



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
DE LA PLATA

Trabajo de Graduación de la  
**Licenciatura en Artes Plásticas con orientación en Escenografía**

Título:

**Nunca tan poco significó tanto**

Tema:

Diseño de dispositivo escénico. Composición en tiempo real.

2021

Guevara Aldana Lihúen  
DNI 41.310.683  
Leg. 78404/8  
Tel: 221 4347082  
E-mail: lihueng98@gmail.com  
Titular de Cátedra: Prof. Laura Musso

## **Resumen**

El siguiente trabajo de graduación consta del diseño de un dispositivo escénico para performance. Basado en el interés por la herramienta de *composición en tiempo real*, se buscará arribar a un diseño que acompañe a una posible *escenografía en tiempo real*.

El objetivo es problematizar acerca de la comunicación al momento de la producción artística y la relación del cuerpo con el espacio. El poder de lo efímero, el no control del tiempo y lo cíclico del mismo, guiarán la poética de la producción.

## **Palabras clave**

Ciclo. Composición. Escenografía. Performance. Tiempo.

## **Fundamentación**

El eje que atraviesa al proyecto es el método de trabajo utilizado para la performance y para el teatro de improvisación denominado *composición en tiempo real*. Esta práctica es creada y aplicada principalmente por el coreógrafo portugués Joao Fiadeiro, quien propuso esta herramienta de trabajo, en un principio, como posibilidad de escritura para la danza. La misma fue mutando y trasladándose a otros campos de las artes, llegando a ser un gran núcleo de apoyo para las producciones de performances.

La *composición en tiempo real* es llevada a cabo por, necesariamente, un grupo de personas (performers, bailarines, artistas en general) quienes realizan sus acciones para generar una producción artística en común. Se comienza por lo que se denomina como "posición inicial", propuesta por parte de uno de los integrantes que puede ser a partir de la ubicación de un objeto, un sonido, una acción propia del cuerpo, o cualquier estímulo que permita dar una respuesta. Luego supone que otro integrante continúe la creación, accionando o sosteniendo lo anterior, y así sucesivamente logrando construir una producción en tiempo real improvisada, efímera y con múltiples posibilidades de dar giros a la construcción artística.

Se hace indispensable la comunicación grupal y la visualización de las acciones previas, para así poder generar una nueva que conviva y favorezca a la creación. Hay que renunciar, en este caso, a la necesidad de tener el control sobre lo sucedido y el porvenir. En palabras de Fiadeiro (2019), si uno tiene la sensación de tener el control

se ciega a las sutilezas y a lo sensible, negando nuevas posibilidades de creación, y las grandes evoluciones se encuentran justamente en lo sensible y no en lo obvio. Por otra parte, la figura del director o autor de obra se desdibuja al momento de que empieza la acción. Al tratarse de propuestas que se diversifican y a su vez, que continúan unificadas por una misma intención, las relaciones entre quienes componen la obra comienzan a tornarse cada vez más horizontales, ejercitando la escucha y la comunicación. Es desde la individualidad, desde la unión de subjetividades, que se refuerza el poder de lo colectivo:

La composición en tiempo real propone, en el campo de la coreografía y la escena, una libertad individual y grupal que dialoga con los acontecimientos vivos que se suscitan cuando los insumos de los intérpretes y las estructuras de juego coreográfico y de improvisación son utilizados, sin restricciones, pero con una inteligencia sensible que inhiba el impulso de actuar sin leer previamente las condiciones de la escena, de lo que está aconteciendo; y por lo tanto, de las necesidades y formas de intervención que esta planteo. (Ortiz Mosquera, 2015, s. p.)

Considerando la posibilidad de trasladar la *composición en tiempo real* a otros campos artísticos, resulta interesante proponer su uso para arribar a una *escenografía en tiempo real*. Este pasaje se dará a través de las decisiones compositivas que hacen al diseño espacial, capaz de proponer espacios y materialidades que guíen de cierta manera a la producción, manteniendo tres ejes principales de la herramienta génesis: la comunicación, la importancia del tiempo, y la relación indisociable del cuerpo con el espacio.

## **Comienzos**

Antes de ahondar sobre la producción en sí misma, realizaré un recuento de los indicios que hicieron que esta sea posible. Como ya manifesté, Fiadeiro, creador de la herramienta a trabajar, fue uno de los principales referentes al momento de pensar la producción. Observando su manera de trabajar notamos la importancia de la escucha grupal y de la instancia proyectual de una obra [Ver Anexo Página 1]. No se trata de ensayos tradicionales sino más bien de instancias de aprendizajes previas, que posibilitan fabricar un abanico de posibilidades a tener en cuenta para el momento de la producción.

Por otra parte, las producciones del artista local Ivan Haidar, más específicamente sus obras denominadas “Composiciones en casa”, me permitieron dar cuenta de

la importancia de realizar la experiencia. Por este motivo, se llevaron a cabo pequeños ensayos de performances basadas en la *composición en tiempo real*, proponiendo diferentes posiciones iniciales de consignas simples, Estas experimentaciones me permitieron reflexionar acerca de qué cuestiones deberían estar presentes en el proyecto y cuales podrían descartarse.

De esta manera, se define la idea de realizar para el diseño de *Nunca tan poco significó tanto*, cuatro postas diferentes que a mi parecer pueden conformar una composición escenográfica: objetos y realización, vestuario y caracterización, sonido, e iluminación.

## **Producción**

Como ya se advirtió, este trabajo se propone ampliar y transferir la *composición en tiempo real* a la esfera de la composición escenográfica como tal. Para ello es que se realiza el diseño escenográfico de un espacio general, junto a sus cuatro postas recientemente nombradas. Cada posta contendrá los materiales necesarios para que a futuro se puedan realizar las *escenografías en tiempo real*, es decir, permitirán al performer – escenógrafo comenzar a componer teniendo a disposición sus cuerpos y los materiales seleccionados al momento de diseñar.

Si bien cada posta lleva su nombre y los objetos que la conforman concuerdan con su definición, la improvisación permite que estos límites entre posta y posta también sean desdibujados. A modo de ejemplo, un elemento de sonido podría ser utilizado para la realización de un vestuario, dando cuenta de la problemática y de la riqueza en cuanto a la incertidumbre que esta herramienta de improvisación sostiene y defiende.

Como posibles disparadores al momento de la composición escenográfica, se plantean tres momentos relacionados al tiempo y a las vivencias propias, que a su vez, conforman un ciclo: *Un principio*, *Un estar* y *Un resurgir*. Estos momentos significan tres composiciones distintas, con diseños y objetos diferentes en cada posta.

En busca de una unificación poética y visual, se comenzó realizando una convocatoria con el fin de encontrar múltiples respuestas a una misma consigna. Las preguntas fueron: ¿qué asocias a *Un estar*? ¿qué asocias a *Un principio*?, ¿qué asocias a *Un resurgir*?, proponiendo brindar respuestas escritas, mandar imágenes, sonidos, o cualquier tipo de contenido que se considere pertinente [Ver Anexo desde la Página

2 a la 4]. Luego, se condensaron las respuestas en un único escrito no lineal, que sirvió como disparador para comenzar a diseñar [Ver Anexo Página 5].

#### Primer momento: *Un principio*

En este primer momento se toman como conceptos clave: el comienzo, el vacío y lo incompleto. De este modo, la materialidad seleccionada para el diseño de los objetos son la madera y el metal, utilizados como líneas en el espacio que recorren al contorno de la forma, acentuando el vacío y dejándolos incompletos e inútiles para su finalidad esperada.

Al trabajar con los materiales en crudo la paleta queda sujeta a la naturaleza de los mismos, y sólo en algunos casos se encuentran en ellos manchas de pintura blanca. Esta decisión se debe a la necesidad de acentuar lo incompleto, dejando al material sin ningún tipo de tratamiento, como una simple materia prima o en otros casos, con la intención de mostrar un proceso que recién comienza.

#### Segundo momento: *Un estar*

Para trabajar el diseño de los objetos en este momento, se presentan como palabras clave: estabilidad y presencia. Significando para mí, un momento de búsqueda y de estabilidad incierta. Se trabaja con la paradoja de la incertidumbre del porvenir.

De esta manera, las materialidades seleccionadas para la realización de los objetos en este momento son el papel y el acetato. Utilizando el binomio transparencia - opacidad, se realizan objetos esta vez completos que a simple vista parecen ser estables y funcionales, pero que al activarlos comienzan a desmoronarse. Por otra parte, la paleta fría de a poco comienza a hacerse presente a partir de la iluminación y del tinte de los papeles.

#### Tercer momento: *Un resurgir*

En este último momento se genera el cierre y a su vez el principio de otras posibles composiciones. Los objetos que formen parte de las postas en este caso, quedan condicionados al accionar de la primera performance que suceda. Se aspira a dar uso de los restos de los materiales que hayan estado presentes en el primer y en el segundo momento. Se busca así, generar la sensación del resurgir, comenzar a partir de las huellas de un pasado.

De todas maneras, se diseñarán algunos objetos que estarán disponibles desde un comienzo para este momento. Estos objetos compartirán características de los momentos anteriores en cuanto a paleta y materialidad, dando continuidad y generando una vez más, referencias a lo sucedido. Sin embargo, se hará presente un acento de color azul que contraste con lo anterior, para diferenciar este momento del resto.

En conclusión, cada momento significa una composición escenográfica diferente, definida principalmente por los objetos seleccionados y seguidamente, por el accionar del cuerpo con los mismos.

### **Posibilidades**

El diseño del dispositivo espacial de *Nunca tan poco significó tanto*, no cobraría sentido si no se pensara en el accionar del cuerpo con el espacio.

Además de los elementos seleccionados y diseñados para cada posta y para el espacio en general, el performer - escenógrafo cuenta con otro tipo de herramientas no materiales para el hacer de la composición. Cada integrante lleva a escena sus experiencias personales, las relaciones que realice dependerán de su subjetividad y de sus conocimientos previos.

El tiempo es otro elemento importante para cada composición, dado que debe ser entendido y respetado según lo que la creación requiera. Al momento de hacer los ensayos, se observó que el paso del tiempo además de ser percibido de manera diferente según quién y cuándo se mire, era completamente definitorio para la construcción de sentido. Se entiende así que los silencios en cuanto ausencia, son importantes para la creación de la obra. Sin embargo, dar tiempo al espectador para que perciba lo sucedido es parte de la construcción artística, como así también entender cuándo es momento de interrumpir una acción.

A pesar de la incertidumbre de lo que pueda suceder, este proyecto intenta escapar de la plena abstracción de los sucesos. Pensando en las diferentes posibilidades que puedan suceder en escena, se realizaron bocetos para cada momento que ilustran las *escenografías en tiempo real* imaginadas [Ver Anexo desde la Página 6 a la 8].

Estos bocetos fueron realizados con diseños propios de espacio y de objetos, teniendo en cuenta la presencia del cuerpo en el espacio de producción y su importancia. Con respecto a este último, los performers - escenógrafos de los bocetos fueron contruídos analógicamente por mi compañera de cursada Juana Simonetti,

posteriormente digitalizados para que convivan con el espacio. El diseño del dispositivo escénico general y la elección del vestuario, apuntan a cierta neutralidad y ausencia para dar paso y generar contraste con la obra en sí misma.

Si este proyecto se realizara en algún momento, se consideraría la idea de repartir al público y a los intérpretes los escritos no lineales [Ver Anexo Página 5], con el fin de orientar, sin limitar, la interpretación de la obra. Esta acción a su vez significaría una nueva horizontalidad entre el público y los intérpretes, ambas partes recibirían la misma información y los mismos indicios. A su vez, compartirían un mismo espacio, dado que el diseño general inicial no discrimina entre un espacio para el público y otro para la obra sino que los hace convivir, con la intención de que el espectador elija qué observar, cuándo y desde qué punto de vista hacerlo [Ver Anexo Página 9].

Todos los diseños generados para que *Nunca tan poco significó tanto* esa posible, como así también los bocetos de las *escenografías en tiempo real* imaginadas y su documentación técnica, se encuentran disponibles en el Anexo que acompaña este escrito de la página 10 en adelante.

### **A modo de cierre**

La realización de este trabajo me permitió reflexionar y repensar acerca de la importancia de la instancia proyectual de una producción escenográfica y de las problemáticas que ello implica. Pensar en una idea y proyectarla implica idealizarla, considerar lo que pueda pasar y de qué manera sucederá. Cuando lo que imaginamos no ocurre, lejos de significar desesperanza podría tomarse como una posibilidad y un paso para el propio aprendizaje.

En este caso, al poetizar sobre el tiempo y problematizar, a través del carácter de improvisación, el hecho de no tener el control sobre la producción, se generó una manera de proyectar que rompe con la linealidad del tiempo y se piensa a la inversa: desde el futuro para el presente. Se partió de lo imaginado, de las posibilidades que puedan surgir, para pensar en las posibles posiciones iniciales.

Lo interesante persiste en que las posibilidades o respuestas que uno imagina nunca son las mismas a las que otros creen posibles, y esas miradas son valiosas para enriquecer a una producción artística. En la misma línea, pienso que *Nunca tan poco significó tanto* podría continuarse de manera colectiva, realizando la producción para advertir sobre posibles cambios del proyecto.

Para finalizar, destaco el interés por pensar a *Nunca tan poco significó tanto* como un inicio o *Un principio*. Que este proyecto se realice significa, en lo personal, un final, pero aspiro a que represente *Un resurgir* para otros.

La voluntad de este proyecto radica principalmente en invitar a reflexionar acerca de las posibilidades que brinda la performance y las artes escénicas, sin ser estos asuntos separados. Posicionando al proyecto como un posible antecedente, se espera que haya significado un aporte y un acercamiento al concepto de *escenografía en tiempo real*.

## Referencias bibliográficas

Lacaldera Barcelona (10 de marzo de 2020). *LA CALDERA Sporá 2019 João Fiadeiro*. Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=L4WrkKvcvHY>>

Lacaldera Barcelona. (25 de julio de 2019). *Sporádes 2019 | João Fiadeiro* [Archivo de video]. Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=7EIsEx-HzRw>>

Ortiz Mosquera, E. (2015). Investigar en artes: La composición en tiempo real. *Tsantsa: Revista de investigaciones artísticas*, 3. Recuperado de <https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/tsantsa/article/view/981>