



UNIVERSIDAD DE CUENCA
FACULTAD DE ARTES
ESCUELA DE ARTES ESCÉNICAS

“La Creación de personaje a través del ciberespacio”

Tesina previa a la
obtención del título de Licenciado
en Artes Escénicas -Teatro y Danza

AUTOR
Fabián Miguel Verdugo Calle

DIRECTOR
Lcdo. Juan Andrés Vázquez Martínez

CUENCA – ECUADOR
2014

**RESUMEN**

Esta tesina busca establecer una metodología de creación de personaje, tomando como ejes teóricos tres corrientes actorales: la Técnica Naturalista, que facilita a los actores la penetración en su universo emocional; la Antropología Teatral, que ayuda a definir la estructura corporal de los personajes y obtener presencia escénica; finalmente el Teatro imagen que contribuye al establecimiento de las acciones de los personajes en escena.

Además se considera la influencia de las redes sociales en el comportamiento del ser humano contemporáneo, centrándose en la herramienta de comunicación Facebook y las imágenes que fluctúan a través de este medio y que hacen referencia a actividades festivas de usuarios entre los 19 a 25 años de edad en la ciudad de Cuenca. El tema elegido nace de la necesidad de exponer a través de la obra escénica "*El abismo de la red*", el poder de manipulación de la identidad que posee esta red social y su influencia perniciosa en el usuario, que se ve atrapado en el uso compulsivo de este medio, al punto de generar una adicción negativa, que trastorna su personalidad.

PALABRAS CLAVE:

- CIBERESPACIO
- TEATRO
- TECNOLOGÍA
- FACEBOOK
- REDES SOCIALES.
- TEATRO IMAGEN
- CREACIÓN DE PERSONAJE
- TÉCNICA ARTÍSTICA

**ABSTRACT**

This dissertation seeks to establish a methodology of creating character, building theoretical acting shaft three streams: Technical Naturalist, which provides actors insight into their emotional universe; Theatre Anthropology, which helps define the body structure of the characters and get stage presence; theater image finally contributing to the establishment of the actions of the characters on stage.

In addition we consider the influence of social networks in the contemporary human behavior, focusing on the communication tool Facebook and images that fluctuate through this medium that reference festivities users between 19 to 25 years age in the city of Cuenca. The theme comes from the need to expose through the stage play "*El abismo de la red*", the power handling of the identity that owns this network and its pernicious influence on the user, who gets caught in the compulsive use of this medium to the point of generating a negative addiction, which upsets his personality.

KEYWORDS:

- CYBERSPACE
- THEATRE
- TECHNOLOGY
- FACEBOOK
- NETWORKS.
- IMAGE THEATRE
- CHARACTER CREATION
- TECHNICAL ARTISTIC

**Contenido**

| | |
|---|----|
| INTRODUCCIÓN | 8 |
| Capítulo 1 | 9 |
| CIBERESPACIO, Y SUS PROPIETARIOS | 9 |
| 1.1. Teatro y tecnología..... | 9 |
| 1.2. Ciberespacio | 13 |
| 1.3. Redes Sociales | 14 |
| 1.4 Facebook | 16 |
| Capítulo 2 | 19 |
| TEORÍA DE LA CREACIÓN DEL PERSONAJE | 19 |
| 2.1 Creación del personaje..... | 19 |
| 2.2 Konstantin Stanislavski..... | 19 |
| 2.2.2 Augusto Boal | 22 |
| 2.2.3 Antropología Teatral..... | 24 |
| 2.3 Introducción y Características del personaje | 26 |
| Capítulo 3 | 29 |
| PROPUESTA ARTÍSTICA Y CREATIVA..... | 29 |
| 3.1. Concepto..... | 29 |
| 3.1.1 Entrenamiento actoral..... | 29 |
| 3.2 Estética..... | 30 |
| 3.3 Técnico Artístico..... | 31 |
| Capítulo 4 | 34 |
| PUESTA EN ESCENA, DESARROLLO Y MONTAJE..... | 34 |
| 4.1 Libreto..... | 34 |
| 4.2 Construcción de Personaje | 37 |
| 4.3 Descripción de Escenografía, Vestuario, Video, Iluminación y Música. | 48 |
| ANEXOS..... | 56 |
| CONCLUSIONES | 57 |
| RECOMENDACIONES | 57 |
| Bibliografía..... | 59 |



Yo, Fabián Miguel Verdugo Calle, autor de la tesis “La Creación de personaje a través del ciberespacio”, reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de Licenciado en Artes Escénicas -Teatro y Danza. El uso que la Universidad de Cuenca hiciere de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autor.

Cuenca, 09 de julio del 2014

A handwritten signature in blue ink on a white background.

Fabián Miguel Verdugo Calle

C.I: 0302084637



Universidad de Cuenca
Cláusula de derechos de autor

Yo, Fabián Miguel Verdugo Calle, autor de la tesis La Creación de personaje a través del ciberespacio”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Cuenca, 09 de julio del 2014

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Fabián Miguel Verdugo Calle".

Fabián Miguel Verdugo Calle

C.I: 0302084637



AGRADECIMIENTO:

Agradezco primeramente a Dios, por ser el pilar fundamental en el camino que elijo.

A mis padres, por ser el ejemplo y el apoyo principal a lo largo de estos años y en mi vida, los cuales sin ninguna traba confiaron en mi persona y en esta carrera que está en un proceso de crecimiento, gracias por la inspiración diaria.

A mis hermanos, por su alegría y su apoyo en este proceso duro universitario.

A mi familia, por creer siempre y aconsejar en los momentos difíciles.

A las personas, que me ayudaron con las imágenes para la creación de la muestra.

A René Zabala y Lorena Barreto, los cuales trabajaron para la muestra final.

A Andrés Vázquez, por la paciencia en este episodio increíble de creación.

A la Universidad de Cuenca por abrirnos las puertas y encaminarnos en este hermoso proceso actoral.

A la Casa de la Cultura, por brindarme el espacio para culminar la titulación, sin ninguna traba de por medio.

A mis compañeros, que estuvimos juntos en este proceso y por compartir las alegrías y tristezas.



INTRODUCCIÓN

En este trabajo escénico se desarrolla fundamentalmente la poética teatral que podemos rescatar de las imágenes de fiestas que exponen algunos usuarios en las redes sociales y la vivencia que quieren mostrar, es decir cómo desean que el resto de contactos les conozcan, mostrándonos un simulacro de su realidad, una identidad nueva o ficticia; además se evidencia que en el ciberespacio no existe una comunicación directa, por lo que las relaciones interpersonales se ven afectadas. Estas consideraciones son el pilar fundamental para crear a los personajes y la puesta en escena de la obra "*El abismo de la red*".

Las artes escénicas, la tecnología y el Facebook pueden trabajar conjuntamente, por cuanto son herramientas que facilitan la representación y transmisión de actividades humanas. Bajo ésta óptica se aspira construir un montaje que parodie la comunicación y la transmisión de información instantánea que está en auge y las nuevas formas de comportamiento que se establecen a partir de este hecho.

En el primer capítulo se define el ciberespacio y sus propiedades, se introduce a fondo el tema general de la puesta en escena que es el ciberespacio y se desenlaza en la tecnología y el Facebook.

El segundo capítulo está dirigido a la teoría de la creación del personaje, donde se habla de las troncales de estudio y las técnicas que son: naturalismo, teatro antropológico y el teatro imagen que se utiliza para realizar la puesta en escena "*El abismo de la red*".

El capítulo tres se enfoca hacia la propuesta artística creativa, donde se sustenta la puesta en escena y todos los elementos que se utilizaron para la creación de dicha obra, en estos temas es importante definir, concepto, estética y técnica artística, ya que estos puntos son los esenciales para unir la investigación de campo como de laboratorio.

Finalmente el capítulo cuarto está centrado a la puesta en escena desarrollo y montaje, la cual se habla de los elementos que existen en la muestra final.



Capítulo I

CIBERESPACIO, Y SUS PROPIETARIOS.

1.1. Teatro y tecnología

En este capítulo se define qué es Teatro y qué es Tecnología, para luego enfocar en la fusión de estos temas a investigar.

Tecnología



1 Tecnología y el estilo de vida

Antes de entrar de lleno en desentrañar el significado de la palabra tecnología, es necesario saber cuál es su origen etimológico. Nace del griego y de la unión de dos palabras, Τεχνολόγος, que vendría a ser arte, y λόγος, que es sinónimo de tratado.

“De esta manera, nos encontraríamos con el hecho de que tecnología es la aplicación de un conjunto de conocimientos y habilidades con un claro objetivo: conseguir una solución que permita al ser humano desde resolver un problema determinado, hasta lograr satisfacer una necesidad en un ámbito concreto, la tecnología está presente en todos los ámbitos de la vida cotidiana” (Definicion.de, 2008).

Puede entenderse a la tecnología como la aplicación práctica del conocimiento generado por los estudios de la ciencia, la cual nace por una necesidad, por lo



que los científicos investigan y por medio de ésta, se resuelve la necesidad que el ser humano tiene, o por gusto del creador tecnológico.

Teatro**2 Odisea Teatro, Montecalvo**

El término teatro nace del griego *theatrón*, que puede traducirse como el espacio o el sitio para la contemplación. El concepto de teatro se utiliza para nombrar al género de la literatura que abarca aquellos textos pensados para su representación en escena, y también al edificio donde se representan las piezas teatrales.

“La práctica teatral está formada por un todo que no puede dividirse. Es posible, sin embargo, distinguir tres elementos básicos, como el texto (aquel que dicen los actores), la dirección (las órdenes que dicta el responsable de la puesta en escena) y la actuación (el proceso que lleva a un actor a asumir la representación de un personaje)” (Ordoñez, K., 2008, pág. 35).

El teatro va de la mano con las artes escénicas. Su desarrollo está vinculado con actores que representan una historia ante una audiencia. Este arte, por lo tanto, combina diversos elementos, como la gestualidad, el texto, la música, las luces y la escenografía, con todos estos elementos importantes y una gran idea del exterior nacen propuestas teatrales con un gran trabajo de mesa por detrás.

El teatro es una de las herramientas más interesantes de trabajar, y fácil de unirse a diferentes artes, ciencias, o nuevas tecnologías, ya que por medio de



la interpretación se puede poner en escena diferentes acontecimientos que pasa diariamente en el mundo.

Luego de definir teatro y tecnología dirigimos a la fusión de estas dos artes, la relación entre las artes en vivo y la tecnología es tan antigua como significativa en el ámbito de la estética escénica. Desde la antigua Grecia, el progreso técnico ha transformado, a menudo de manera radical, la forma de hacer y entender el teatro y la danza, el uso de dispositivos digitales en la práctica escénica se revela como una poderosa sustancia para generar nuevos discursos dramatúrgicos.



3 Tecnología y Teatro, Vente Mil Leguas Submarinas

"La influencia de lo tecnológico en el teatro, ahondando especialmente en los cambios de paradigma que ha alumbrado, unas artes escénicas que no se limiten a emplear la tecnología, sino que sean tecnológicas en sí mismas" (Rosell,, 2010, pág. 13).

El desarrollo de las nuevas tecnologías se ha extendido a todos los campos de la cultura y el arte. En el caso de la escena teatral, se observa una diversidad de experiencias que llevan a que las producciones transitén, desde la disciplina específicamente teatral en la que se incorpora tecnología como un recurso lumínico o escenográfico más, hasta lo que Fulvio Vaglio considera como teatro tecnológico, en tanto teatro que integra las nuevas tecnologías, acercándolo a lo que hoy se conoce como multimedia.

Vaglio señala, "que en principio, nos encontraríamos, todavía con que, en el campo teatral, los soportes tecnológicos se utilizan tan solo a modo de efectos especiales", (Vaglio,, 2012, pág. 6). Sin embargo, actualmente se están



desarrollando diversas formas poéticas en las que la tecnología se vuelve personaje e interactúa con los mismos actores, imponiendo su lógica.

La diferencia de la práctica teatral del resto de las prácticas artísticas, encontramos dos aspectos fundamentales que hacen a la configuración escénica, como se ve el cuerpo en escena y el discurso textual que se muestra lo que es dramaturgia teatral.

En las últimas décadas, el desarrollo de nuevas tecnologías, ha llevado a fusiones en el campo de la estética teatral, que alcanza, no solo la incorporación de materias técnicas, el sonido e iluminación, sino también en el desarrollo de nuevas tecnologías narrativas.

"Actualmente, en el campo teatral, se alude a estas transformaciones se incluyen dentro de lo que se conoce como nuevas tendencias, la puesta en escena (texto escrito, actuación, sonido, iluminación, escenografía, etc.), que llega hasta el propio límite establecido entre los dominios de la ciencia, la tecnología y el arte" (Cantena,, 2013, pág. 3).

Las nuevas tecnologías se incrementaron tanto a la escena y su estética, debido a que todo va de la mano, estas tecnologías ayudan a que haya un personaje mejor estructurado, un ser con un buen trabajo de campo, de igual manera con todos los elementos que hacen posibles una puesta en escena muy bien fundamentada, en todos sus aspectos.

Como indica Patrice Pavis, señala que el desarrollo y la incorporación de las nuevas tecnologías, alcanzan no solo a la puesta en escena, sino también la escritura teatral y agrega:

"Podemos estimar que la confrontación cotidiana con los medios de comunicación del teléfono, pasando por el cine, el vídeo, la fotografía, el ordenador o la escritura influye en nuestra manera de percibir y de conceptuar, percibimos también la realidad espectacular de una forma distinta a la de hace veinte, cincuenta o cien años." (Pavis,, 1998, pág. 103).



La idea nace a partir de años de vivir el mundo de la tecnología, al mismo tiempo de convivir con muchas y diferentes personas por diferentes medios online y redes sociales, los cuales están en un mundo tecnológico activo; estas son la inspiración para poder acoplar las artes escénicas con el mundo de la tecnología. Utilizando escénicamente actitudes que producen las imágenes a las personas y grupos de personas, necesidad, trabajo, juego, empatía, etc.; esto ayuda a indagar y explorar de miles de maneras para dar una propuesta interesante al público.

1.2. Ciberespacio

El ciberespacio, medio de comunicación a partir de interconexión con computadores, creando, integralidad, sociedad de la información, redes sociales.

El ciberespacio sobrepasa los límites de cómo y cuándo interactuar. Entre las características del ciberespacio están las siguientes:

“Identidad, flexibilidad y anonimato: la falta de interacción física cara a cara causa un impacto en cómo la gente presenta su identidad. Pues se tiene la oportunidad de expresar sólo algunas partes de tu identidad o quizás quedarte en el anonimato, incluso puedes tener una identidad imaginaria o falsa”, (Definicion.de, 2008). Es ahí el cuestionamiento y por ende la pregunta final, ¿hasta qué punto dejamos que las redes sociales nos controlen?, o al contrario, nosotros los usuarios utilizamos este servicio por necesidad de comunicación inmediata. Estas incógnitas generan diferentes paradigmas de dramaturgia y de montaje con distintos puntos de atención del espectador, lo que se quiere lograr es que el público ingrese en el mundo del ciberespacio y fundamentalmente tenga contacto con el actor, personaje y escena.

Finalmente extendemos esta investigación para comprender que es el ciberespacio ya que todos tenemos la misma oportunidad de comunicación; algunos llaman a esto Democracia Net. “Trasciende los límites espaciales: Las distancias geográficas no limitan quién pueda comunicarse con quién. Puedes comunicarte con cualquier persona que esté en otro país”. (Definicion.de, 2008).



Este tema es muy importante ya que mostrar esta no comunicación real tanto de tiempo y de espacio, con todas las bases que se utilizan en el teatro y en la puesta en escena, mostrar el desarrollo que el personaje va tomando cuando enfrenta al mundo virtual, además la incertidumbre de los personajes cuando se comunican uno al otro, no saben que hacen detrás de pantalla, como son en realidad los usuarios.

1.3. Redes Sociales

Las redes sociales, la relación con los cambios que produce al cuerpo público y cuerpo privado, con sus diferentes necesidades que se tiene para el uso de estos sistemas, estos elementos son tan fuertes que cuando se sabe utilizar la tecnología, las personas lo saben valorar, pero cuando se convierte en una obsesión el ser humano se convierte en esclavo de la tecnología.

“Una red social es una estructura social en donde hay individuos que se encuentran relacionados entre sí. Las relaciones pueden ser de distinto tipo, como intercambios financieros, amistad, relaciones amorosas, entre otros. Se usa también como medio de comunicación e interacción en el chats, foros, juegos en línea, blogs, etc.” (Medios y redes sociales, 2008).



¿Cómo el ser humano, ha acogido este nuevo mundo de las aplicaciones de mensajería instantánea? La cuales son una importante herramienta para estar siempre en contacto con familiares, colegas y amigos en tiempo real, unas de las redes sociales, son los usuarios de teléfonos inteligentes iPhone, BlackBerry, Androide, Nokia, éstos pueden mantenerse en contacto gratuitamente gracias a la tecnología que ofrecen.

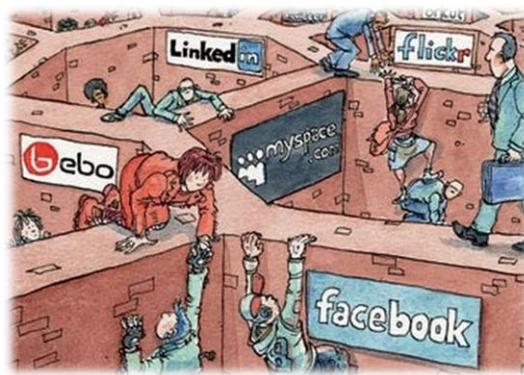


Lo más importante es, investigar cómo el ser humano es manejado por una red social, tan poderosa que puede enfermar al portador y al ser humano, esta combinación de ser humano con un aparato electrónico y la diferencia entre el observar o vivir.

BlackBerry Messenger, WhatsApp, Facebook, LinkedIn, Twitter, Badoo, Nimbuzz, etc. se han convertido en una aplicación clave en facilitar conversaciones entre comunidades virtuales alrededor del mundo. Más de 25 millones de personas están usando el poder de las redes sociales hoy, para chatear y compartir fotos, eventos de calendario, entretenimiento online, contactos alrededor del mundo, etc.

Pero sin duda alguna las redes sociales no buscan un mal uso o una obsesión, se interesan por ser aplicaciones que faciliten a los hombres y mujeres del mundo, una manera de comunicación rápida y sencilla de usar, el problema se radica en lo exterior el uso que se da consciente e inconsciente, lo cual si no se tiene la precaución debida se podría llegar a causar molestias a otras personas.

Como sabemos las redes sociales están en auge, por cuanto la juventud utiliza estos medios de comunicación diariamente, una red social además de comunicación también nos ahorra tiempo, distancia y dinero, pero su objetivo principal ha sido divertir a los portadores, es un fenómeno social, es una revolución que ha cambiado, no solo los modelos de relación interpersonal sino el modo de acceder a la información.



5 Cibercultura y su mundo de redes sociales.



1.4 Facebook



6 Logo Facebook

Facebook creada por Mark Zuckerberg en la universidad de Harvard con la intención de facilitar las comunicaciones y el intercambio de contenidos entre los estudiantes, es una de las redes sociales más visitadas del mundo. Con el tiempo, el servicio se extendió hasta estar disponible para cualquier usuario de Internet.

El funcionamiento de Facebook es similar al de cualquier otra red social. Los usuarios se registran y publican información en su perfil, que es, una página web personal dentro de Facebook. Allí pueden subir textos, videos, fotografías y cualquier otro tipo de archivo digital. El usuario tiene la posibilidad de compartir dichos contenidos con cualquier otro usuario o sólo con aquellos que forman parte de su red de contactos o amigos. A partir de 2007, Facebook comenzó a desarrollar versiones en español, portugués, francés, alemán y otros idiomas. La mayoría de los usuarios, de todas formas, se concentran en Estados Unidos.

“En la actualidad se estima que la red social cuenta con más de 500 millones de usuarios. Facebook también ofrece aplicaciones y juegos a los miembros” (Definicion.de, 2008).

En las artes escénicas el internet y el Facebook pueden trabajar de igual manera, juntas son herramientas muy potentes pueden ser un medio de transmisión de actividades artísticas con el teatro. La comunicación y la transmisión instantánea, por lo que se puede representar el teatro en Facebook con ayuda de sus aplicaciones, por ejemplo la creación del grupo de teatro cubiertos, para la creación de teatros temáticos pueden establecerse mediante el Facebook con recursos de aprendizaje colaborativo y compartido.



Todos sabemos que el Facebook se ha vuelto una aplicación muy popular para los seres humanos, con más de 800 millones de usuarios donde al menos el 50% se conectan todos los días. En promedio, cada usuario de Facebook tiene 130 amigos y se prevé que Facebook lograra llegar a los mil millones de usuarios antes de diciembre del 2014.

Como sustenta River:

“Por ejemplo, durante una apasionante final del Mundial entre Países Bajos y España, el domingo en el Soccer City Stadium en Johannesburgo, en el momento en que se realizó el único gol que marcaría el partido, eso fue visto alrededor de todo el mundo. El tráfico del chat incrementó inmediatamente un 280% cuando las comunidades virtuales de fans compartieron sus reacciones mediante Facebook.” (River, 2009).

En ese mismo estilo hay diferentes redes sociales que transmiten varios momentos notables que van correlacionados con el tráfico de dicha red social, mencionaré algunas ocasiones.

■”27 de marzo: Día Mundial del Teatro: el tráfico aumentó en un pico del 35% globalmente al momento que inauguraron las festividades en México”. (Bordegaray,, 2010, pág. 2).

■”30 de septiembre del 2010: el tráfico aumentó en un 100% en diferentes partes de Latinoamérica especialmente en Ecuador, en el intento de derrocar al presidente Rafael Correa” (Ordoñez, A. , 2011, pág. 5).

■”8 de abril festival iberoamericano de teatro: El tráfico aumentó en un 78% globalmente en el momento de la clausura de teatro”. (Durán, , 2012, pág. 3).

Existen en la actualidad grupos escénicos que hablan de redes sociales, por ejemplo, el director de teatro Martín Acosta y el dramaturgo y actor Luis Mario Moncada, ellos sostienen:

“El fenómeno de las redes sociales, en particular Facebook, se ha convertido no sólo en el nuevo espacio donde convergen las ideas, sino también en un espejo de la realidad de una sociedad



que, ante la falta de espacios para el diálogo, encontró en internet la vía para la comunicación e incluso para crear una realidad virtual tan compleja como la vida misma. Así lo refleja la obra “9 días de guerra en Facebook”, en la que el director de teatro Martín Acosta y el dramaturgo y actor Luis Mario Moncada se unen para montar una obra en la que se plantea un debate de faceblogueros (Usuario que todo el tiempo está pendiente de la red social Facebook), en torno al conflicto árabe-israelí que, al no poseer una estructura dramática, da por resultado un teatro documento o teatro debate. El pretexto es el conflicto árabe israelí visto a través del mundo de la red y de Facebook que ahora vivimos de una manera mucha más que cotidiana, fenómeno que se produce como personajes virtuales que somos” (Godó,, 1881, pág. 16).

Desde estos contextos claros se propone en escena la posibilidad de imaginar cómo sería que el nuevo personaje con deseos de expresarse se encuentra en un mismo espacio físico, compartiendo no sólo sus ideas, sino también sus universos internos. Transformando la virtualidad en una gran mesa de reflexión, que ante el caos, permite también hacer las veces de una persona que observa el mundo.



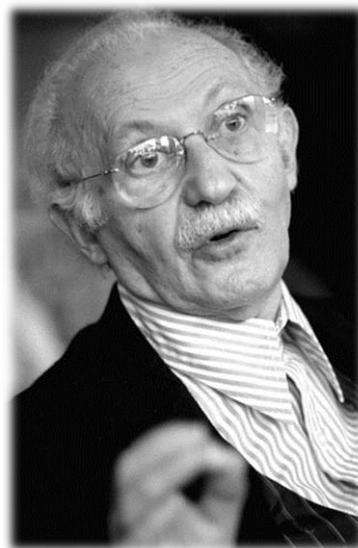
Capítulo II

TEORÍA DE LA CREACIÓN DEL PERSONAJE.

2.1 Creación del personaje

Este capítulo está dirigido a la exploración y hallazgo del personaje, dicha indagación parte desde el análisis de imágenes de Facebook por parte de cada actor, centrándose en un usuario específico y tomándolo como una base, pero no como un estereotipo del usuario.

2.2 Konstantin Stanislavski



7 Konstantin Stanislavski

Nació en Moscú en 1863, Actor, director y teórico teatral ruso, empezó siendo director de una compañía de aficionados en 1877; el punto culminante de su carrera fue la fundación del Teatro de arte de Moscú, que puso en escena las grandes obras de Chéjov, luego empezó a desarrollar su sistema de interpretación, que pretendía que el mundo emotivo de los personajes fuera proyectado al espectador de forma verídica y alejado de toda artificialidad, en un efecto de realismo psicológico en 1898, junto con Nemirovich Danchenko, tuvo un cambio radical en sus ideas respecto al arte de actuar, la evolución de estas ideas se debió a la constante observación de sí mismo, de sus



sentimientos, reacciones y actitudes dentro y fuera del escenario, del mismo modo influyó también la observación a los demás. Stanislavski nunca pretendió que sus enseñanzas se codificaran en un sistema, al contrario negó que pudiera existir sistema alguno, fuera de la naturaleza orgánica que el actor crea.

Stanislavski, nos aclara que la organicidad del actor y el naturalismo, es una pieza clave para poder crear a los personajes, nos indica que no se debe ver al actor en escena, al contrario se debe ver al personaje, realizando acciones cotidianas y al mismo tiempo trasmitiendo al espectador una emoción o sensación.

MÉTODO

Stanislavski fue el primero en articular de forma sistemática un método de actuación realista. Este movimiento teatral al igual que cualquier otro, surge como consecuencia o reacción a movimientos anteriores como es el caso de los estilos romántico, melodramático, o el teatro clásico que se identifican más con una actuación artificiosa, sostenida por un estudiado uso de la voz y de la gestualidad pero que no tenían nada que ver con la forma como los seres humanos se comportan socialmente. Como todo movimiento, el método surge en estrecha relación con los avances en materia tecnológica, política, social, científica. Por ejemplo, su vinculación directa con los nuevos avances en materia de la psicología freudiana (Es el estudio sobre la mente y el comportamiento humano), lo ha convertido desde su creación en el siglo XIX en el método de actuación más importante y que ha prevalecido hasta nuestros días como tal. Es necesario aclarar que surgieron y aún en día siguen apareciendo teorías muy específicas que invalidan o transforman el Método de Stanislavski, en otros recursos disponibles para actores y directores; o simplemente nuevas técnicas de actuación que bien pueden o no vincularse al Método.

Autor de: “*Un actor se prepara*”, “*Construyendo un personaje*”, “*Creando un personaje*” y “*Mi vida en el Arte*”, Stanislavski desarrolló su técnica con el fin de hacer que los personajes se vieran vivos en el escenario. “Para lograr esto, invertía bastante tiempo en ensayos enfocándose en la vida interna de los



personajes. Estas técnicas de actuación han sido conocidas como, *El Método*, las cuales sintetizamos a continuación." (Orgaza,, 2008, pág. 1).

- Las circunstancias previas
- El objetivo / súper-objetivo
- El sí mágico
- Memoria emocional / memoria afectiva
- Concentración
- Relajación

De estos postulados se especificará los utilizados.

EL OBJETIVO / SÚPER-OBJETIVO

Dos de las palabras más usadas en el idioma teatral hoy en día pero que regularmente se prestan a confusión. Ambas técnicas definen cual es la meta del personaje en cada escena por medio del establecimiento de verbos de acción. Cuidado con esto, no todos los verbos son actuables; existen verbos emocionales, físicos, intelectuales, etc. Tomando la mejor opción de un verbo de acción es la más importante guía o fuerza fundamental de la interpretación actoral. Es ésta la técnica que marca la diferencia cuando se comenta que un actor, no sabe lo que está haciendo en el escenario, o bien solamente está diciendo el texto. Esta técnica va de la mano con insistentes preguntas: ¿por qué el personaje hace tal cosa? ¿Qué quiere el personaje del otro? La sumatoria de los objetivos conduce al súper objetivo el cual viene a ser la meta general del personaje en toda la obra.

CONCENTRACIÓN

"También conocida como “escuchar activamente”. ¿Cómo escuchar y ver la acción escénica como si nunca hubiera ocurrido antes?" (Orgaza,, 2008, pág. 2).

Se fusiona el Facebook con el teatro ya que en la actualidad se ha convertido en algo muy cotidiano para los seres humanos, y de ahí nacen acciones desde las imágenes recopiladas y seleccionadas, diferenciando movimiento con acciones, siendo los movimientos un simple desplazamiento del cuerpo en el



espacio ocupando lugares vacíos, en cambio las acciones son momentos cotidianos que el actor realiza en escena de forma justificada.

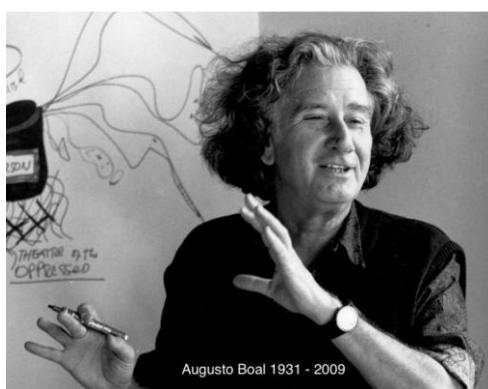
De esta investigación, se introduce el estilo cómico de la muestra escénica, por qué las acciones, aunque sean llevadas al extremo, deben ser realizadas de una manera cotidiana, pero lo cotidiano del personaje, en otras palabras deben ser hechos reales.

En la creación de los personajes, el actor René Zabala como Víctor Pérez y la actriz Lorena Barreto como Mónica Martina, utilizan este método en que los dos deben vivir las acciones planteadas, cada personaje partiendo de las imágenes de Facebook y su interpretación, son personas muy distintas, Víctor, un hombre común y corriente que se deja llevar por el ritmo de las redes sociales y Mónica una señorita que utiliza las redes sociales como un objetivo claro de entretenimiento y comunicación. Ambos actores parten de lo psicológico, conociendo el pasado, presente y las aspiraciones futuras de los personajes, viviendo su realidad y al mismo tiempo utilizando emociones instantáneas.

2.2.2 Augusto Boal

Augusto Boal nació en Río de Janeiro, Brasil, el 16 de marzo de 1931 y falleció el 2 de mayo de 2009 en esa misma ciudad. Dramaturgo, escritor y director de teatro, es conocido por el desarrollo del Teatro del Oprimido, método y formulación teórica de un teatro democrático, popular.

Se inicia en el desarrollo y la exploración de nuevas formas de crear teatro, parte del sistema de Stanislavsky que aprendió en la Universidad y mientras participaba en el Actors Studio de Nueva York.



8 Augusto Boal



“Su forma de trabajo se transformó en un conjunto de técnicas que el pueblo aprendía a dominarlas a través de un proceso de enseñanza-aprendizaje que Boal lo sintetiza en tres etapas. Primera etapa: conocimiento del cuerpo; segunda etapa: tornear el cuerpo expresivo; tercera etapa: el teatro como lenguaje sobre la base de una dramaturgia simultánea, el teatro-imagen y el teatro-foro” (Briones ; Vega ; Pachéco; Patiño , , 2010, pág. 125).

TEATRO IMAGEN

Desarrollado en América del Sur y sistematizado a partir de 1974, este modalidad teatral se ofrecía clandestinamente como un lenguaje que podía ser utilizado por todos. Cualquier situación de opresión engendra siempre signos visuales que se traducen en imágenes y movimientos. Ahora bien, la práctica teatral hace del cuerpo su instrumento principal enseñando al participante a dominarlo y hacerlo expresivo.

“El Teatro de la imagen, bautizado en principio como, teatro estatua, se convirtió después en, teatro imagen, al ofrecer técnicas e investigaciones más dinámicas. Mucho antes de Boal, Stanislavski ya trabajaba con el gesto psicológico; Meyerhold, con *la posición pausa o rakurz*; y Chancerel con *el juego del escultor*” (Boal,, 1998, pág. 48).

El objetivo del Teatro de la imagen es ayudar a los participantes a ver mejor las imágenes escondidas, aquellas que son difíciles a primera vista. La riqueza de esta modalidad teatral reside en tomar conciencia de que ante una misma imagen no descubrimos todos lo mismo. La interpretación obedece de la subjetividad de cada actor. El lenguaje visual ofrece una manera original, en ocasiones simbólica.

Desde estos preceptos, el teatro imagen, es fundamental para la creación de personajes, partiendo desde la comunicación artificial que existe en el ciberespacio y jugando con dramatizar lo que pasó, lo que pasa y lo que pasará con los usuarios de las imágenes.



Provocando momentos de opresión en los que el propio personaje se siente con algo que no pudo sacar de su exploración, luego de relajar el proceso se sumerge en lo contrario buscando la libertad, la felicidad del personaje, tanto corporal como emocional, estando listos para realizar acciones desde la estructura conseguida.



9 Personaje Víctor

2.2.3 Antropología Teatral

La Antropología Teatral prepara el cuerpo y mente del actor por medio de la exploración de un comportamiento extra-cotidiano en escena, para conseguir un control total de todo lo que nos puede brindar nuestro ser, lo que ayuda a encontrar una predisposición para trabajar en cualquier circunstancia.

La antropología teatral no busca principios universalmente verdaderos, sino unas indicaciones útiles. No tiene la obediencia de una ciencia, sino la ambición de individualizar los conocimientos útiles para el trabajo del actor. No quiere descubrir leyes, sino estudiar reglas de comportamiento.

El actor occidental contemporáneo no posee un repertorio orgánico de consejos en los cuales apoyarse y orientarse. En general tiene, como puntos



de partida, un texto o las indicaciones de un director. Sin embargo, le faltan aquellas reglas de acción que, sin restringir su libertad, lo ayudan en su tarea.

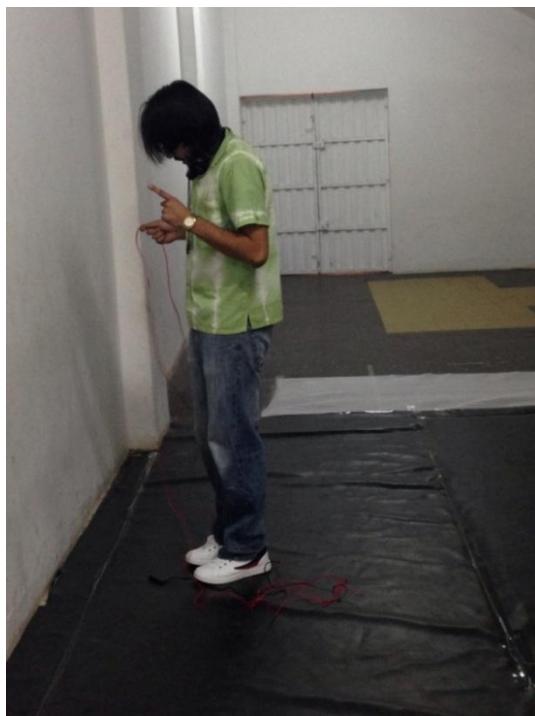
El actor tradicional oriental se basa, al contrario, en un cuerpo orgánico y bien experimentado en consejos absolutos; es decir, en reglas que se asemejan a las leyes de un código. Codifican un estilo de acción cerrado en sí mismo y al que todos los actores de aquel género deben adecuarse.

Utilizamos nuestro cuerpo de manera sustancialmente diferente en la vida cotidiana y en las situaciones de representación. A nivel cotidiano tenemos un comportamiento determinado por nuestra cultura, nuestra condición social, nuestro oficio.

Para llegar a la presencia escénica, el intérprete debe ir observando su cuerpo con ejercicios que le ayuden a: “Controlar su peso, mejorar su equilibrio, mantener la concentración y conservar su posición. No se trata simplemente de comprender la técnica sino de ir conociendo cada uno de sus secretos para poder superarla y perfeccionarla” (Barba,, 2009, pág. 67).

Cuando Barba habla sobre la energía, nos indica que: Las energías opuestas que habitan en el cuerpo del actor, son dos polos contrapuestos que denomina Anima (suave) y Animus (fuerte). Como dos temperaturas contrarias de la energía. La tarea del actor consiste en encontrar las tendencias de su energía y poder unificarla; entonces, el actor no tiene un sexo dominante, es la neutralidad del sexo lo que le permitirá actuar en escena bajo el sexo que el personaje requiera.

La tensión de las oposiciones es la pre-expresividad, es el cuerpo extra-cotidiano que la escena exige. No es la diferencia entre lo masculino y lo femenino, pues en cada género se encuentran las dos calidades de energía como punto de tensión que armoniza el trabajo del actor en movimiento. Barba define al Anima/Animus como una relación dinámica que finalmente le da cauce a la técnica del actor; es ahí donde está su riqueza, en descubrir la naturaleza de su propia energía y al mismo tiempo poder manejar su opuesto: frío y caliente, amor e ira.



10 Personaje de Víctor acciones extra-cotidianas

2.3 Introducción y Características del personaje

Para iniciar este proceso se considera el siguiente postulado de Konstantin Stanislavski: “Cuando se construye un personaje se debe destacar al cuerpo como motor, Si el cuerpo no se encuentra en un estado físico adecuado no se logrará transmitir una imagen interna del personaje” (Peréa,, 2003, pág. 12)

Para trabajar el cuerpo, Stanislavski propone ejercicios que contribuyen a hacer el aparato físico más ágil, flexible, expresivo y sensible. El propósito de los ejercicios es corregir, no expandir el cuerpo. Todo actor y actriz debe conocer antes de enfrentarse a un texto la entonación y las pausas. Es tremadamente importante conocer el lenguaje de manera detallada, porque todas las sutilezas

de la emoción no tienen valor alguno, si se expresan con una elocución deficiente.

Todo ésto, sumado a algunos elementos y estructuras que se visualiza en usuarios de Facebook, situados en cualquier espacio, ayuda para una post construcción de una estructura corporal de los personajes de la obra “*El abismo de la red*”.



11 Personaje Víctor



12 Persona Mónica

Personajes

Víctor, es un hombre descuidado e introvertido, con un poco de mala suerte. Tiene 27 años de edad, su trabajo es asfixiante, lleva una vida tranquila, aspira tener dos hijos, el único problema es que no concreta una relación y no es cauteloso en sus acciones cuando debe relacionarse con personas del sexo



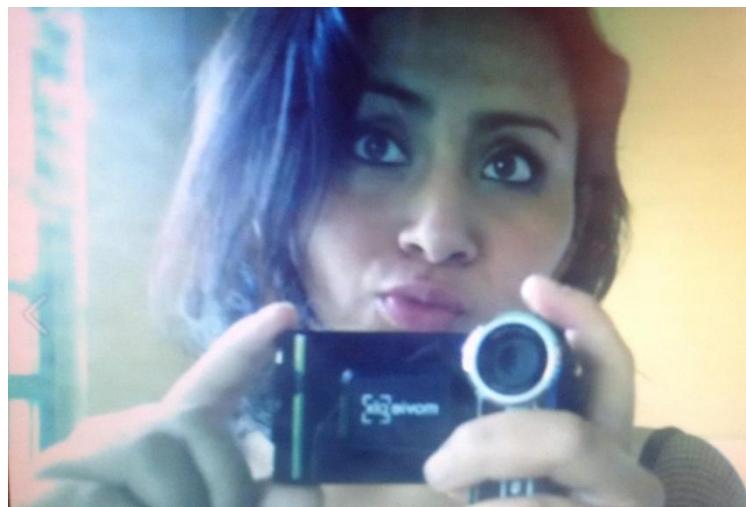
opuesto. Es por ello, que todos los días que llega a su casa lo único que hace es depender de su Facebook.



13 Víctor

Mónica Martina, mujer con doble personalidad.

Es una estudiante de medicina. Ella tiene dos personalidades: Mónica es muy tranquila y amable. Pero Martina es agresiva e intolerante. Adolece por momentos de ataques de esquizofrenia, escucha voces y habla con ellas, está obsesionada con tener una pareja y siempre se decepciona cuando escucha que alguna de sus amigas ya se casó.



14 Mónica



Capítulo III

PROPUESTA ARTÍSTICA Y CREATIVA.

3.1. Concepto:

La puesta en escena se desarrolla en la realidad y en el ciberespacio, reflexiona acerca de los comportamientos simulados y las identidades ficticias que surgen por causa del uso compulsivo de Facebook y otras redes sociales. Presenciamos la transformación de dos personajes cuyo comportamiento se ve alterado cada vez que se contactan mediante este mecanismo tecnológico, hasta llegar a la última escena en la que se conocen frente a frente por primera vez.

3.1.1. Entrenamiento actoral

El proceso con el equipo de actores, empezará con un calentamiento diario, el cual partirá de movimientos relacionados con las imágenes seleccionadas de usuarios de Facebook, que irán configurando el carácter y comportamiento corporal de los personajes, aprovechando las propuestas, conocimientos, experiencias y destrezas que poseen los actores.

El entrenamiento está dirigido para que los actores se relajen a partir de una propuesta activa e integradora del esquema corporal, entendiendo que la relajación es un principio activo y dinámico que se produce fundamentalmente a partir del conocimiento de las tensiones que cada uno siente en su cuerpo.

El objetivo es lograr que cada actor utilice aquel ejercicio que sea más adecuado para conocer su cuerpo, relajarlo después y finalmente ir observado nuevas formas que obtendrá el personaje, se busca que el cuerpo quede eminentemente activo y con una nueva estructura.

Esto se halla en oposición a lo que habitualmente se entiende por relajación, cuando ponemos el cuerpo en la posición más pasiva posible y a partir de ahí empezamos a trabajar con la imaginación, pensando una serie de cosas que permiten que uno se distienda.



En el entrenamiento planteamos un punto de desarrollo sobre lo activo, es decir vamos hacer cosas para relajarnos; en vez de quedarnos pasivos con el cuerpo, vamos a trabajar con él, con este planteamiento utilice una silla porque de ahí parte el usuario virtual y por ende buscamos nuevas posturas y nuevas posibilidades de movimiento y de estructura corporal del personaje, en pocas palabras se va encontrando nuevos elementos para la creación del personaje.

3.2. Estética

Este sub-capítulo comienzo dando una breve concepto de estética, Heidegger dice que: “La estética es el saber acerca del comportamiento humano sensible, relativo a las sensaciones y a los sentimientos y de aquello que lo determina”, (Oliveras,, 2005, pág. 21). Entonces se puede decir que es el saber que tiene como objetivo primordial la reflexión sobre los problemas del arte.

Si la Estética es la reflexión filosófica sobre el arte, nace el gran problema, como concebir esta muestra escénica; La propuestas escénica posee una estética fundamentada en la vida actual, nuevos seres creados por los actores que reaccionan con estos estímulos que la sociedad y el Facebook brindan.

El vestuario, estéticamente maneja un estilo juvenil y de colores llamativos, que sean cómodos y fáciles de usar para que los actores realicen de una manera orgánica las acciones y movimientos que conllevan la obra de teatro; “*En el abismo de la red*”.

En la escenografía, se aprecian colores que identifican las redes sociales y al ciberespacio, color azul al Facebook, la mesa color blanco, el cual da la idea de una cafetería acogedora y de tranquilidad, un símbolo de Facebook que indica que aunque los personajes salgan de su lugar íntimo, siempre les persigue el mundo virtual.

La utilización de videos y de chat en vivo, permite que cambie de ritmo y que exista más riesgo, aporta a la comprensión de la historia de los personajes, finalmente se crea una comunicación directa entre personajes y espectador, al mismo tiempo que los personajes viven esa intercomunicación en vivo.



La música, define el ritmo de transcurso del montaje, aclara al personaje, estimula sus sentidos, perfila su corporalidad y permite a los personajes vivir profundamente la escena.

El guion, está creado con un lenguaje simple y fácil de entender, basado en las vivencias que tienen los usuarios del Facebook, recurre a palabras que nos propone el Facebook, de esta manera se introduce a los personajes en una historia virtual, a partir de la estructura y la dramatización del texto, se crea esta pregunta, ¿Cómo mostrar el nuevo personaje virtual?, por esta razón se forma una historia que nace del ciberespacio y del Facebook.

El espacio escénico se divide con una tela negra, mostrando los dos mundos diferentes, la intimidad y lo virtual de cada personaje, donde desarrollan sus acciones y su camino hasta encontrarse frente a frente. El marcar el espacio, amplía la posibilidad del espectador de apreciar de manera adecuada lo que vive el personaje. Se debe destacar el aporte de imágenes múltiples extraídas de Facebook, cuyo contenido es analizado por los actores, desde el color hasta la última partícula que brinda la imagen, detalles que son la motivación primordial para construir sus personajes.

Con todos estos ingredientes apreciamos una estética donde se mezclan diversos lenguajes, hecho característico de la sociedad contemporánea, que ha sido motivado por el desarrollo de nuevas tecnologías.

3.3 Técnico Artístico

La tesina, está compuesta con tres tipos de métodos actorales que se especifican a continuación:

El primero el método de Stanislavski, del que se utiliza, el objetivo y sub-objetivo, todo este proceso permite que los actores sepan qué hacer y qué tienen que lograr en escena; en momentos se transforman en protagonistas o cambian a antagonistas, es fundamental para Víctor por cuanto debe pasar por tres diferentes etapas de personajes.



Otro punto importante es la concentración, por cuanto que los personajes en escena deben escucharse, mirarse, creerse que están en la vida real del personaje y vivir la escena.

Este método se fundamenta con el tema elegido, ya que los personajes deben saber que hacen en este ciberespacio, tienen una comunicación no directa ni tampoco a un tiempo real.

De esta manera se obtiene verosimilitud en la interpretación, acogiendo los postulados de Stanislavski que nos aclara que la organicidad del actor y el naturalismo, es una pieza clave para poder crear a los personajes, nos indica que no se debe ver al actor en escena, al contrario se debe ver al personaje, realizando acciones cotidianas y al mismo tiempo trasmitiendo al espectador una emoción o sensación.

El segundo método, el teatro imagen de Boal, permite partir de la exploración del cuerpo, búsqueda de la estructura, lo importante del método es que a partir de imágenes los actores pueden poseer una base para su creación y creatividad, dependiendo en qué circunstancia se les va a mostrar.

Hay que saber diferenciar el proceso que se lleva con las imágenes, ya que no es un estereotipo de la persona, es al contrario, una forma de basarse en la imagen, se convierte en el primer muro para la creación del personaje.

En el caso de Mónica el personaje femenino tanto en la creación como en la puesta en escena, toma las estructuras estáticas para partir a las acciones. Esto es lo principal de la teoría teatral de Boal que se utiliza en la puesta en escena;

“El objetivo del Teatro de la imagen es ayudar a los participantes a ver mejor, a discernir las imágenes escondidas, aquellas que son menos evidentes a primera vista. La riqueza de esta modalidad teatral reside en tomar conciencia de que ante una misma imagen no descubrimos todos lo mismo. La interpretación depende de la subjetividad de cada quien. El lenguaje visual



ofrece una manera original, en ocasiones simbólica, y accesible a todos, para aprehender la realidad." (Boal,, 1998, pág. 78)

El tercer método antropología teatral, es toda la estructura corporal que el personaje obtiene, por medio de diferentes ejercicios que están especificados en este capítulo, la antropología teatral permite que el actor mantenga una energía continua y con diferentes variantes de ritmo.



Capítulo IV

PUESTA EN ESCENA, DESARROLLO Y MONTAJE.

4.1 Libreto:

“EL ABISMO DE LA RED”

Guión:

TEMA:

La falta de relación humana que se produce por el masivo uso virtual de Facebook, contrapuesto a la comunicación real.

Historia:

Una pareja se conocen en Facebook, esta relación es tan grande que se convierte en una relación sentimental.

El escenario se encuentra ubicado con una mesa blanca y dos sillas de cafetería, color azul al centro del proscenio, una tela negra que divide al escenario, al lado izquierdo un banco de madera y un perchero, al lado derecho un sofá con una portátil y finalmente una pantalla con marco de madera en la parte media trasera del escenario.

Recuerdo del pasado y del presente, luz que cambia en pasado.

Escena 1:

En luz tenue está Víctor chateando y realizando gestualidades de Facebook lenguaje de Facebook.

Luego luz tenue a Martina y luego realiza las misma acciones que Víctor.

Es un proceso del presente lo que pasa ahora.

Escena 2:

Víctor sale de escena y entra a escena con los audífonos, retrocede a buscar el cable y realiza acciones con el mismo hasta que corre, busca música y sale de escena izquierda y entra video en el mismo lado.

Ingrera Víctor se realiza chat en vivo.



Luz off, se proyecta video.

Nuevamente se alumbra la mesa y llega a charlar Martina.

Llega a la cafetería hacen acciones de saludarse,

- Víctor foto.

- Mónica mejor te doy un toque.

Víctor: Sigue, Deseas algo.

Mónica: No tranquilo, por cierto me gusta al fin podernos ver, y no por una pantalla.

Víctor: Mmmm, pero la pantalla nos hace crear un mundo de fantasía, y compartir miles de cosas más.

Mónica: Es verdad, pero palpitar, sentir es mejor.

Víctor: Actualízate... disfruto mucho más verte en pantalla que aquí, solo imagínate.

Mónica: Ah!! acabaste, coméntame ¿Por qué disfrutas más verme en una pantalla? (Un tanto seria).

Víctor: Al no estar frente a frente puedo organizar mis cosas y a la vez puedo comentar miles de cosas más, además de revisar lo que actualizas el estado, como la imagen que subiste ayer, recuerdas (gesto atrevido).

Mónica: Aja la recuerdo, pero tal vez te falta un poco de motivación, (Un poco atrevida).

Víctor: Me interesa, propón.

Mónica: Cumplir tu fantasía.

Víctor: Ja ja ja ja ja.

Mónica: ¿De qué te ríes?

Víctor: (Un poco molesto), Créeme disfruto más leer tus actualizaciones, me excitan más que verte.

Mónica: ¡Cómo! ¿Qué no te gusto?, (cambio de ánimo).

Víctor: Nada que ver, sólo que por un lado hago mis eventos y por otro te controlo.

Mónica: ¿Me controlas? ja ja ja ja, últimas noticias yo te controlo.



Víctor: Recuerda la última conversación, (entra a su Facebook y le muestra una conversación).

Víctor: ¿Hoy salimos?

Mónica: Si.

Víctor: ¿Comemos y la pasamos genial?

Mónica: Perfecto, y ¿qué me pongo?

Víctor: Ropa.

Mónica: Asssssshhhhh!!! Lo sé, pero ¿qué?

Víctor: Lo que sea igual te la voy a quitar.

Víctor: perdón por el desplante

Mónica: (

Luz mínima los personajes no mueren en oscuro.

Víctor: perdón por el desplante (revisar) pero te controlo?, verdad, jaja ¿Y qué estás pensando ahora?

Mónica: M m m m m (Acholada), no me hagas acordar.

Víctor: Y eso que no hablo de tus actualizaciones, tus fotos y tus solicitudes.

Mónica: ¿cuál es tu estado?

Víctor: No me digas que todo lo que haces en Facebook no es real (Un poco inseguro).

Mónica: Si es real.

Víctor: Genial, espero que te quites la blusa y que seas libre igual que en tu página.

Mónica: Ja ja ja ja, ¿es una broma?

Víctor: No para nada.

Mónica: Mi perfil solo lees vos y nadie más.

Víctor: Estás equivocada otras personas también pueden ingresar y ver todas las notificaciones.

Mónica: Pero yo no colecciono amigos y aplicaciones como vos, soy verdadera.



Víctor: Eso no importa, así sólo me tengas como amigo a mí, o quieres ser como Elmer Pérez que tiene seis meses una cuenta y no tiene amigos.

Mónica: De verdad crees todo eso de mí, es más en el mundo todos tienen amigos de Facebook. (Sale video de Elmer).

Víctor: En realidad pensé que eras muy sincera.

Mónica: Lo soy y tú lo sabes, por una tonta frase que publiqué te enojas, bueno me saco la blusa si quieres.

Víctor: que estás haciendo, ahora te das cuenta porqué te quiero ver en pantalla?, que de frente a frente, disfrutas más, es más sube una foto como tú quieras, etiqueta la que quieras, busca nuevos amigos, actualiza tu estado, comparte cosas... pero conmigo adiós.

Obscuro salen de escena y aparecen en su espacio, ingresa video final.

4.2 Construcción de Personaje

Cuidadosamente la creación del personaje, se forma ya que de ahí parte todo el proceso creativo y la puesta en escena.

Bitácora, Calentamiento 11 de noviembre

René y Lorena, empiezan un calentamiento de lubricación del cuerpo individual para empezar con en training, relajación en movimiento (la silla).

Los actores buscan siempre la mayor riqueza del movimiento, se concentran en el cuerpo de cada uno buscando tensiones y moviendo todas las articulaciones, buscando su paz.

Luego caminan hasta encontrarse frente a frente, continuamos con un ejercicio en parejas que es conocerse entre ellos, primero cuenta el uno lo que dice de su vida hasta que termine y luego el otro cuenta su vida, finalmente nos presentamos.

En la evaluación del trabajo de la silla, René le parece interesante porque es movimiento libre y logra encontrar su cuerpo y su concentración total en las tensiones, no le gusta trabajar con los dedos de los pies le parece desesperante.

Lorena, le parece interesante ya que a ella le encanta jugar con sus dedos, y todas sus tensiones han terminado.



Bitácora 18 de noviembre del 2013

Proceso de trabajo con imágenes para crear la historia.

Inspección, paso 1 ver imagen, 1.5 minutos, luego quitar la imagen, actores se les pide que escriban 5 cosas pero con una sola palabra que vieron de la foto, o que sólo escriban lo que se les ocurra, luego otra vez pero ahora que escriban lo que sienten de la foto en una sola palabra, eso se hace con cada foto.

Tutor, Hay que tener un sustento teórico planteando la técnica antropológica, los opuestos, pre expresividad, contención, energía, equilibrio.

En el sustento teórico cuál es lo principal para la creación?

Se pide a los actores que enumeren cada foto para el proceso de experimentación, para poder mezclar imágenes de cada actor y de esa manera ir creando las historias.

En la primera indagación, dirijo como quiero que ellos avancen para ver la acción y reacción, luego se puede combinar diferentes fotos.

En la experimentación se juega con diferentes situaciones, se mezclan las palabras de cada foto, caminan por el espacio y se les va diciendo lo que es la foto, luego se leen los apuntes de cada foto, poniéndoles en diferentes lugares y situaciones, mezclamos fotos y ellos tienen que continuar escribiendo la historia de su personaje.

Indagación de memoria pero a partir de la emoción de las fotos, es lo que cada uno siente, sus emociones, se sientan en una silla luego de caminar, este movimiento debe ser reprimido, y de actor por actor.

Fusión, corporal de sensación, en escena.

Estereotipo, qué significa para vos la imagen?

Arquetipo, cómo lo hago mío?

Bitácora 25 de noviembre del 2013



Segunda sección de relajación en silla, está basada en más concentración corporal y atención del cuerpo, ¿cómo se siente aquí y ahora?

Las tensiones y movimientos de las articulaciones deben ser continuas.

Conciencia del cuerpo, saber que voy a dar todo del cuerpo para el trabajo, voy a terminar con un cuerpo listo para expresar.

Lorena, estaba bloqueada, no encontró una posición inicial, y eso hace que se desconcentre.

René, siempre le pasa en estos ejercicios, es un estado de sueño, y llegan muchas imágenes, me parece que encontré el punto de relajación y lo que hice es relajarme.

En el proceso de explotación de personaje jugamos con diferentes situaciones, y un enfoque cada vez más amplio a mi personaje, conscientes a como el actor se encuentra.

Encuentren momentos estáticos donde observen si consiguieron algo.

Bitácora sábado 7 de diciembre

Se trabaja la continuación del proceso, ahora vamos a interpretar juegos corporales.

De dos ejercicios de interpretación, el primero con el personaje se intenta llegar una situación que se explore a sí mismo, el ejercicio que se exploró es una guerra, en un hospital y juego de jerarquías.

Este acercamiento del personaje está basado a la construcción de la historia de cómo se ve en escena.

El segundo ejercicio está basado en escuchar, poco a poco voy escuchando todo lo que sucede, ahí implemento mi personaje por que el personaje es el único que escucha el silencio, las pautas se dirigen a que encuentren una cosa que me apasiona de ese nuevo ser.

Luego de observarse a un personaje, el otro actor continúa a tapar los ojos y al actor le acomoda como otro personaje y le hace que interactúe.



Es muy importante estar consiente de cómo se moldea al personajes, o a veces de cómo el actor lo vio, tener cuidado con todos estos ítems y como actor que dirijo estoy cauteloso de que no se lastimé el compañero.

Luego de cada interacción caminan por el espacio, para soltar el trabajo.

Poner en diferentes niveles y ritmos corporales.

Bitácora martes 17 de diciembre

Tercer proceso del entrenamiento de la silla, se enfoca a una conciencia total del cuerpo, mucho más abierta y más espontánea, listo para trabajar en todas las tensiones de una manera más rítmica, pero como ritmo de baile sino como ritmo de repaso de los trabajos anteriores.

En el personaje, a los actores se les empezó a refrescar la memoria observando imágenes nuevamente, y poniéndoles en pautas, de explorar con algún recuerdo que se les venga.

Se pide a los personajes que trabajen observando entré ellos para que así se les pueda moldear, viendo algo que el ya no hace.

Bitácora 19 de diciembre del 2013

Charla con los actores, aclarar el tema, y encaminar hacia dónde vamos?

Bitácora 4 de enero del 2014

Hoy se trabaja con una exploración igual que el anterior pero pensando en la persona, sus actividades que se ve en la vida diaria y virtual, que se eligió para que el personaje tenga una estructura y una vida propia.

René en el ejercicio de contención con el personaje bosteza, observa mucho las cosas, Respira profundamente,

Lorena su mano nerviosa y sus pestañas al mismo tiempo, su rostro tiene bastante expresión.

El personaje de Lorena le cuesta mucho contener.



En el ejercicio de sentirse observado la corporalidad se cambia totalmente al igual que las actitudes, la primera el personaje es observado por un malandrín y finaliza, observado por una persona muy bella, finalmente se juega con estas oposiciones. Los cuerpos varían.

El montaje con los personajes y con el guion avanza de una manera rápida.

Bitácora 6 de enero 2014

Juegos de energías, en personajes, con una bola en el centro que nace del centro del personaje y pasa por todo el cuerpo.

Es mucho más claro y consciente el ingresar al personaje y salir, utilizando todos los insumos dados por la persona elegida, las exploraciones individuales que se han logrado.

Bitácora 9 de enero del 2014

Exploramos los personajes ya con un tema listo y preciso para contar, los personajes estructuralmente juegan con los equilibrios de peso, juego con manos de personajes.

En este punto los personajes ya están limpiando las acciones del montaje final

René marcaba bien las caminatas en (L) cuando se jala el cable más cauteloso
En el limbo le cuesta pasar.

Juegos cuando va a guardar el cable con los bolsillos, provoca el limbo.



Fotos elegidas por los actores

René Zabala



15 Violeta Pauta, segunda de la izquierda



16 Violeta Pauta, en el piso



17 Violeta Pauta, primera



18 Violeta Pauta, primera de la derecha



19 Rayner Alba, en la izquierda



20 Violeta Pauta



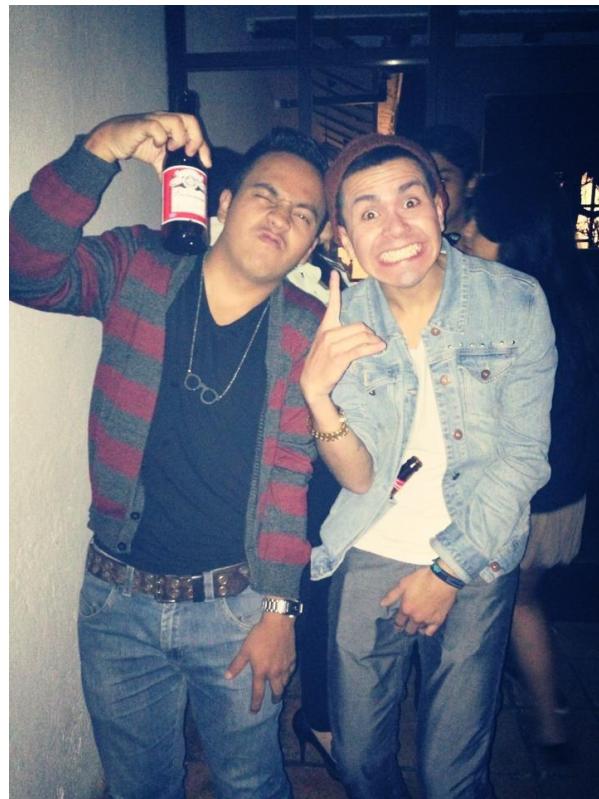
Fotos: Lorena Barreto



21 Violeta Pauta, Primera



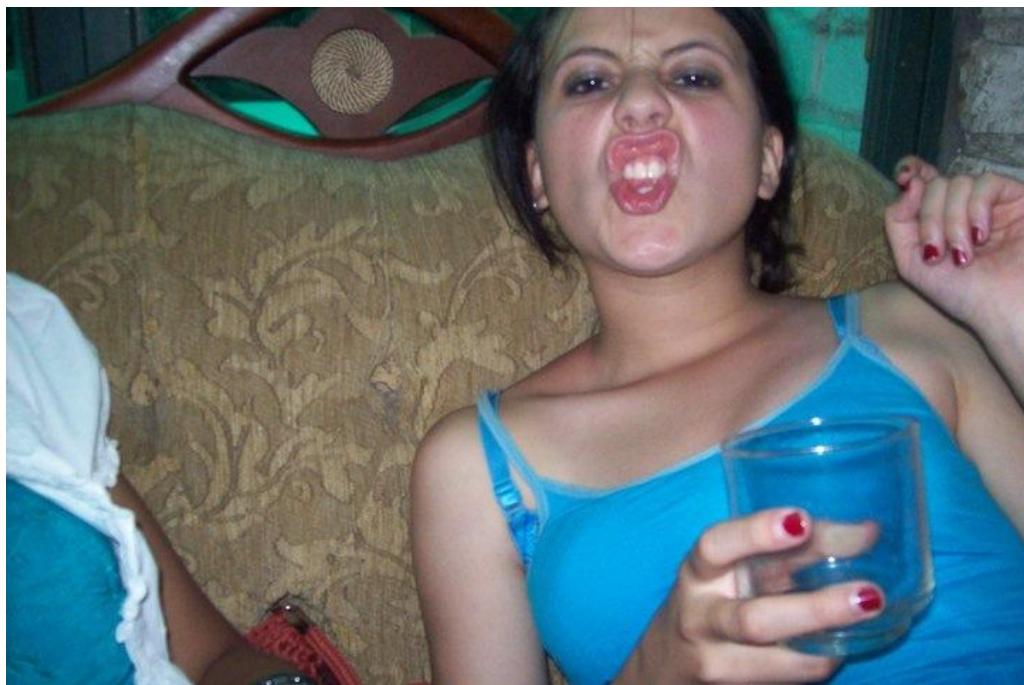
22 Andrés Reinoso, primero



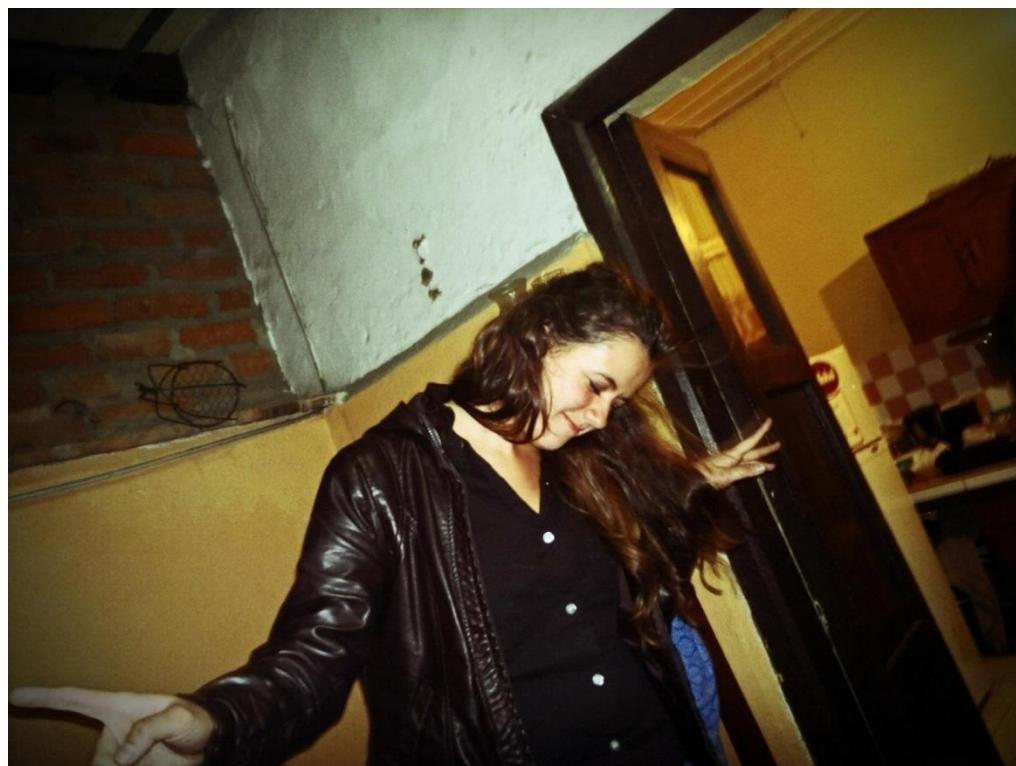
23 Rayner Alba, primero



24 Joselyn Aguirre, de la izquierda



25 Marcela Ponce



26 Marcela Ponce



4.3 Descripción de Escenografía, Vestuario, Video, Iluminación y Música.

MÚSICA:

La música está seleccionada de una manera objetiva y va de la mano con la propuesta que brinda la puesta en escena, detallando los tracs a continuación:

Edición de diferentes canciones, las cuales Víctor busca en su lista de canciones hasta encontrar la canción titulada Rattle original mix de Bingo Playeras, esta edición realizada por Andrés Reinoso ayuda que el actor suba su ritmo y su personaje resalte, en su primera etapa del personaje. (Edición diferentes canciones, 2013).

VIDEO

La realización del video está compuesta por José Cardoso, que bajo mi dirección ha creado una historia donde Víctor y Mónica conocen Facebook, se muestra cómo se conocieron, esta herramienta ayuda aclarar de una manera objetiva el sustento y la puesta en escena.

Primer video, Víctor en la calle.

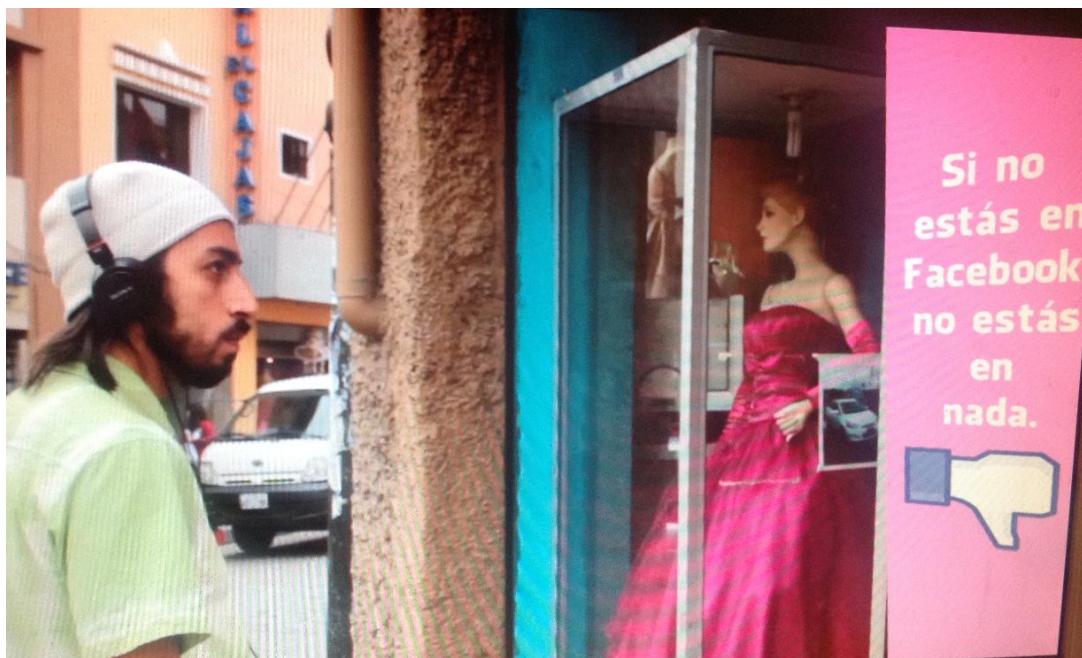
Víctor conoce el Facebook.



27 Víctor y las redes sociales que pasaron de moda



28 Víctor se cuestiona de Facebook

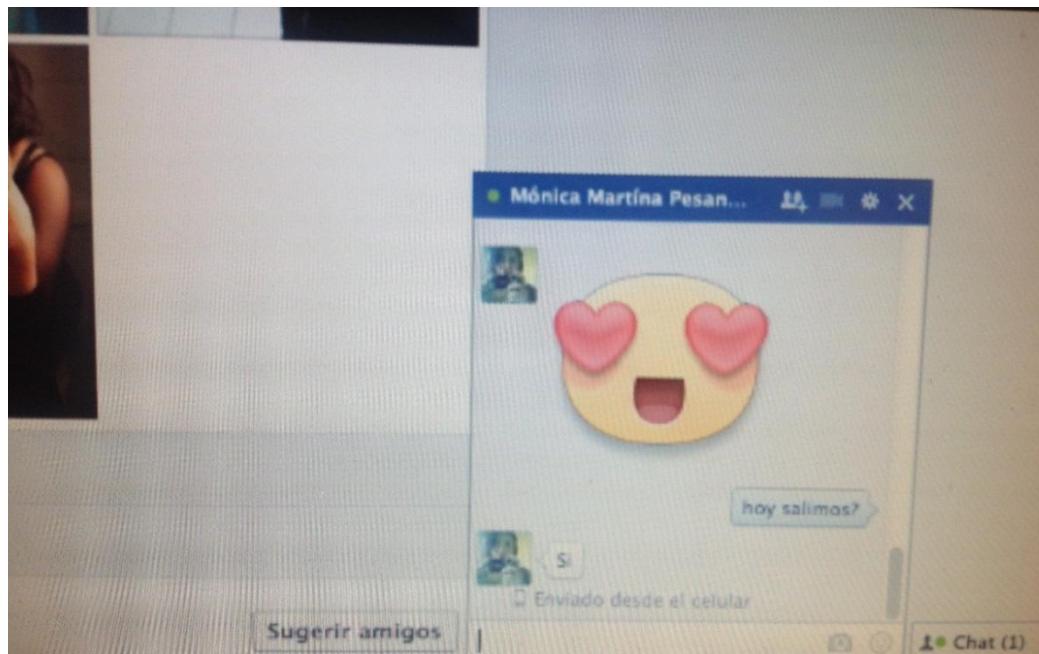


29 Víctor y Facebook



Segundo video, Mónica:

Mónica ya tiene mucha más relación con Víctor



30 Lugo de mucho tiempo



31 Mónica y Víctor se conocen mucho tiempo

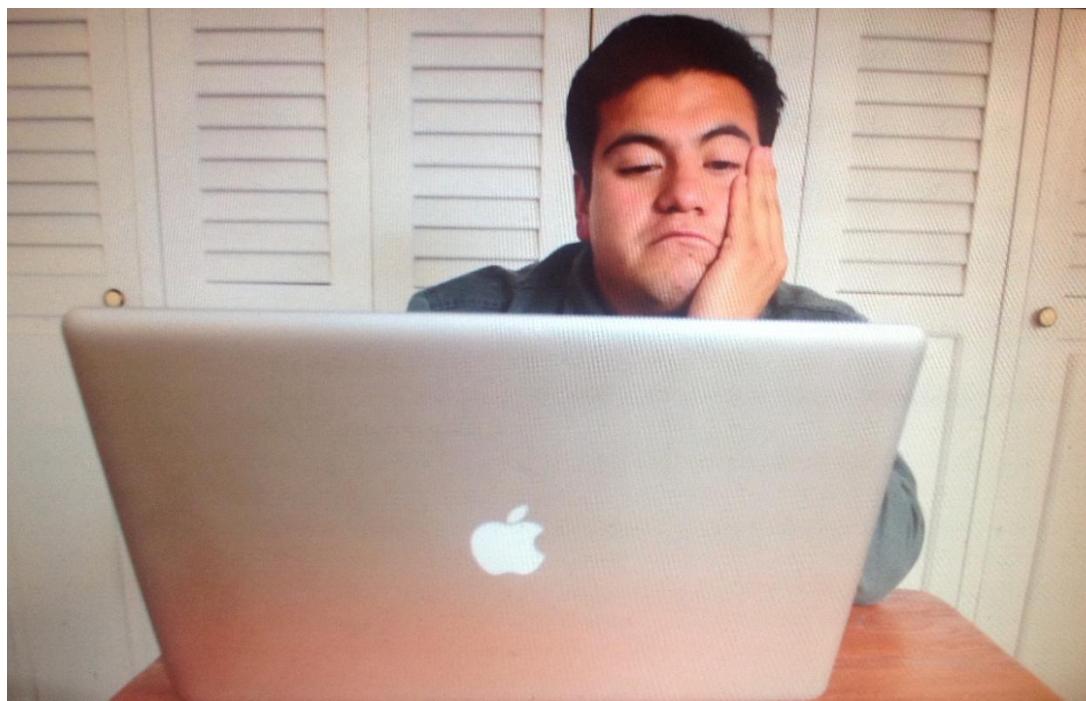


Tercer Video, Elmer no tiene amigos:

Este video nos muestra una conversación de los personajes, nace a partir del video de (south park, 2012).



32 Elmer no encuentra ninguna actualización



33 Elmer sin amigos

Cuarto Video, Víctor y Martina siguen chateando.



34 Martina y Víctor en chat

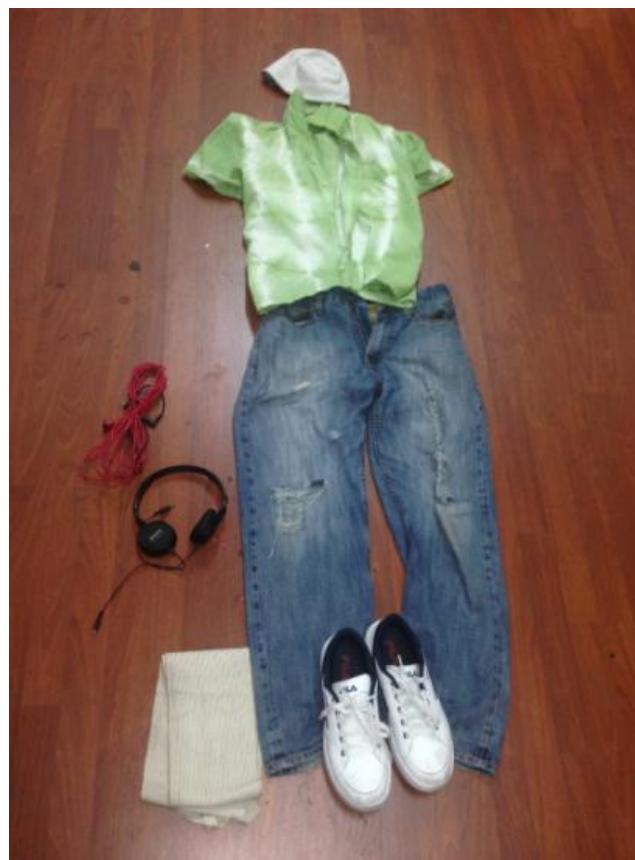
Vestuario:

En la actualidad, la función meramente descriptiva del vestuario escénico ha sido sustituida por el logro de una integralidad que conjugue diversos aspectos.



El primero y más importante de ellos es su vinculación con el resto de los signos visuales de la representación, como: escenografía, iluminación y en el caso del cine, fotografía, para integrarse a un código visual general a partir del tratamiento de los elementos, configuración de la imagen y su sintaxis.

Pero aún dentro de ese código general, el vestuario escénico debe ser capaz de crear un sistema interno de relaciones que posibilite al espectador una lectura que no se agote después del reconocimiento inicial de informaciones externas sobre el portador (sexo, edad, época, lugar), sino que se convierta en emisor de signos en función de la acción y de la evolución del personaje.



35 Vestuario Víctor Perez

Escenografía y Utillería:

La escenografía es el arte de realizar decoraciones escénicas. El término, que tiene su origen en un vocablo griego, también permite nombrar al conjunto de

los decorados que se utilizan en una representación escénica. La escenografía está compuesta por aquellos elementos visuales que forman parte de la escenificación, como el decorado, los accesorios y la iluminación.



36 Mesa y sillas de los personajes de la obra

Iluminación:

Los objetivos de la iluminación escénica son iluminar al intérprete, revelar correctamente la forma de todo lo que está en escena, ofrecer la imagen del escenario con una composición de luz que pueda cambiar tanto la percepción del espacio como la del tiempo, inventar espacios y apoyar el desarrollo de la historia proporcionando información y creando una cierta atmósfera.

“La iluminación moderna se logra con la ayuda de múltiples grupos de instrumentos, principalmente focos orientados de modo que formen un mosaico de iluminación y que rellene el espacio de forma tridimensional.” (LinkedIn Corporation, 2010).

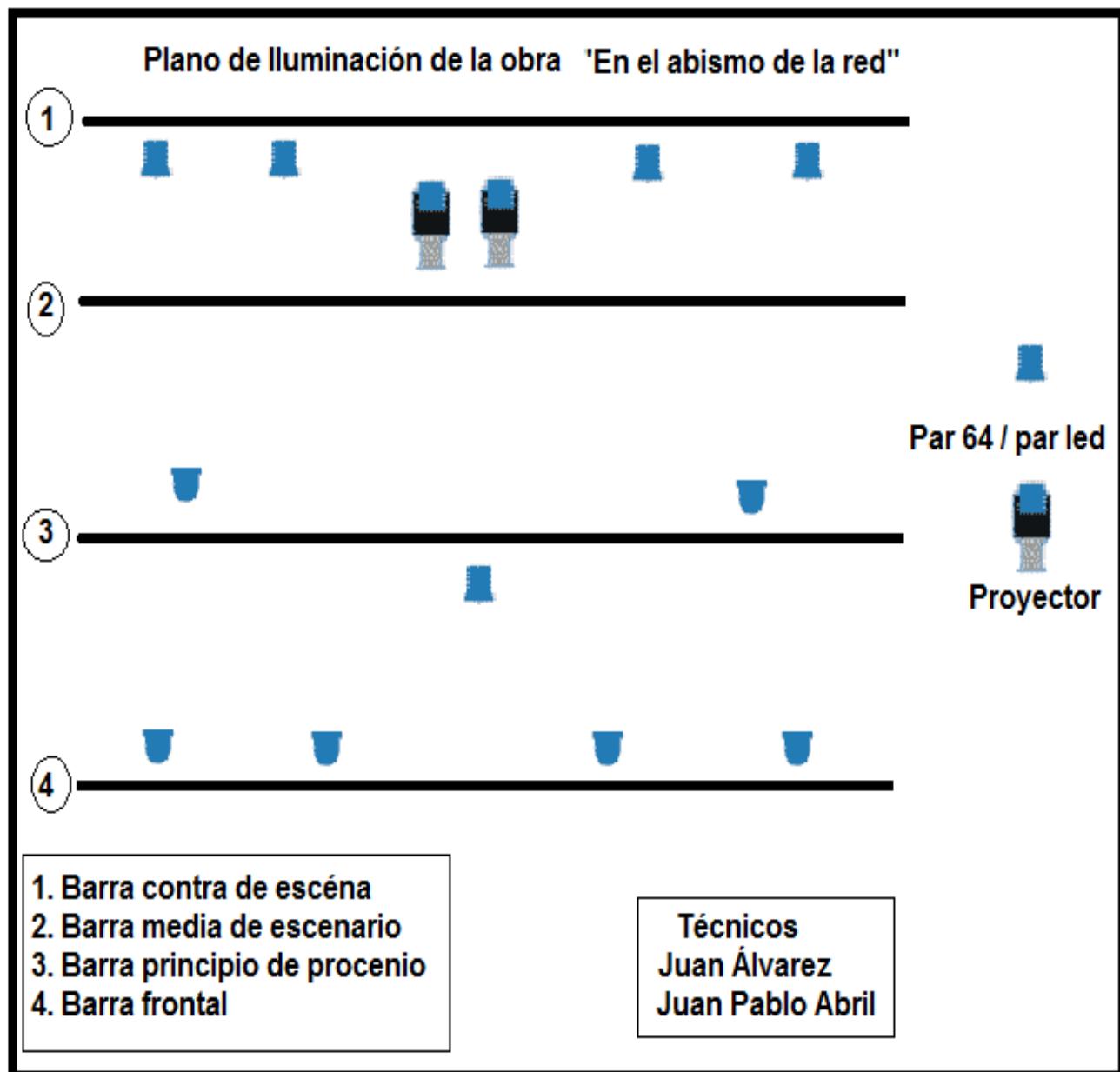
El plano de iluminación está diseñado para la necesidad de la obra, enfocando especialmente los tres puntos principales, que son:

1. La mesa de la cafetería, en colores claros.
2. El mundo virtual de Víctor
3. El mundo virtual de Martina



La iluminación es muy importante para la obra ya que el montaje está creado, con una gran necesidad técnica, debido a que los actores viven en un mundo virtual y al mismo tiempo en un mundo real.

Enfocando los recuerdos de cada actor y los encuentros reales.





ANEXOS:

Las fotos seleccionadas son de usuarios de la ciudad de cuenca:

- Francisco cruz
- Dominica Cáceres Dávila
- Violeta Pauta
- Fernanda Arévalo
- Cristian Rivera Rodas
- Jenny Victimilla
- Rayen Alba
- Juan David Amoroso
- Cristian Barreto
- Andrés Reinoso
- Santiago Calle
- Marcela Ponce

De todos estos usuarios los actores eligieron 6 fotos y un usuario para basarse cuando crean al personaje, el usuario es para tener una idea corporal del personaje el reto es no ser un estereotipo.

René Zabala eligió a Violeta Pauta

Lorena Barreto escogió a Marcela Ponce.

- ✓ La música fue editada por Andrés Reinoso

<http://www.youtube.com/watch?v=FgbFquhbhYA>

- ✓ El video realizado por José Antonio Cardoso y Fabián Verdugo
- ✓ Edición de video por José Antonio Cardoso

Los videos fueron grabados en las calles.

- Sucre y Tarqui
 - Padre Aguirre
 - En la casa de José Antonio
- ✓ Plano de iluminación Juan Álvarez y Juan Pablo Abril

El video de Elmer Pérez es tomado de la serie South Park, el capítulo el Facebook.

http://www.youtube.com/watch?v=79eJ_nkOpt4



CONCLUSIONES

Tras haber analizado un gran número de documentos, luego de haber consultado obras de referencias sobre las redes sociales especialmente Facebook, libros y artículos especializados en teatro y autores como Stanislavsky, Boal el teatro imagen y Barba, poner en relación información del teatro con otras partes como la tecnología y el mundo virtual, luego se documentó todos los datos expuestos en esta tesina, las conclusiones son las siguientes:

1. El ciberespacio es un tema que abarca una gran cantidad de elementos de trabajo y creación, utilizando la creatividad con una idea técnica sintetizada como la creación de personaje.
2. Facebook el argumento a tratar en la muestra escénica y el punto principal para que los personajes tomen vida, enfocando un nivel técnico en ellos, para que se muestre ese nuevo ser virtual y esa diferencia entre lo real y virtual.
3. El teatro es una carrera que se puede desenmarañar en cualquier tema y presentar al espectador una dramatización trabajada a fondo y con un producto, de gran calidad escénica.

RECOMENDACIONES

Encontramos que una de las principales fortalezas mostradas por la práctica teatral y el trabajo actoral para crear los personajes y principalmente mostrales utilizando un enlace con la tecnología y el ciberespacio, ayudado a que tenga una orientación a servir como vehículo de desarrollo social y fortalecer la enseñanza de lo que pueda causar las redes sociales especialmente Facebook. Por eso inclinamos a desarrollar algunas sugerencias que promuevan el desenvolvimiento de la mencionada cualidad. Esperando que a su vez puedan aportar a la superación de algunas de las limitaciones identificadas como el nuevo ser creado, lo que causa el Facebook y potenciar otras de las cualidades resaltantes de esta actividad teatral. Finalmente esperamos potencie también la actividad teatral en general y las relaciones que esta pudiese desarrollar con la sociedad, al llegar a la muestra final de la obra *"En el abismo de la red"*.



En primer lugar, sería muy importante sumar esfuerzos en pro de la difusión y consolidación de esta propuesta teatral especialmente a los usuarios de Facebook. Este estudio ha inclinado a pensar que algunas de las características de esta actividad podrían redundar en aportes valiosos al desarrollo del teatro, sabiendo que la creación de personaje ha sido un tema que no están utilizando en la creación de obras teatrales; también el tener contacto entre ambas propuestas el personaje y la tecnología sería beneficioso para el progreso de nuevas creaciones.

La expectativa consiste como producto de esta tesina, la puesta en escena "*El abismo de la red*", llegue a infundir una creación dirigida a los usuarios y portadores de redes sociales, especialmente involucra una teatralidad desarrollada con una mayor cantidad de estudio creativo y técnica artística, que hablan de la realidad de la red social y de la problemática de los usuarios.



Bibliografía

Edición diferentes canciones. (2013).

http://www.youtube.com/watch?v=9AGEIPsohR4&list=FL7aGN0sqUgsdrZnoUGJCEYg&feature=mh_lolz.

Masadelnate.com. (2013). Recuperado el 20 de octubre de 2013, de

<http://www.masadelante.com/faqs/facebook>

Barba,, E. (2009). *El arte secreto del actor*. México: Pórtico de la ciudad de México.

Boal,, A. (1998). *Juegos para actores y no actores*. Barcelona: ALBA EDITORIAL, S.I.U.

Bordegaray,, L. (2010). Sus obras y las novedades. (mxedit, Ed.) *Revista alternativa teatral*, 6.

Briones ; Vega ; Pachéco; Patiño ,. (2010). TESIS ARTES ESCÉNICAS “DOLOR DE PARTO: WATRANANAY”. CUENCA, Azuay, Ecuador.

Cantena,, A. (25 de septiembre de 2013). Festival Internacional de Teatro Mercosur. Gobierno de la provincia de Córdoba. *Revista digital Cabal*, 12.

CSDMM. (Septiembre de 2013). *Centro Superior de Diseño de Moda de Madrid*. Recuperado el 28 de diciembre de 2013, de Universidad Politécnica de Madrid:
<http://www.csdmm.upm.es/pages/vestuarioescenico.html>

Definicion.de. (2 de febrero de 2008). *Tecnología*. (WordPress, Productor) Recuperado el 19 de agosto de 2013, de definicion, de: www.definicion.de

Durán, , A. (9 de abril de 2012). *Se vive a lo grande el festival*. Recuperado el 3 de agosto de 2012, de <http://www.vive.in/festival-teatro-2012/index.html>

Fajardo, M. C. (2010). Hacia una estética de la cibercultura. *observaciones filosóficas*, 11.

Godó,, J. (1 de febrero de 1881). *La Vanguardia*. Recuperado el 30 de mayo de 2013, de <http://www.vanguardia.com.mx/tomanlasredessocialesalteatro-49657626.html>

Hernando, C. d. (22 de agosto de 2006). *Rebeldemule*. Recuperado el 17 de noviembre de 2013, de <http://www.rebeldemule.org/foro/biblioteca/tema7572.html>

LinkedIn Corporation. (2 de MAYO de 2010). *slideshare*. Recuperado el 26 de MARZO de 2014, de ILUMINACIÓN ESCÉNICA.

Medios y redes sociales. (5 de febrero de 2008). *¿Qué son las redes sociales?* Recuperado el 23 de junio de 2011, de <http://www.redessociales.es/que-son-las-redes-sociales/>

Montaño Garfías, E. (20 de Mayo de 2013). *La Jornada*. Recuperado el 30 de mayo de 2013, de Medios electrónicos y redes sociales inhiben “el ejercicio de la crítica teatral”: <http://www.jornada.unam.mx/2013/05/21/cultura/a05n1cul>



- Moreno, M. P. (Compositor). (1917). *El gato montés*. [http://www.youtube.com/watch?v=4rgfouaMLao]. Valencia, España.
- Oliveras,, E. (15 de abril de 2005). *Estética, la cuestión del arte*. Buenos Aires.
- Ordoñez,, A. (3 de septiembre de 2011). Las redes sociales. *El mercurio*, pág. 5 A.
- Ordoñez,, K. (23 de julio de 2008). Monografía de Bachillerato. *El teatro como expresión artística en Cuenca*. Cuenca, Azuay, Ecuador: edit.cuenca.
- Orgaza,, M. (4 de julio de 2008). *Red teatral*. Recuperado el 6 de noviembre de 2013, de El Metodo Stanislavsky: http://www.teatropanama.com/teatropedia/index_junio.htm
- Pavis,, P. (1998). *Diccionario del teatro. Dramaturgia, estética, semiología*. Barcelona: Paidós.
- Peréa,, F. (2003). *Creacion de un personaje de Stanislavsky*. México: Diana México.
- River, L. (22 de junio de 2009). *BlackBerry Messenger*. Recuperado el 8 de mayo de 2011, de http://www.google.com.ec/imgres?q=blackberry+messenger&hl=es
- Rosell,, O. (13 de febrero de 2010). *Artes Escénicas y tecnología*. Recuperado el 24 de junio de 2013, de http://scanner.institutdelteatre.cat/index.php?option=com_content&view=category&layout=blog&id=10&Itemid=25&lang=es
- Ruiza, M. (14 de abril de 2004). *Biografías y vidas*. Recuperado el 13 de Agosto de 2013
- Sánchez Campos, J. J. (2012). *Educarte en el teatro y redes sociales*. Almeria : Uned.
- south park, f. (30 de abril de 2012). *youtube*. Obtenido de http://www.youtube.com/watch?v=Wd7jdEGw1p8
- Vaglio,, F. (2012). Actores, personajes y tecnología: apuntes sobre teatro y tecnología. *Razón y Palabra*, 8.
- Youtube. (3 de febrero de 2009). *Hampton the hamsterdance song*. Obtenido de http://www.youtube.com/watch?v=p3G5IXn0K7A