de relajación.

Figura 7

Reportaje fotográfico, coco

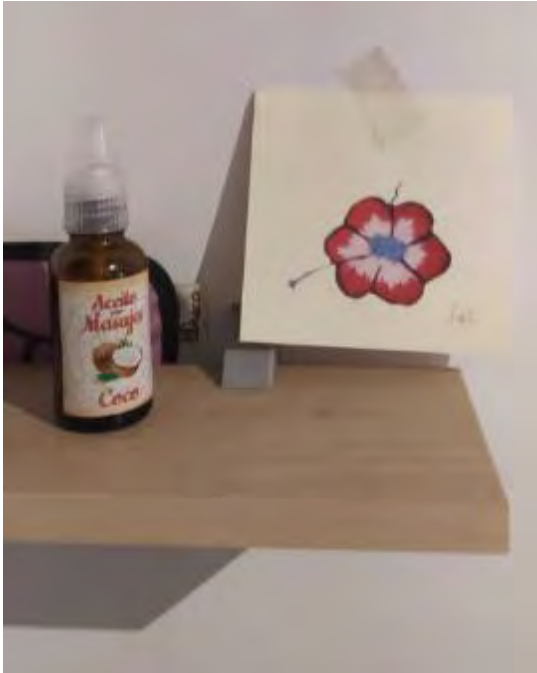


Figura 8

Reportaje fotográfico, atrapasueños



Nos comenta que sus colores favoritos son el rosado, el amarillo y el celeste, colores que trató de colocarle a su nueva habitación, ya que, recién se estaba mudando a este nuevo espacio con su pareja.

Como señalé previamente, la fase inicial del laboratorio se vio marcada por la necesidad de comprender las condiciones logísticas, particularmente el espacio en el que se desarrollarían las actividades con Gianiré. Aunque la propuesta inicial era utilizar la terraza, este espacio se encontraba ocupado en las primeras sesiones, generando un desafío inicial para evaluar el entorno.

A pesar de la dificultad inicial, esta limitación espacial proporcionó una perspectiva valiosa al adoptar enfoques alternativos. La dinámica de "Simona dice" ejemplifica cómo la adaptabilidad surgió como resultado de la contingencia, permitiendo la transformación de objetos cotidianos en elementos ficticiales, como el lápiz utilizado como sartén.

Dada la ocupación de la terraza, la atención se desplazó hacia la habitación de Gianiré como el nuevo espacio de trabajo. Actividades como las charadas se convirtieron en herramientas esenciales para explorar y aprovechar este entorno más íntimo.

La implementación de dinámicas asincrónicas, como el "reportaje fotográfico", inicialmente destinado a explorar el espacio personal de Gianiré, presentó desafíos logísticos con plazos no funcionalmente ajustados. La funcionalidad de esta dinámica se reconoció y se abordó posteriormente durante una sesión en tiempo real.

A pesar de las limitaciones temporales, la actividad proporcionó una visión panorámica del nuevo entorno habitacional de Gianiré, revelando aspectos significativos de su identidad a través de objetos como muñecos, aceite de coco, cámara antigua y elementos con aire vintage.

La adaptabilidad a los desafíos logísticos, especialmente en relación con el espacio, se convirtió en un elemento clave en el desarrollo del laboratorio. La exploración de diversas dinámicas y la adaptación a las circunstancias reforzaron la capacidad del equipo para aprovechar de manera creativa las condiciones logísticas, destacando la importancia de la flexibilidad en la metodología de trabajo.

3.2. Análisis de sesiones

Continuamos con este viaje a través de la recopilación de la materia prima para la creación y expresión de las reflexiones que tuvimos en esta sección del laboratorio. En este proyecto se reconstruyeron tanto las memorias de la preadolescencia, desde lo que Gianiré recordaba de forma innata, como momentos exactos o gustos. Pero para ir en una dimensión más profunda, fue necesario recurrir a elementos que estimulen un viaje a su pasado tales como objetos personales de su pasado y materiales sensoriales que la llevaron a momentos determinados de su vida. Esto llevó a nuestra intérprete a redescubrir su propia historia, a elegir cómo contarla. A continuación, presento cómo abordamos la recuperación de memorias de la preadolescencia de Gianiré por medio de dichos elementos.

3.2.1. Estímulos sensoriales

Una de ellas fue a través de la sensorialidad, desde el inicio de la investigación tuve como interés particular trabajar con los sentidos. Sin embargo, soy consciente de que en su mayoría las dinámicas sensoriales que propusimos funcionaron porque nuestra intérprete desde pequeña tuvo una fuerte inclinación a desarrollar sus sentidos, desde juegos hasta en momentos de relajación y diversión.

Según las exploraciones que desarrollamos durante todo el laboratorio tuvimos un fuerte apoyo visual, pues, al vernos entre pantallas decidimos ir a fondo con nuestras herramientas digitales y participamos en la creación de moodboards, en donde plasmamos a

través de imágenes sacadas en su mayoría de internet para materializar nuestros recuerdos. También buscamos explorar el abanico de los otros sentidos tales como el tacto, el oído, el gusto y la vista como ya lo mencioné anteriormente.

Dentro del mismo contexto, una de las primeras actividades empleadas para explorar los sentidos fue la dinámica denominada "Reaccionar a la canción". En esta actividad, el clown de Gianiré reacciona a los estímulos musicales proporcionados, imaginando que el escenario circundante se transforma al compás de la música. Al concluir la dinámica, se solicitó a la intérprete que realizara un repaso de los lugares que visitó a través de la música.

Los elementos utilizados para llevar a cabo esta dinámica fueron la lista de reproducción musical creada por Gianiré a partir de sus recuerdos de la infancia y preadolescencia. Como resultado, se observó cómo, mediante las canciones que dejaron una huella significativa en su infancia, se pudo acceder a una comprensión más profunda de su pasado y del contexto en el que creció. A través de la representación de su clown, se evidenció el contraste entre cómo Gianiré afronta ciertas situaciones y cómo lo hace su personaje clown.

Particularmente destacado en esta dinámica fue el recuerdo de cómo su madre solía vestirla con dos colitas, un vestido rojo, medias blancas y botas negras. Gianiré también recordó vivamente cómo su prima la utilizaba como medio para llevarle comida en las fiestas, y cómo ella adoptaba este comportamiento para sentirse aceptada por su prima. La figura materna de su madre se asoció con canciones específicas, como "Degeneración Actual" y "Tren de Chocolate", y también recordó a Diego, su vecino.

Como cierre reflexionamos sobre las dinámicas desarrolladas durante la sesión, en la cual pudimos dialogar sobre cómo Gianiré sentía melancolía recordando ciertos momentos e incluso recordó en un momento como su prima la "utilizaba" en las fiestas familiares. Sin

embargo, su clown vió ese recuerdo de otra forma, como que simple y sencillamente eran favores de primas amigas, ella reconoce que su clown es inocente, ve la vida de otra manera y ella nunca piensa mal incluso tratará de justificar ciertas acciones de los demás consigo misma.

En consonancia con la exploración sensorial, se ha llevado a cabo la dinámica titulada "Sabores y percepciones", como se ha señalado anteriormente. El propósito de esta actividad radica en intensificar los sentidos, centrándonos particularmente en el gusto y el olfato con el fin de evocar recuerdos. Gianiré ha comunicado que ya participó previamente en una variante lúdica de este ejercicio con su prima, lo cual ha facilitado su implementación en el marco de nuestra investigación. Para cada fotografía, Gianiré ha seleccionado un sabor basándose en los olores asociados con el momento capturado y su conexión con el presente.

La experiencia de degustar y oler ingredientes como la sal, el azúcar, el limón y el café no solo le ayudó a recordar, sino que el simple acto de evocar sabores y olores desencadenó recuerdos detrás de cada imagen. Resultó sorprendente que la estimulación de sus sentidos, especialmente el gusto y el olfato, le permitió rememorar sus sensaciones de infancia. Basándose en esas reminiscencias infantiles y en sus actuales percepciones como adulta, Gianiré creó composiciones diversas utilizando herramientas como texturas, colores y líneas. Este ejercicio será analizado con mayor profundidad en la sección correspondiente a la materialización de los resultados.

3.2.2. Objeto memoria

Otra estrategia empleada para la recuperación de memorias consistió en el uso de objetos pertenecientes a Gianiré, con la particularidad de abordarlos de manera poco convencional, conforme a la guía proporcionada para el ejercicio.

Uno de los elementos centrales fueron fotografías físicas de la infancia de Gianiré. La participante seleccionó cuidadosamente imágenes de su infancia y las presentó inicialmente describiendo los momentos tal como los recordaba. Posteriormente, a través de preguntas y autocuestionamientos, compartió las historias detrás de cada fotografía. Este proceso le permitió redescubrir experiencias de su infancia de manera vívida al recordar factores sensoriales del entorno presente en cada momento fotografiado.

El propósito de este ejercicio fue inducir a Gianiré a recordar y desbloquear momentos específicos e historias asociadas con las fotografías. Como resultado, logramos obtener una comprensión más profunda de las narrativas detrás de las imágenes. Aunque inicialmente todas las fotografías evocaban momentos felices, al solicitarle que relacionara olores, sabores y colores específicos con esos momentos, Gianiré recordó la verdadera naturaleza de las situaciones. Por ejemplo, la figura 09, le recordó a su mamá. Ella siempre estuvo presente a lo largo de toda su vida, apoyándola en todo sentido, en todo momento. Este fue un momento muy importante porque hasta este momento solo había mencionado a su mamá una vez.

Figura 9

La novia



La figura 10, le recordó a su papá. Su relación con él no fue buena, y este momento le hizo recordar motivos desde pequeña sobre el porqué. Este fue un momento muy importante porque todo el recuerdo partió de cómo olía el aliento de su papá, amargo como el café y con un toque de acidez, aliento a cerveza.

Figura 10

Graduada



La figura 11 evoca en Gianiré recuerdos de su abuelito, rememorando la felicidad que experimentaba en su compañía. Aunque en la fotografía aparece junto a su prima, es su abuelo materno a quien Gianiré asocia con mayor intensidad, ya que fue él quien capturó la imagen. Este episodio adquiere especial relevancia, ya que hasta el momento Gianiré había centrado sus relatos en su “papisto”, su otro abuelo. En esta sesión, por primera vez, comparte detalles sobre su abuelo materno y la hermosa relación que mantenía con él.

Figura 11

La playa



La figura 12, le recordó a su mamá, su “papisto”. Y la felicidad que le daba la silla naranja y su taza roja, ella creció en esa casa y habló con mucha nostalgia de ese lugar, ya que, por coincidencia realizó esa sesión en esa casa. Si bien no pudo tener la cámara encendida durante toda la sesión porque estaba llena de gente le ayudó mucho el ambiente para recordar.

Figura 12

Silla y taza roja



En las etapas finales de nuestras exploraciones, decidimos llevar a cabo un ejercicio que denominamos "El armario del pasado". A pesar de que nuestro objetivo primordial era

definir la temática del unipersonal, la manipulación no convencional de la vestimenta proporcionó un mayor nivel de reflexión, ya que las prendas contenían una abundante carga informativa. En este ejercicio, empleamos prendas del pasado pertenecientes a Gianiré, como un pantalón que pertenecía a su abuelo y un vestido. La intérprete seleccionó personalmente estas prendas para la dinámica, optando por aquellas que no utiliza en su día a día.

Este ejercicio brindó a Gianiré la oportunidad de experimentar conscientemente con el peso, olor y texturas de cada prenda, no solo en términos de vestirlas de manera convencional, sino también de utilizarlas de formas inusuales, como colocarlas sobre la cabeza, en las piernas, entre otras formas poco convencionales. Posteriormente, la intérprete improvisó dos micro-escenas derivadas de estas exploraciones.

Como resultado de este ejercicio, se observó que la ropa destinada para ocasiones especiales solía permanecer guardada, a menudo sin que llegara la esperada ocasión. Esta reflexión aportó claridad a la estructura narrativa que estábamos construyendo.

3.2.2. *Materializamos*

En el marco de nuestra investigación, se emplea otra estrategia consistente en plasmar de manera tangible los descubrimientos y reflexiones emergentes en momentos específicos durante las exploraciones. No obstante, era imperativo emprender acciones concretas para materializar ciertas ideas identificadas. Con el fin de lograrlo, se propusieron diversos ejercicios, entre ellos, la actividad denominada "Fantasías". En esta actividad, se insta a los participantes a responder a las siguientes preguntas mediante dibujos, palabras y/o imágenes virtuales:

- ¿Cuál era la fantasía laboral de tu yo de 8 años?
- ¿Dónde se imaginaba que trabajaría?
- ¿De qué colores se vestía para ir a trabajar?

- ¿Cómo era su rutina?
- ¿Cuántas horas le dedicaba al trabajo?
- ¿Dónde te imaginas?
- ¿Cuál era la fantasía amorosa de tu yo de 10 años?
- ¿Creías en el amor eterno?
- ¿Cómo era esa persona especial?
- ¿Era alguien que conocías o era ficticio?
- ¿Qué te gustaba más de esa persona?
- ¿Qué le gustaba de ti?
- ¿Qué te imaginabas haciendo cuando tuvieras tu edad actual?
- ¿Dónde te imaginabas viviendo?
- ¿Te imaginabas con pareja?
- ¿Cómo pensabas que te verías?

Con el propósito de infundir un tono lúdico y seguir la línea de juegos, hemos estructurado la actividad de manera semejante a las encuestas presentes en las revistas dirigidas a adolescentes. Para ello, llevamos a cabo una presentación del cuestionario en forma de quiz, enriquecido con imágenes y colores. Esta iniciativa tiene como objetivo indagar acerca de las fantasías infantiles de la intérprete cuando tenía 10 años. Como resultado de esta actividad, Gianiré recordó su atracción por el estereotipo del "Bad boy" (chico malo) durante su preadolescencia, evidenciando una fuerte admiración y predilección por Floricienta. De hecho, llegó a identificarse con el personaje de Floricienta y buscaba romantizar su vida a través de una conexión imaginaria con un joven llamado Ángel.

Figura 13

Quiz fantasía laboral



Figura 14

Quiz fantasía amorosa



Figura 15

Quiz fantasía vida social



A partir de estas preguntas decidimos aprovechar las herramientas digitales que teníamos a mano y en una pizarra virtual realizamos un Moodboard, tablero con información visual, en conjunto para lograrlo realizamos las siguientes preguntas ¿Qué cantantes escuchabas más? ¿Qué series te gustaban ver? ¿Qué ropa recuerdas haber usado? ¿Qué colores? ¿Cómo eran los muebles de tu cuarto? ¿Tenías mascotas? ¿Cuáles eran tus juguetes favoritos? ¿Qué te hubiera gustado tener? Los elementos que utilizamos fueron Imágenes sacadas de internet, pizarra online compartida. Si bien como objetivo tuvimos el recordar específicamente objetos que fueron y marcaron su etapa de preadolescencia. El verlos agrupados removieron recuerdos, sensaciones y experiencias de esas épocas. Como su relación con su perro, lo mucho que se divertía con sus series favoritas, reconocía que ella era una chica *cool* con un gusto particular por los *bad boy*, recordó una de sus más grandes ídolas y que ella quería ser tanto como floricienta que entró en un estado juguetón de creer que ella era cenicienta. Confesó que siempre quiso un *Tamagotchi*, mascota virtual. Como resultado obtuvimos una pizarra con todos los gustos de la época en la que se encontraba, recordó

cuánto se divertía haciendo las coreografías de Axe Bahía y el crush tan grande que sentía por Bruno de esta agrupación musical.

Figura 16

Jamboard



Como ejercicio para materializar ideas me gustaría analizar la dinámica llamada Retrato, en la cual Gianiré dibujó a su yo cuando tenías entre 8 y 12 años y le formulamos preguntas como; ¿cómo se veía?, dibuja qué vestía y dónde estaba, de quiénes estaba rodeada, entre otra información que recuerdes. Con esta actividad buscamos tener una imagen concreta de cómo ella se recordaba. Cuando finalizó con ese dibujo le solicitamos lo mismo, pero de su Gianiré preadolescente. Lo cual nos trajo como desenlace dos dibujos uno de la Gianiré del pasado y uno de su Gianiré actual. Ambas vestidas con los mismos colores, pero con prendas y peinados completamente distintos. Ella quería cambiar y convertirse en una mejor versión, cambió las cosas que no le gustaban de ella, sin embargo, la prenda roja que se repite da cuenta de que ella sigue teniendo la misma esencia, nos comentó que sigue creyendo en la magia, en el amor, sigue teniendo muchas esperanzas y está agradecida de lo que vivió

puedo ese viaje ayudó a que sea la persona que es hoy, Mira con ternura su pasado y con ganas de cuidar y abrazar la niña que una vez fue.

Figura 17

Autorretrato de niña



Para terminar con este segmento me gustaría analizar la dinámica llamada Siente, dibuja, dialoga. A partir del material obtenido en sabores y percepciones se busca comentar, dialogar, encontrar conexiones, etc. Con esta actividad se buscó dialogar, acercamiento a la plástica, verbalizar sentimientos y evaluar la relación entre la plástica y la intérprete. En virtud del análisis en conjunto que hicimos de los dibujos pudimos descubrir que había una memoria emocional que fue despertando al ejercitar los sentidos tanto como el olfato, la vista

y el gusto. En base a como ella se relaciona con los colores y que tanto le gustan o no ejecutó los dibujos. En sus pinturas quiso representar:

Figura 18

Autorretrato actual



Los materiales que usamos en esta exploración fueron pinturas, pinceles, hojas, sal, azúcar, limón, café. Este ejercicio buscó materializar las sensaciones y sentimientos a través de la plástica con ayuda del gusto.

Figura 19

Azul y verde



Esta composición se basó en la foto de la graduación de inicial, buscó representar la tristeza que le producía, las lágrimas que se contuvo, dureza, agotamiento de sentirse así y pena por lo que la pequeña Gianiré tuvo que pasar y la invitó a cuestionarse y repensar su relación con su padre.

Figura 20

Roja y naranja



Esta composición se basó en la foto en la playa con su prima, buscó representar la calidez que sentía en la playa con sus seres queridos, el amor que se tenía con su “papisto”, los momentos de juego y diversión que tuvo con su prima, buenos momentos en el verano.

Esta memoria la ayudó a recordar un libro de chistes muy especial que su abuelo le regaló y un bloqueador muy popular que en su época regalaban en la playa de la marca donofrio con olor agradable olor a coco, uno de sus favoritos hasta su adultez.

Figura 21

Rosa y verde



Esta composición se basó en la foto con su Silla y su Taza, representó sus manos pequeñas, con esto recordó que en esa época le gustaba hacer manualidades y lo feliz que la hacía ser engreída por su “papisto” y su mamá, así sea con pequeños gestos, como darle leche en las noches en su taza favorita. No obstante, de haber tenido mayor disposición de colores recalcó que le hubiera gustado que su arcoíris, sea amarillo, rojo, celeste y naranja.

Figura 22

Rosa y Azul



Esta composición se basó en la foto de la novia, así ella haya sido la única dentro de la fotografía, todo en ella le recordó a su mamá. Por ello quiso representarla de la forma más explícita, recuerda que su mamá siempre estuvo ahí, ayudándole en actuaciones, consiguiendo vestuarios, alistándola para que se presente y lo más importante la impulsó a perseguir sus sueños. Para ella "El rosado es amor y sensibilidad", todo lo que le transmitió esa fotografía.

En conclusión, este capítulo destaca la evaluación de nuestro laboratorio escénico, centrado en objetos como estímulos para recuperación de memorias. A pesar de los desafíos virtuales y pandémicos, resalta la importancia de elementos escenográficos y analiza la puesta escénica-digital. Las condiciones del laboratorio, desde la formación del equipo hasta desafíos logísticos, se abordan con flexibilidad y adaptabilidad, revelando valiosas facetas de la identidad de Gianiré.

Capítulo 4. Escenografía: metodología de Sistematización en la escena digital

En el presente capítulo desarrollo mi proceso de sistematización de todo el material recaudado en el laboratorio escénico-digital. Por ello, considero de suma importancia presentar las herramientas principales usadas en este proceso, mediante las cuales logré dicha sistematización.

4.1. Herramientas de Sistematización

La primera herramienta es el collage escenográfico, en este apartado desarrollaré la curaduría que utilicé para realizarlos y también se remitirá al significante de dichas composiciones visuales, me basé en componer una visión general del eje conceptual de cada sesión trabajada, acorde a esto elijo determinadas imágenes, frases y colores. La segunda es la partitura escénica, me enfocaré en los parámetros que designé para poder desarrollar esta estructura. Y la tercera es un desglose de elementos, explicaré brevemente cómo decidí el conjunto de elementos para realizar el diseño escenográfico.

Decidí apoyarme en estos tres elementos puesto que necesitaba concretar todos los pensamientos e ideas abstractas que surgieron a partir de la primera parte del laboratorio.

4.1.1. Collage escenográfico

Esta herramienta es una agrupación de imágenes con el fin de expresar de forma concreta las ideas o reflexiones más relevantes del laboratorio. De esta manera pude materializar la línea estética, la paleta de colores, los niveles, espacios, entre otros. Para realizar estas composiciones visuales, inicialmente procedí a reunir imágenes de diversa procedencia, bajo dos ángulos: el descriptivo, el cual se basa en imágenes concretas que vayan con el contexto de la obra y el metafórico, que se enfoca en traducir las ideas abstractas en formas, líneas, texturas, entre otros criterios materiales. Para buscar el material gráfico me auto realizaba las siguientes preguntas:

- ¿Qué colores y formas me remitieron las exploraciones de la sesión?
- ¿Qué frases o palabras marcaron la sesión?
- ¿Qué sensaciones me produjo la sesión?
- ¿Qué olores, sabores, o canciones me dejó la sesión?
- ¿Qué imágenes me remiten a la sesión?

Luego discerní entre las imágenes descriptivas y las metafóricas, prioricé el segundo criterio sobre el primero para más adelante, relacionarlas con el objetivo de relatar pequeñas historias que se formaron tomando en cuenta cada sesión, a partir de esto, procedí a jugar con el tamaño, el color, la superposición de las imágenes para poder crear otras figuras a partir de estas, la ubicación de cada elemento en el plano y también la orientación del canva, ya sea horizontal o vertical, entre otras. En esa misma línea, agregue las frases o palabras más resaltantes de cada sesión de esta forma las creaciones que hicieran se convertirían en una herramienta de comunicación.

De acuerdo a esta metodología realicé los siguientes collages escenográficos:

- **Primera sesión:**

Figura 23

Fotocollage 1



- “Había una vez”: frase que salió durante la sesión, me quedé con la imagen de escribir un diario (abierto) de una adolescente que cree en los finales felices pero que recién está empezando su cuento.
 - Fondo con una textura desigual de color amarillo: toda la buena energía y ambiente cálido que se está construyendo paso a paso.
 - Textura con brochazos dispares: estamos abrazando que las cosas no salgan exactamente como las hemos planeado, pero seguimos adelante con la investigación
 - Pelota roja/nariz roja, ya que, fue un tema que se anunció brevemente, pero denota gran relevancia
 - Manos felices e irregulares, con pinturas encima, que representan nuestro ambiente lúdico, la complicidad que se está formando, la horizontalidad de que todas somos igual de importantes para que este laboratorio se lleve a cabo, si bien todas ocupamos diversos roles todas estamos construyendo este espacio.
 - Dirección vertical, ya que, fue una sesión que si bien tuvo un par de impases por el espacio siguió en su mayoría la estructura que planificamos.
- **Segunda sesión:**

Figura 24

Fotocollage 2



- “Creo en el para siempre”: frase que salió durante la sesión, me quedé con el pensamiento de que la esperanza nos mantiene con vida.
- Fondo plano con textura de puntos salpicados de color rosa: dinamismo, el rosado es uno de los colores favoritos de Gianiré, diferentes dimensiones, tamaños irregulares y espontáneos, los cuales representan la organicidad con la que se manejó la sesión y cómo fue que surgieron las memorias del pasado.
- Flores amarillas, una de las canciones que marcó la sesión, un punto en común de partida que encontramos entre todas las integrantes del laboratorio.
- Gianiré y sus sombras, en esta sesión pudimos descubrir una multidimensionalidad en su personalidad, por un lado, Gianiré está llena de risas, comedia y colores, por otro lado, Gianiré está llena de matices, dudas, momentos de soledad y tristeza con los que carga desde pequeña
- El canva tiene una dirección horizontal, ya que, fue una sesión en la cual establecimos una atmósfera de confianza, libertad, un espacio seguro que

invitó a proponer y a flexibilizar el orden que las guías de las sesiones propusieron en un inicio.

- Las lágrimas buscan representar una sesión llena de nostalgia y sentimientos que parecían haber quedado en el pasado, sin embargo, tomaron un lugar protagónico durante la sesión.
- Las cámaras representan el gran interés que Gianiré tiene por coleccionar objetos del pasado, sobre todo si tienen un valor sentimental, como lo es esa cámara que le regaló su abuelo.
- La luna su astro favorito no conoce mucho de ella, pero la tiene presente en su día y en su habitación.

Figura 25

Fotocollage 3



-Posición horizontal: desde la anterior sesión prevaleció la atmósfera de confianza, espacio seguro y en donde las tres ocupamos roles igual de importantes para que este proyecto prospere.

-Textura con irregularidades y desniveles: no avanzamos en el orden cronológico planteado por las guías, por factores como la atmósfera, el espacio, el internet, disponibilidad, entre otros armamos momento a momento la sesión con las necesidades que se nos iban presentando, esta sesión fue una yuxtaposición de dinámicas, recuerdos y reflexiones.

-Figura adulta cuidando a un infante: En el núcleo familiar de Gianiré, ella atravesó por adversidades siempre reconoció el amor de sus abuelos y fue lo que la impulsaba, por ello, esta figura está compuesta de alambres y tuercas, dan la impresión de ser engranajes que logran el funcionamiento de esta imagen.

-Escaleras de palabras: en esa misma línea busque representar a partir de fragmentos como ella contaba con un libro de chistes y este le ayudaba a pasar el rato y la ayudó a forjar un refugio en la comedia en momentos en los que más lo necesitaba.

-Cajas en ruedas: En esta sesión no se pudo pasar por alto la situación de las mudanzas de Gianiré, sin embargo, siempre buscamos adaptarnos al constante cambio de espacios y esto se convirtió en una de las premisas para crear el espacio.

-Mariposas y ventana al exterior: En este fotocollage busqué representar la esperanza que Gianiré tuvo desde pequeña siempre romantizando el futuro y viendo que le depararía algo lleno de magia.

Figura 26

Fotocollage 4



- Fondo cálido: En esta composición visual busqué representar el lenguaje lúdico mediante el cual generamos un diálogo entre las memorias de Gianiré y ella en el presente (laboratorio). Esta fue una sesión llena de luz, momento en el que empezamos a tomar decisiones sobre la forma que iría tomando. El color amarillo representa calidez, iluminación, calidez, sensación positiva, confianza, creatividad y un ambiente cómodo, acogedor.
- Frases: En esta sesión salieron expresiones que marcaron el curso del laboratorio tales como; Siempre tendrás a mamá, Serás payasa y Hay un cuento, estas salieron a partir de juegos de la infancia como el comecocos anteriormente explicado.
- Formato horizontal: se mantiene la horizontalidad en el laboratorio.
- Escobas con rostros: Una de las anécdotas que más resaltamos en esta sesión fue jugar con las escobas durante la infancia, sin embargo, a esta edad no recordamos qué significado le dábamos, pero tratamos de recordar cual era y eso nos trajo la reflexión

sobre el juego, que a partir de este código hasta el objeto más cotidiano podía tener significado más relevante.

- Niños construyendo un cielo: Empezamos a proponer narrativas a partir de las improvisaciones realizadas durante esta sesión. Asimismo, a partir de recuerdos fuimos recordando fantasías preadolescentes que tuvimos.
- Perro: Su mascota y lo que representa tener una mascota el ideal de una familia feliz y llena de amor.

Figura 27

Fotocollage 5



- Fondo: fue una sesión corta, se realizó en un nuevo espacio donde no tuvimos muchas facilidades y Gianiré estuvo gran tiempo con la cámara apagada, a lo largo de esta sesión repensé la relevancia de mi lugar como creadora, ya que, mi dirección estaba orientada hacia lo visual.
- Busto sin rostro con tres colores evaporándose: En esta sesión trabajamos la sensorialidad de Gianiré, sentidos como el gusto, el olfato y el oído, para lograrlo, nos

apoyamos en materiales como el café, el azúcar, el limón y la sal, y una playlist hecha con canciones que Gianiré seleccionó en sesiones anteriores, estas la ayudaron a volver a momentos específicos de su infancia y la entrada a su adolescencia.

- Si bien fue una sesión en donde trabajamos diversos sentidos en la intérprete y sobrellevamos inconvenientes como el espacio y la vista a través de la digitalidad fue algo frustrante para mi persona como creadora, ya que, a lo largo de las diversas sesiones avanzábamos y sin embargo el tema del constante cambio de espacios me preocupaba.

Figura 28

Fotocollage 6



- Fondo: mixtura entre un cielo y un universo, quise representar intuición, unificación, libertad, armonía, representa magia, vulnerabilidad y espontaneidad.
- La niñez, la juventud y el deseo también se ven representados por el color morado.
- Las mariposas representan magia, un tema ahora más recurrente en nuestras sesiones.

- Un arcoíris lleno de posibilidades, esta sesión fue como un portal mágico donde se empezó a construir e hilar un posible universo ficcional en el que La PaGiasa entraba con el poder del clown.
- Esta fue una sesión llena de esperanza, en la cual pude tomar las dificultades del espacio como oportunidades y retos para configurar una escenografía itinerante, así como nuestras anteriores sesiones.

Figura 29

Fotocollage 7



- Este fue un fotocollage que unificó las anteriores sesiones, ya que, esta fue la última sesión de este módulo, la cual consistió en repensar, reflexionar y resaltar
- Fondo: el cielo y la tierra se unifican en un universo paralelo, en el que temas como la infancia, el ser payaso, el tiempo y la magia se entrelazan a través de raíces de café.
- El sol y la luna, son elementos que aparecieron inicialmente en las primeras sesiones, representan la parte interior y exterior de Gianiré, un sol cálido a vista de los demás y la luna, íntima y personal.

- La magia a través de las mariposas llegó en una sesión y se quedaron durante todo el laboratorio.
- Un reloj de cartón, representa los constantes viajes en el tiempo que hacíamos en cada sesión a través de juegos de la infancia recordamos momentos que marcaron nuestra infancia e incluso nuestro tránsito hasta la adolescencia.
- Adultos hechos de cartón: familiares que marcaron el curso de la vida de Gianiré, sus abuelos, su mamá y su papá.
- Un niño encerrado dibujando: ella conociéndose a un nivel personal, con mucha esperanza en su yo del futuro, creando sus fantasías sobre cómo será su vida.
- Un payaso dibujándose mientras se ve al espejo: lo que más rescatamos del laboratorio era el poder explorar memorias desde una visión dual, tanto de Gianiré como de la PaGiasa.

A partir de esta herramienta se puede materializar la paleta de colores que se utilizará, como los colores principales; azul, amarillo y rojo, figuras que estarían presentes en la puesta, como triángulos, elementos que necesitaría, como cajas, mariposas, entre otros, materiales que proponía utilizar como el cartón y el celofán e incluso gracias a las dificultades que tuve por el espacio pude proponer que partamos de una temática de mudanza y realizar una escenografía itinerante, como lo fueron las sesiones de creación. Mis compañeras de laboratorio aceptaron la propuesta y empezamos a trabajar sobre esta temática, hilamos las improvisaciones que más resaltaron en cada sesión, a partir de ese momento tuve otras necesidades para poder sistematizar la nueva información que iba saliendo de cada nueva sesión.

4.1.2. Partitura escénica

En el segundo módulo del laboratorio, cuando ya disponíamos de los fundamentos sobre los cuales desarrollaremos la obra, tales como la temática, las herramientas seleccionadas y el lenguaje, entre otros, se empleó una partitura escénica para sistematizar el nuevo contenido. Dicha partitura iniciaba con un cuadro que contemplaba las siguientes premisas:

- Minuto: Rango de tiempo predeterminado en el cual ocurría cada fragmento de la puesta en escena.
- Estructura:
 - Unidad: Segmentación técnica de la narrativa.
 - Subpartes: Descripción de lo que sucede en escena.
- Elementos físicos:
 - Vestuario: Conjunto de vestimentas utilizado por la intérprete en escena.
 - Utilería personajes: Elementos con los cuales la intérprete interactúa en escena.
 - Utilería escena: Elementos de utilidad presentes en la escena.
 - Mobiliario: Muebles u objetos que forman parte de la escena.
- Escenografía: Descripción literal de los elementos en escena y su interacción.
- Elementos visuales/sonoros:
 - Paleta de color: Conjunto y variedad de colores utilizados en cada sección de la narrativa.
 - Video: Transmisión de grabaciones en escena.
 - Luz: Iluminación para las escenas.
 - Música/Sonido: Selección de temas musicales que acompañarán la obra.

Estas premisas fueron inicialmente planteadas, sin embargo, se utilizaron selectivamente, delimitando las categorías más pertinentes para el work in progress. El cuadro resultante ha demostrado ser de gran utilidad, dado que la obra carece de un libreto estructurado. A través de las improvisaciones, hemos logrado generar una historia con una cronología precisa.

Este enfoque permitió una segmentación detallada de cada aspecto de la obra al concretar todos los elementos mediante la partitura escénica. Identificamos posibles faltantes, revisamos minuciosamente los detalles y nos aseguramos de que cada elemento estuviera presente y alineado con la visión creativa. Es crucial destacar que esta herramienta se ha revelado como de suma importancia para mantener el curso creativo en constante fluidez, proporcionando la claridad necesaria para definir con precisión lo que se desea lograr en escena. Así, cada componente contribuye a la coherencia global de la obra. (ver anexo 2)

4.1.3. Boceto de diseño

La tercera herramienta es el boceto de diseño, en este segmento se desarrolló el proceso individual para poder concretar todos los pensamientos, sensaciones e ideas abstractas que buscaba transmitir a partir de las herramientas de sistematización vistas anteriormente.

Figura 30

Bocetos de vestuario, mobiliario y utilería



El boceto de diseño es una herramienta creativa que ampara la visualización de ideas, sensaciones y conceptos que dialogan con la partitura escénica. Esta herramienta permitió esbozar y representar gráfica y concretamente las propuestas estéticas, lo que posibilitó el poder presentarlas a las demás integrantes del proyecto de manera clara y concisa. Además, el boceto de diseño facilitó la comunicación entre las integrantes del equipo, ya que hizo posible que todas tengamos una comprensión visual de la idea del proyecto.

En el caso del boceto de vestuario, se buscó encaminar la creación y conceptualización de la ropa y los accesorios que la intérprete usaría en la obra. El vestuario pretende expresar la identidad del personaje y demostrar la evolución de este.

Por otro lado, el diseño del Mobiliario buscaba transmitir la atmósfera y el estilo clown de esta obra en específico. El mobiliario fue elegido diligentemente para comunicar dónde se desarrolla la historia con un fin funcional y sin llegar a ser solo decorativa. Este diseño buscaba cumplir con las características de ser duradero, itinerante y de una instalación intuitiva. Para un diseño óptimo, con medidas y dimensiones claras para realizar los bocetos considero se debe tener en cuenta el espacio disponible en el escenario, la iluminación y la para examinar la visibilidad deseada desde la propuesta de dirección.

Así mismo, el diseño de utilería en la escenografía también debe ser funcional, de la misma estética funcional para entrar en la convención de realismo de la obra. La mayoría de elementos fueron creados con las premisas de ser duraderos sin embargo por la finalidad de la narrativa un elemento planteado para ser reemplazado en cada función. Por ejemplo, una carta que terminaría rota.

En pocas palabras, el boceto de diseño es una herramienta necesaria para el proceso creativo y la planificación de la estética de la escenografía.

4.1.4. Desglose de elementos

La cuarta herramienta es el desglose de elementos, en este apartado tener un enfoque detallado me permitió comprender mejor la composición, la estética y la intención de lo que cada pieza busca transmitir.

Para ello, decidí realizar un desglose de elementos, en el cuál se determinó cuidadosamente cada componente, tanto el color, como la forma, tipografía, el espacio y la textura, y a partir de ello cómo interactúan entre sí para transmitir un mensaje o incluso recordar una emoción específica. Esta herramienta ofrece ayuda para realizar una toma de decisiones bajo diversos sesgos; creativos, funcionales y simbólicos.

Como integrante de este laboratorio, el poder trabajar y explorar la herramienta del desglose de elementos desde las artes escénicas en el sector creativo fue sumamente productivo. Esta herramienta me permitió analizar detalladamente los componentes visuales presentes en la narrativa. Al descomponer cada elemento bajo consignas como color, forma, tipografía, espacio y textura, somos capaces de comprender mejor su función, impacto y relación dentro de la composición escénica.

Figura 31

Board de elementos



Cuando aplicamos el desglose de elementos, estamos profundizando en la esencia de cada aspecto visual para desentrañar su poder comunicativo y estético. Por ejemplo, al analizar el color, podemos examinar su paleta, tonalidades y saturación para comprender cómo influye en las emociones y en la narrativa visual. De manera similar, al desglosar la forma, podemos explorar las líneas, curvas y geometrías presentes en una imagen y cómo contribuyen a la composición y lo que se busca transmitir.

El desglose de los elementos juega un papel crucial al permitirme identificar y comprender las intenciones de la directora escenográfica, en este caso mi persona, a la par que desarrolla mi capacidad de observación y análisis crítico. Este proceso no solo nos brinda una visión detallada de su enfoque, sino que también nos otorga la oportunidad de experimentar con diversas combinaciones y aproximaciones. Esta práctica constante expande mi habilidad para concebir y comunicar mensajes de manera efectiva a través del medio visual.

En síntesis, el desglose de elementos es una herramienta esencial en la dirección de arte. Nos permite descomponer y analizar los diversos componentes visuales presentes en una obra o proyecto, mejorando nuestra comprensión de su función y relación dentro de la composición general. Al dominar esta técnica, podemos potenciar nuestra capacidad de comunicación visual y tomar decisiones informadas y creativas en nuestro trabajo como futuros directores de arte.

El proceso de sistematización en el laboratorio escénico-digital ha sido fundamental para dar sentido a mi investigación en artes escénicas. Mediante herramientas como el collage escenográfico, la partitura escénica, el boceto de diseño y el desglose de elementos, logré organizar y plasmar mis ideas de manera creativa. Estas técnicas me permitieron explorar nuevas posibilidades para el diseño escénico. Asimismo, el análisis detallado de los

elementos me ayudó a identificar mejoras y optimizar el proyecto. Esta sistematización reafirma la importancia de estas herramientas en futuros proyectos teatrales y su impacto en la coherencia y calidad de la producción escénica.



Capítulo 5. Realización de diseño de una creación colectiva escénica digital

Del laboratorio escénico digital se tomó una muestra del trabajo en curso. Dado que el proyecto aún no se ha finalizado y aún está sujeto a cambios, en este documento me referiré a él como *Work in progress*, trabajo en curso.

En el presente capítulo, describo de manera detallada el proceso que he seguido para configurar la totalidad de la escenografía en el contexto del espacio escénico digital mediante una modalidad semipresencial. Considero que es de suma importancia exponer los métodos y pasos que he empleado en este proceso para lograr su realización.

5.1. Realización e implantación

Seguí un proceso al que me refiero como "la triple C", que se basa en conseguir, construir y confeccionar, para darle vida a la propuesta de diseño.

1. Conseguir: La propuesta de arte tenía que satisfacer criterios como tener la estética "clown", encajar dentro de la paleta de colores predeterminedada y coincidir con el tamaño de los objetos que se estaban creando. En equipo buscamos los materiales que necesitábamos para hacer realidad la propuesta. En este caso, los artículos a nivel de guardarropa que obtuvimos provenían del guardarropa de PaGiasa, el payaso de Gianiré, e incluían sus zapatos, sombrero, chaleco y nariz con temática de payaso. Para la iluminación se utiliza una cálida lámpara "sunset" que produce un efecto circular con los tonos cálidos de un atardecer, un tacho de luz blanca casero con papel celofán que utilizamos como filtros de colores, una lámpara de soporte y un maniquí.

Figura 32

Ensayo virtual - zoom



Procedimos al siguiente paso después de recopilar una lista de todos los elementos que pudimos adquirir y que cumplieran con los requisitos.

Construcción: los elementos elegidos en el desglose de los elementos debían realizarse, y para ello había que utilizar como guía los dibujos creados en el boceto de diseño. Las escalas que obtuve las utilicé como referencia para las dimensiones de los muebles y accesorios.

Posteriormente, medí objetos comunes, como una radio antigua que tenía una forma similar a la propuesta que le hice para la radio del personaje Gianiré.

Figura 33

Radio de cartón



Figura 34

“Carteles Una eternidad más tarde” y “vivió feliz por siempre”

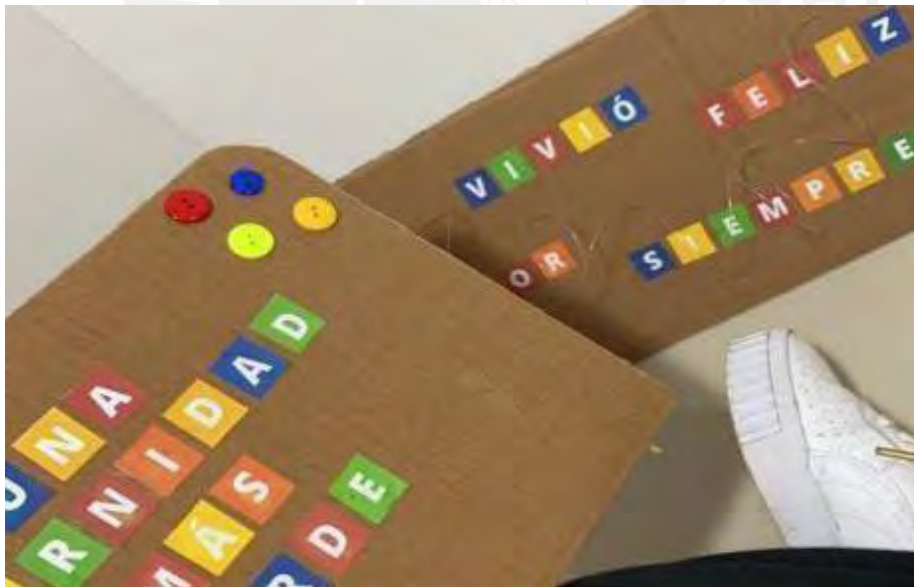


Figura 35

Mariposa y edificios en construcción

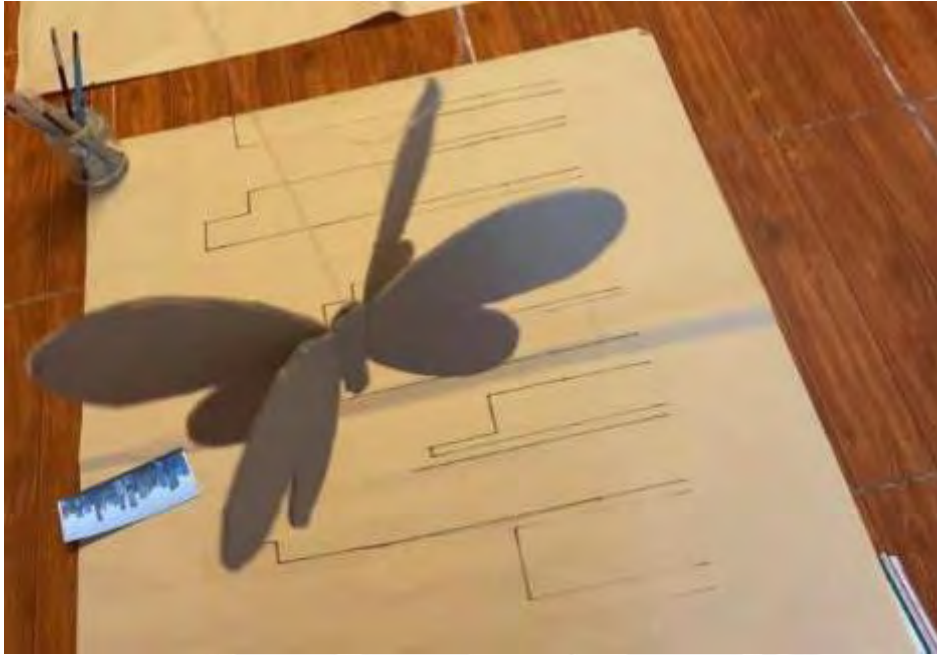


Figura 36

Mariposa y parches



Figura 37

Ciudad de papel

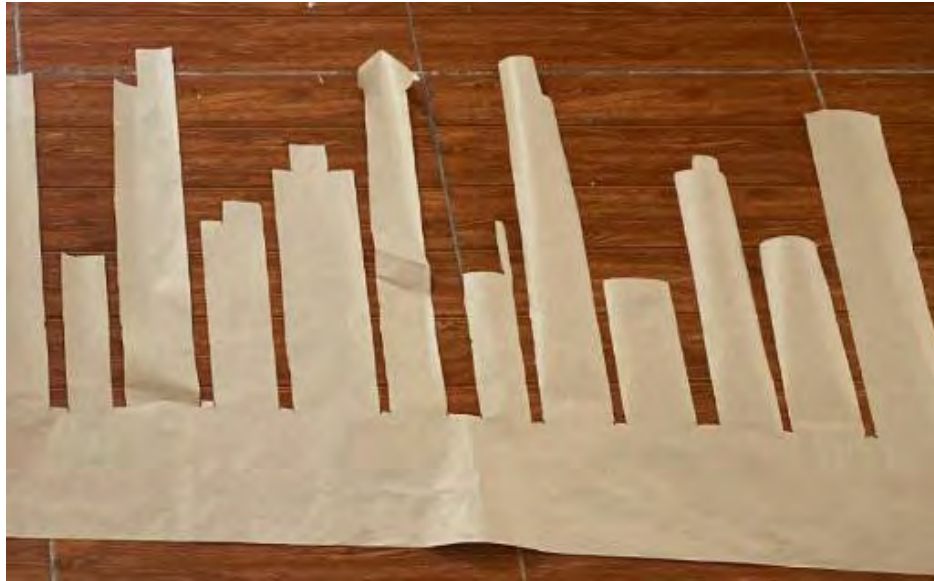


Figura 38

Ciudad de papel y mariposa Set



Como inicialmente estaba tratando de crear un modelo para probar diferentes ideas que tenía y ver si eran factibles, esta estrategia funcionó para que todos los elementos de la escena estuvieran en armonía. Sin embargo, Gianiré tuvo varias mudanzas a lo largo del proceso de creación, por lo que la escenografía debía ser móvil, itinerante para que funcionaran de manera óptima en cualquier espacio.

2. Confección: Primero se eligieron los materiales para crear el vestuario previsto para este proyecto. En este caso había elegido el esquema de color, las texturas, el estilo y el ajuste que quería para cada una de las piezas a realizar, en este caso el polo, el vestido y los parches de todo el mobiliario, cajas. Luego de hacer un vestido bajo supervisión usando patrones que encontré en línea para el modelo de vestido, procedí a cortar trozos de papel celofán en las formas deseadas para cubrir el vestido y darle el estampado deseado. En el lado del polo, creé una especie de réplica del color que necesitaba usando una camiseta de la talla de Gianiré como ejemplo y plantilla. Luego, los parches se crearon recortando varias telas con diversas texturas y estampados, cosiendo el borde de lana para que el efecto pudiera verse a través de la cámara y luego remojando los parches en café para darles una apariencia, acabado envejecido.

Figura 39

Paleta de colores vestido

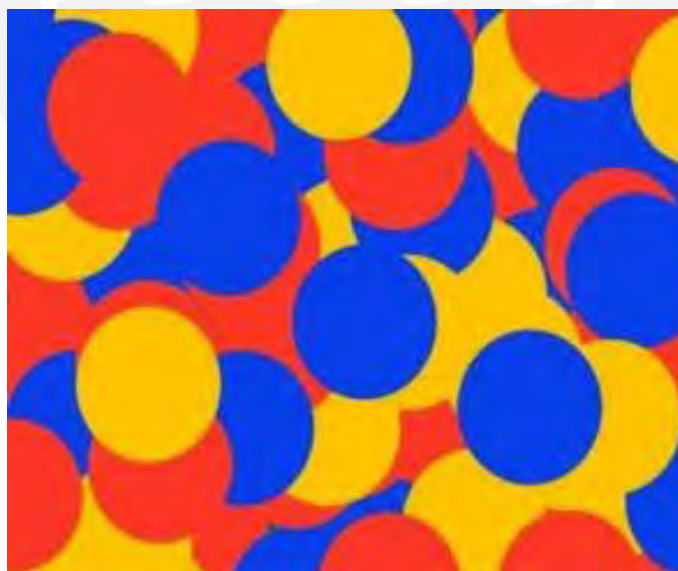


Figura 40

Prueba vestuario



Figura 41

Vestido en set



Los pasos de conseguir, construir y confeccionar dieron vida a la visión creativa al trabajar en conjunto para convertir una idea, un concepto visual en un todo, material que comunicó e interactuó junto a la intérprete.

5.2. Diseño en el escenario digital

La propuesta de diseño escenográfico que creé enfrentó una variedad de desafíos y oportunidades especiales en el contexto desafiante de una obra digital. A pesar de las dificultades iniciales, pudimos hacerla funcionar con éxito en ciertos aspectos, aprendimos de las situaciones que no salieron como las habíamos planeado, además, llevamos una visión artística cuidadosamente pensada y ejecutada al ámbito digital.

Tenía una variedad de tareas que completar en este proyecto. Desde el inicio participé activamente en reuniones y prácticas, donde mi participación ha sido fundamental brindando orientación en la presentación visual y en la formulación del diseño del escenario. No pude organizar personalmente todos los componentes en el espacio de la intérprete debido a las circunstancias del COVID-19 y al lineamiento que propuso la universidad como método de prevención. Para que el proceso de montaje fuera eficiente y eficaz, tuvimos que trabajar juntas de forma remota y planificar cada detalle.

Comenzamos hablando de la distancia de la iluminación y cómo influiría en cómo se percibían los objetos en la pantalla. Para transmitir la atmósfera deseada, era fundamental que la luz resaltara componentes visuales importantes. Ensamblar las piezas desde cero no habría sido práctico en un espacio desconocido, así que se las envié a Gianiré ya preparadas y arregladas, solicitándole que solo siguiera una serie de instrucciones detalladas que le iba brindando inicialmente y luego Lucero a través del *feedback*, apoyó y propuso soluciones en el nuevo espacio en el cual estábamos integrando todo el material escénico.

Figura 42

Gianiré en set



Figura 43

Mobiliario en set



Figura 44

Vestido y luz en set



Mi papel fue aún más crucial durante la grabación. Me cercioré de que los elementos estuvieran colocados donde debían estar, según la propuesta, y que cumplieran con todas las exigencias utilitarias y estéticas. Para mantener la visión artística, también tuve cuidado de responder cualquier pregunta que pudiera surgir durante la implementación de los elementos y a la hora de realizar los ensayos, como habíamos planeado usar una carta con detalles muy específicos para la historia, hacer alrededor de 2 o 3 cartas como accesorios fue algo que no anticipé. Gianiré tuvo que romper la carta en el escenario y yo solo envié una carta, así que solo realizamos una toma. Un riesgo de no estar presencialmente implicaba el manejo inadecuado de los objetos, por lo que era necesaria mi supervisión para detener cualquier desviación, respecto a las luces, tales como lámparas y tacho con los filtros, aunque Gianiré

comprendió de una forma bastante rápida lo cual ayudó a sobrellevar el proceso de una forma bastante fluida.

Figura 45

Gianiré con la carta de amor 1



También le proporcioné a Gianiré instrucciones detalladas sobre cómo usar el vestuario, como acomodarlo en el maniquí y en la caja y cómo organizar los objetos. Cada gesto y movimiento se convirtió en un componente crucial de la presentación visual y, bajo mi dirección de elementos y espacio en colaboración con la de Lucero y todo el trabajo realizado con Gianiré, todo quedó en armonía para ser una primera pasada con nuevos elementos y un nuevo espacio.

En definitiva, implementar esta propuesta de diseño de arte en un formato asincrónico en un entorno digital fue un desafío divertido pero retador no solo para mí sino también para la intérprete. El resultado final demostró que la creatividad, la perseverancia y el trabajo en equipo pueden superar las barreras físicas y dar vida a una visión creativa en cualquier entorno, a pesar de que requirió una detallada planificación, coordinación y superación de desafíos logísticos.

Figura 46

Gianiré con la carta de amor 2



Figura 47

Gianiré con cassette



Figura 48

Gianiré con cassette Axe Bahía



Figura 49

Gianiré con radio



5.3. Repensando la escenografía frente al teatro digital

Mi investigación ha sido un proceso apasionante que busca redefinir el papel de la escenografía en el contexto del teatro digital. Actualmente, la escenografía actual implica la capacidad de los artistas para plasmar ideas, manteniendo autonomía en línea con la

propuesta colectiva. Esto ofrece oportunidades creativas diversas, facilitando la interacción entre elementos visuales en escena. Mi investigación ha sido un proceso apasionante que busca redefinir el papel de la escenografía en el ámbito del teatro digital.

Figura 50

Gianiré con su dibujo del pasado



Figura 51

Gianiré con su libro de mejores chistes



Sin embargo, la pregunta que surge es si esta noción de escenografía se aplica de la misma manera en el teatro digital y, en caso afirmativo, ¿cómo funciona? La respuesta se compone de matices: sí y no. La parte de creación e investigación puede llevarse a cabo de manera asincrónica, permitiendo la generación de un concepto a partir del material disponible. Este concepto se traduce luego en un diseño escenográfico que se ensambla siguiendo el proceso de las "3 C": conseguir, construir y confeccionar, antes de ser empaquetado y configurado para su instalación. A pesar de que se busca adaptar estos diseños a diferentes espacios, la constante variabilidad de los mismos dificulta lograr una precisión absoluta, lo que puede resultar en una ejecución que, si bien es satisfactoria, no alcanza la perfección deseada.

Figura 52

Mobiliario y vestido en escena



En mi investigación, llegué a la conclusión de que la dirección de arte y la escenografía están intrínsecamente vinculadas. La dirección de arte es un campo amplio que va más allá del desarrollo de conceptos visuales, abarcando la interpretación de guiones, narrativas y su materialización visual. Incluye la gestión de escenografía, ambientación y utilería, así como la creación de directrices para el vestuario, maquillaje, entre otros. La integración de estos elementos no solo facilita la comunicación y transmisión de mensajes, sino que también contribuye al desarrollo de un lenguaje visual dinámico, siendo fundamental para la narrativa visual y la estética.

El teatro digital se presenta como un espacio de diálogo entre estos dos roles, aunque históricamente y desde una perspectiva teórica son distintos. La evolución de ambos campos

ha convergido en gran medida, compartiendo herramientas y conocimientos que enriquecen la capacidad de comunicar ideas y conceptos visuales.

Figura 53

Gianiré y un póster de su crush



Comencé esta investigación como una artista escénica que intervenía desde la plástica en obras de teatro desde una perspectiva netamente empírica. A medida que avanzaba en mi investigación, adquirí nuevas herramientas e inicié estudios en dirección de arte que están complementando mi experiencia empírica. Estas herramientas me proporcionan una agudeza técnica y atención al detalle, junto con una fuente de visión creativa. Ahora, no solo estoy enfocada en crear conceptos/ideas, sino también en darle vida a estas liderando la producción de conceptos visuales.

Para la materialización del concepto visual, utilicé herramientas logísticas, busqué materiales adecuados y efectos, y gestioné el presupuesto de diseño y el transporte de manera efectiva. Asumí un rol que creció con el tiempo y asumí responsabilidades que no había anticipado al principio, tales como la confección. Esta experiencia fue fundamental para comprender el proceso de un artista que interviene en la práctica, transitando desde una etapa

de preproducción hasta la producción. Este proceso, aunque concretado, se percibe como menos realista en un contexto profesional. Abordar proyectos en teatro digital podría requerir la formación de un equipo específicamente dedicado a la escenografía. Este enfoque evitaría sobrecargar a una persona que asume inicialmente un rol establecido, facilitando el cumplimiento de los plazos establecidos. En cuanto a la inversión financiera, el gasto total incurrido en utilería y vestuario ascendió a S/. 184, mientras que los costos de transporte alcanzaron los S/. 90. Como es un proceso de investigación pude aprender a base de prueba y error, pero si hubiera sido una persona que tuviera estos conocimientos técnicos se hubiera podido hacer más fácilmente.

Figura 54

Vestido a través de zoom



Figura 55

Gianiré mirando la ciudad de cartón por la ventana



Figura 56

Gianiré en el vestido en escena



En síntesis, mi investigación ha sido un viaje de descubrimiento y adaptación, en el que busco repensar la escenografía en el teatro digital. He adquirido herramientas valiosas y una perspectiva enriquecida que me ha preparado para contribuir aún más a la creación de experiencias visuales impactantes en este emocionante campo. La investigación en el área de la dirección de arte y la escenografía es un terreno fértil que promete un futuro lleno de posibilidades creativas, y estoy ansiosa por seguir explorando y colaborando en este espacio en constante evolución.



Conclusiones

Empiezo abordando las conclusiones clave provenientes de mi investigación "Hacer una Creación Colectiva a Través de la Digitalidad y No Morir en el Intento: Repensando la Escenografía en Tiempos de Pandemia". A lo largo de este viaje de constante descubrimiento, juego, prueba, error y adaptación, he explorado el desafío de repensar la escenografía en el contexto del teatro digital y los efectos transformadores que la pandemia de COVID-19 ha traído consigo a la producción teatral digital.

- Sobre la adaptación al entorno virtual:

Mi proyecto escénico inicialmente se concibió como un trabajo presencial, pero debido a las normativas de la facultad y las restricciones de la pandemia, se transformó en un formato virtual utilizando la plataforma Zoom. Esta adaptación forzada generó un cambio significativo en nuestra metodología de trabajo y en la relación entre la intérprete y el espacio.

- Sobre el proceso 100% asincrónico:

La transición al entorno digital nos llevó a replantear nuestra metodología de diseño escenográfico. Inicialmente, planeaba una exploración constante del espacio, la interacción entre la intérprete y los objetos, y el desplazamiento en cámara. Sin embargo, la necesidad de que la intérprete habitara el espacio virtual cambió las condiciones. A pesar de los obstáculos, transformamos este desafío en una oportunidad para repensar nuestros ejercicios y adaptarlos a diferentes espacios. Si bien perdimos la delimitación física del espacio, ganamos en flexibilidad temática, lo que nos llevó a la temática principal de la mudanza, desde una perspectiva literal hasta una metafórica.

- Sobre la Integración de Zoom al producto escénico:

La plataforma Zoom se convirtió en una parte integral de nuestro producto escénico. Utilizamos la cámara como si fuera un registro del proceso de mudanza de la intérprete. Esto permitió un juego creativo con el encuadre, las tomas y las dimensiones, añadiendo profundidad a la experiencia visual.

- Sobre la Temática en constante evolución:

A lo largo del proceso, la temática del unipersonal se mantuvo en constante cambio, pero se centró en la etapa de la preadolescencia. A medida que exploramos objetos y recuerdos, surgieron nuevas reflexiones sobre los vínculos afectivos y las relaciones personales de la intérprete. Esta evolución temática demostró la flexibilidad y adaptabilidad de nuestro enfoque de creación colectiva.

- Sobre las metodologías creativas:

Desarrollamos metodologías creativas que incluyeron la recuperación de memorias a través de objetos, la exploración de los cinco sentidos en relación con los sentimientos de la intérprete y la sistematización de contenido. Estas herramientas nos proporcionaron abundante información, que luego depuramos de manera colaborativa. La integración de la creatividad y la colaboración fue esencial para dar forma a nuestro producto escénico digital.

- Sobre la sistematización escénica en el teatro digital:

La sistematización desempeñó un papel fundamental en mi investigación. Utilicé herramientas como el collage escenográfico, la partitura escénica, el boceto de biseño y el desglose de elementos para organizar y plasmar mis ideas de manera creativa. Estas técnicas me permitieron explorar nuevas posibilidades para el diseño escenográfico y optimizar el proyecto en su conjunto.

- Sobre los resultados y costos:

El resultado final de nuestro proyecto escénico fue una narrativa de objetos que se desarrollaron a partir de nuestras exploraciones. Logramos reducir costos al máximo, ya que no se tuvo en cuenta la mano de obra en confección, construcción y montaje de mobiliario y utilería. Sin embargo, soy consciente de que, en producciones más grandes, estos aspectos deben considerarse, ya que implican el trabajo de varios profesionales.

Mi investigación ha sido un viaje de descubrimiento y adaptación en un esfuerzo por repensar la puesta en escena en el teatro digital. He desarrollado habilidades prácticas y una perspectiva amplia que me han brindado las herramientas que necesito para contribuir aún más a la creación de experiencias visuales potentes en este campo dinámico. Esta investigación ha sido una gran motivación para seguir experimentando, aprendiendo y colaborando en otros proyectos, con diversos y diversas artistas. Este proyecto demuestra que la creatividad y el trabajo en colaboración pueden tener éxito incluso en circunstancias difíciles como la pandemia y que la escenografía puede continuar resignificándose en el teatro digital, un espacio lleno de oportunidades creativas.

Referencias bibliográficas

- Abuín, A. (2008). Teatro y nuevas tecnologías: Conceptos básicos. *Signa: Revista* (17) de la Asociación Española de Semiótica, (17), 29-56.
<https://www.cervantesvirtual.com/obra/teatro-y-nuevas-tecnologas-conceptos-bsicos-0/>
- BBC News Mundo. (2021, 24 de mayo). Elecciones en Perú: el virtual empate técnico en el que se han convertido las elecciones presidenciales en Perú [Noticias]. BBC.
<https://www.bbc.com/mundo/noticias-america-latina-57325693>
- Bravo-García, E., & Magis-Rodríguez, C. (n.d.). La respuesta mundial a la epidemia del COVID-19: los primeros tres meses. Unam.Mx. Retrieved June 9, 2022,
<http://dsp.facmed.unam.mx/wp-content/uploads/2022/03/COVID-19-No.1-03-La-respuesta-mundial-a-la-epidemia-del-COVID-19-los-primeros-tres-meses.pdf>
- De Ortecho J., & Panfichi, T. (1992). El Teatro de Creación Colectiva en Lima Veinte años después [PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ].
<https://repositorio.pucp.edu.pe/index/bitstream/handle/123456789/170990/Monograf%C3%ADa%20%20Creacion%20Colectiva.pdf?sequence=5>
- Dubatti, J. (2011). Introducción a los estudios teatrales. México D.F.: Libros de Godot.
- Dubatti, J. (2016). Teatro-Matriz y Teatro Liminal: La Liminalidad Constitutiva del Acontecimiento Teatral. *Cena*, 19. <https://doi.org/10.22456/2236-3254.65486>
- Dubatti, J. (2019, marzo 13). Cultura teatral y convivio. *Ovejas Muertas*.
<https://ovejasmuertas.wordpress.com/2019/03/13/jorge-dubatti-cultura-teatral-y-convivio/>

- Cátedra Ingmar Bergman UNAM (2020, abril 24) Jorge Dubatti: El videoteatro en tiempos de pandemia. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=KxwSKqji-JQ>
- Cátedra Ingmar Bergman UNAM (2020, agosto 26) Conversación | "Por confirmar: Diálogos en torno al teatro a partir de la pandemia". [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=T8waIWz3Ojs>
- Reátegui, S. (2022). *Diseño escenográfico y espacio escénico en la virtualidad*. ENSAD. <https://www.ensad.edu.pe/10-sharon-reategui/> [Consulta: 28 de Marzo de 2023].
- Fundación Épica Fura dels Baus. (2020, 11 de mayo). La Fura dels Baus, F. É. *Maldición de la Corona | Performance*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=4t6opJPRbD8>
- Ley, P. (1997, agosto 8). *Teatro digital*. Ediciones EL PAÍS S.L. https://elpais.com/diario/1997/08/09/cultura/871077605_850215.html
- Pavis, P. (1998). *Diccionario del teatro*. Barcelona: Paidós.
- Playbill Asociación. (2020, 6 de abril). Resultados de la encuesta: Impacto económico del COVID-19 en el teatro peruano. Recuperado de <https://playbillasociacion.wordpress.com/2020/04/06/resultados-de-la-encuesta-impacto-economico-del-covid-19-en-el-teatro-peruano/>
- Rebata, S. M. (2021). La experiencia del teatro digital durante la pandemia por la COVID-19 en Lima. *Conexión*, 16, 39–64. <https://doi.org/10.18800/conexion.202102.002>
- Revista Hiedra (Productor) (2019, julio 5). El diseño escénico en una conversación con Cata Devia [Audio en podcast]. <https://open.spotify.com/episode/1mVT3htifOzZtZsjIOEPn7>

Ruesga, J. (2011). *Metodología de la Plástica Escénica: La Producción Artística*.

Anagnórisis, 2011(4), 88-109.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3800919>

Vidales, R. (2020, 13 de mayo). La Fura dels Baus, pioneros del teatro digital (sin saberlo).

Ediciones EL PAÍS S.L.

https://elpais.com/cultura/2020/05/12/babelia/1589301705_192200.html

Zorita-Aguirre I. (2020). Mutaciones del espacio escénico en la era digital. *Arte, Individuo y*

Sociedad, 32(2), 503-518. <https://doi.org/10.5209/aris.65437>



Anexos

Anexo 1 – Board Organizativo del 1er módulo

Conocerla	Memorias	Clown	Identidad	Sensorial	Fin de exploraciones
Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3	Sesión 4	Sesión 5	Sesión 6
Simona dice	Revisión del reportaje fotográfico	Presentación clown	Comecocos	Charadas	Revisar el material visual
Tutti frutti	Presentación Quién soy	Un día en el colegio	Ejercicio con las fotos	Jugar con prendas con diversas texturas y que sean convencionalmente relacionadas a un género (Tacto)	Revisar el material escrito
Funny facts	verdad o reto	FANTASÍAS: Describir/ dibujar/ Collage	Impro	Memorias y percepciones (Gusto)	Cuadrado en el piso con 9 moods
Cierre	Reaccionar a la canción	Compartir lo escrito: Mediante un juego "La foto"	Dibujoo Pre adolescente	?	Escaleta para ensayo abierto
	Cierre	Traer un objeto que le recuerde a su preadolescencia	Cierre	Cierre	Cierre
		Cierre			

Anexo 2 – Partitura escénica

Excel de partitura escénica

PARTITURA ESCÉNICA		ELEMENTOS FÍSICOS					ELEMENTOS VISUALES/SONOROS				
Inicio	Unidad	Suplentes	Vestuario	Utensilios personaje	Escenografía	Mobiliario	Escenografía	Paleta de color	Vídeo	Luz	Música/sonido
0:03	Comienzo Inicia Presentación física y sonora del diseño personaje	Vemos varias casas en el espacio. Suena Bonnie and Clyde de Vermillion lila. Cruza por el encuadre una payasa. Va de un lado a otro moviendo algunas cajas mientras habla al ritmo de la música. Saluda al público, les pregunta si les gusta este lugar. Sujeta la cámara y muestra mejor el lugar. Presente al lugar como su nueva casa. Señala que vivirá ahí con sus amigos y se presenta diciendo su nombre y contando cómo su madre decidió ponerle Gloria Pagassa.						Paleta de todos los colores predominan tonos amarillos, naranjas, mostaza.		Una luz tenue empieza a oscurecer y deja en una iluminación cálida general.	Suena Bonnie and Clyde de Vermillion lila
0:05	Presentación del personaje y del espacio, información sobre el personaje a través del espacio	Gloria cuenta de que al público podría haber sabido que ella es una payasa porque no tiene puesta su nariz de payasa. La empleada le busca mientras se fofoca que cuando se la ponga, podrán ver. La busca en su bolso, en sus bolsillos, en su jorongo, pero no la encuentra.								Luz cálida general.	
0:09	Avanzar de conflicto	Comenta que es la única nariz que tiene y que si ella no pudiera ser payasa ni dar risa. Ella parece muy preocupada. Emplea a recordar los lugares por donde estuvo y recuerda que en un momento se sacó su polera en la calle y ahí se le debió caer.								Luz cálida general.	
0:12	Revisión de la urgencia	Empieza a contarle al público una historia sobre cómo un chico pudo haberla encontrado y que seguro pensará que se fue a su enano. Ella también es payasa y ella jamás sabrá que la nariz es de ella. Piensa que de repente ese chico es su novio y solo le queda esperar a que llegue a su vida.								Luz cálida general.	
0:15	Desarrollo de conflicto	Aparece un lettero indicando que han pasado más de 12 horas. Gloria concluye que tal vez al chico nunca le fue y sin su nariz ella no podía seguir, pero que repente hay esperanza al encontrarla la nariz en estas calles.								Luz cálida general.	
0:18	Decisión para resolver el conflicto	Triste, se acerca a buscarla. Suena Mi Vestido Azul de Floricienta. Gloria se conecta con la música y se pone a bailar danza contemporánea. Hace un spot, se da un poco de aire por las lágrimas que le provocan la canción y sin darse cuenta habla una caja de la que salen varias objeciones, uno de estos es una radio.								Luz cálida general. La luz hace un cambio como si pasara un día. Y queda en tonalidades azules.	Me vestido Azul - Floricienta.
0:21	Proceso del personaje para asumir el conflicto	La música cambia a Danza de Maizina de Ave Bahía. Automáticamente. Gloria pone una gran sonrisa y empieza a bailar la coreografía que se sabe de memoria y baila expresivamente bien. Luego, Gloria muy sorprendida le cuenta al público que ella sí sabía bailar las maizinas de Ave Bahía y que era Bahía.	Vestuario de la Pagassa, un uniforme de hombre, vestido con pantalón morado, chaleco a cuadros y un gorro.							Podemos ver una luz cálida (amarilla) y una azul. La luz azul empieza a disminuirse con la amarilla y problemas como resultado una luz verde en el espacio y aparece una jarra de	Danza la maizina

0:24:01	Giro dramático	<p>La música cambia a Danza de Mazurka de Axa Bahía. Automáticamente, Gía pone una gran sonrisa y empieza a bailar la coreografía que se sabe de memoria y baila sorprendentemente bien. Luego, Gía, muy sorprendida, le cuenta al público que ella se sabía todas las canciones de Axa Bahía y que ya había oído que tenía esta radio.</p>	<p>Vestuario de La Pagana, en una bolsa al hombro, recibida con pantalón marrón, chaleco a cuadros y un gorro.</p>	<p>- Caja de Axa</p>			<p>La luz azul empieza a difuminarse con la pantalla y podemos ver la estructura de la luz que se ve en el espacio y aparece una pantalla de apoyo.</p>	<p>Gíamela muestra la pantalla</p>
0:27	Desarrollo del giro Información sobre el personaje	<p>Gía sujeta la radio y luego le deja en el piso para revisar los objetos que han caído de la caja. Encuentra una foto enmarcada en un corazón junto a una carta. Gía señala que esa es la foto de su primer amor. Cuenta, mientras representa, que cuando tenía catorce años, ella estaba muy enamorada de Bruno, cuenta que le gustaba mucho como bailaba y como se veía. Su foto invitó a Gía y a su amiga al concierto de Axa Bahía en casa y que incluso les ofreció pasajes a comerlos. Gía cuenta que preparó una carta muy especial para Bruno y era esa que tenía en su mano.</p> <p>La carta empieza diciendo "Amado mío" y a penas le lee, Gía se avergüenza ante el público y hace la expresión más grande y luego sigue leyendo. "Tengo 18 años", Gía explica que en realidad tenía 14, pero que no podía decir que tenía menos, porque ya por ser menor no le dejaban entrar a fiestas. "Vivo en San Diego", Gía señala que en realidad vivía en Oxnard, pero que una vez por decir que vive en Oxnard, unas niñas no les dejaron jugar con ella, ahora ella entiende que no está bien juzgar a las personas por donde viven, en ese momento, no quería amargar a Bruno por la misma razón. "¿Casémonos (se da un tiempo para pensar)? ¿Cómo son las fiestas, no? Tengámoslos cuatro hijos (mira al público) Te amo, te amo un poquito, pero te amo.</p>		<p>- Radio enmarcada del concierto, Carta y "foto"</p>	<p>- Caja de Axa</p>	<p>Una escena con una estructura de cajas de diversos tamaños en el escenario, de las cuales la Pagana va sacando diversos objetos (en los cuales interactuó en el espacio, abriendo, de que podemos ver un cambio de iluminación de luz.</p>	<p>Luz cálida general</p>	
0:30	Presentación del personaje Gía adolescente	<p>Gía cuenta que pensó mucho cada palabra, cada oración para no parecer demasiado ni muy fácil ni muy esto ni muy lo otro. Gía cuenta que cuando se acercó a Bruno, le vio los ojos, vio su sonrisa, Bruno le sonrió, tomó el papel, le preguntó su nombre y con un lapicero autógrafo su carta, escribió "Para Yaira" y se la devolvió. Gía rompió la carta, mientras le dice a Bruno que por su culpa no pudieron casarse ni tener cuatro hijos ni tener otro ni lo otro.</p>		<p>- Carta y "foto"</p>			<p>La luz se empieza a difuminar y vemos una especie de luz frontal.</p>	
0:33	Cierre del primer giro dramático						<p>El espacio vuelve a tener esta luz cálida general con un apoyo en tonalidades cálidas.</p>	
0:36	Información del personaje	<p>Suena Mi Vestido Azul de Florencia, Gía, suelta los pedazos de papel y sujeta el vestido. Gía cuenta que cuando ella era niña siempre vestía lo mismo para ir a las fiestas. Se reproduce un dibujo de ella con unas botas negras, un vestido rojo y dos collares amarillos.</p>		<p>Dibujito de ella pequeña con su vestido amarillo para pintar y "Foto"</p>			<p>Desaparición del vestido y queda la luz cálida general.</p>	

0.39	Revelación del personaje	Sin embargo, una vez su mamá le compró ese vestido diciendo que sería para un compromiso importante. Un compromiso que nunca llegó. Gía señala que nunca entendió por qué tenía que esperar un compromiso, un evento muy especial, para ponerse algo que le gustaba tanto y que ahora que puede, se pondrá el vestido en ese mismo momento porque la hace feliz.		Caja que contiene el vestido - Caja del vestido.	Rojos, amarillo y azul	La luz general se atenúa y podemos ver el vestido iluminado.
	Emerge un segundo giro dramático	Gía comenta que con ese vestido podría ir a cualquier lugar, a pasear, al parque, a la piscina, a la playa, y que antes solía ir bastante a la playa con su abuelito. Nos cuenta la vez que su abuelito le dio un libro de chistes (Lo saca de su bolso) y le dijo que vaya a hacer amigas con está. Gía empieza a representar con su cuerpo sus recuerdos y nos cuenta algunos de los chistes del libro que cargo con ella desde entonces. Nos cuenta que se acercó y les preguntó si querían ser sus amigas y ellas respondieron que no y que eso le causó un impacto demasiado fuerte: no había chisles en el libro que pudiera convencerlas de ser sus amigas.		- Caja que contiene el recuerdo de hacer amigos en la playa (contiene el set sensorial de playa y el libro de chistes).	Azul	
	Presentación del fracaso	Del impacto Gía cae, se echa, duerme, y de pronto despierta gritando "Mamá, me volví a dejar la movilidad". Gía señala que de niña siempre tuvo miedo de que el señor de la movilidad se vaya y ella no pueda regresar a casa jamás. Se imaginaba que debía empezar a vivir ahí, solo con su uniforme del colegio, que no tendría que comer y empezaba a pensar en lugares donde podría dormir. Gía nos cuenta de esa vez en la que la movilidad la dejó y ella se asustó bastante, fue llorando a buscar su casa caminando y de pronto vio un camión que decía "Aquí estoy" y que ese pequeño detalle le hizo saber que estaba acompañada.	Vestido suñado.			
Desarrollo del personaje, conocemos otra faceta de está	Presentación del miedo al abandono	Suena una música mágica. Aparece la nana de Gía detrás de la cámara. Gía se da cuenta de todas las cosas que en vida ha pasado y que ahora se sienta más fuerte. Decide regalárselo su nana a su Gía adolescente. Le escribe una carta que nos lee mientras escribe. Se la acerca a la cámara.		Máquina de escribir, hoja de papel		
Desenlace	Revelación para el personaje	Fin.	Vestido suñado con su chaleco y papel.			

Anexo 3 – Video del *Work in Progress*

<https://vimeo.com/user/143397558/folder/20390807>

