

[] TEATRO DESDE
LAGRIETA

“El poeta es un cultivador de grietas. Fracturar la realidad aparente o esperar que se agriete para captar lo que está más allá del simulacro.”

—Roberto Juarroz



EL_MUNDO_QUÉ_DESAPARECIÓ DE_LOS_CUERPOS

ROSTROS ILUMINADOS_CAPÍTULO I



PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

La revolución tecnológico-digital, iniciada a finales de los años 70 con la salida al mercado de las primeras computadoras personales, ha supuesto una transformación paradigmática en las formas en que producimos y experimentamos el mundo: la configuración de la subjetividad, las nuevas dimensiones en la esfera de las relaciones interpersonales y los límites de la realidad, se encuentran ahora a merced del lenguaje algorítmico.

El mundo que desapareció de los cuerpos es el primer capítulo de la trilogía *Rostros Iluminados* (proyecto de investigación teórico-escénico apoyado por el programa Jóvenes Creadores 2016-2017 y el Programa de Fomento a Proyectos y Conversiones Culturales 2019-2020 del FONCA), que indaga sobre las transformaciones que la era digital —particularmente el internet— ha generado en la malla de lo real. Lejos de condenar dichas transformaciones, este proyecto trata de abrir un espacio de reflexión desde el territorio del arte para intentar comprender y problematizar la realidad que nos acaece, no con el fin de establecer juicios morales, sino para reflexionar sobre sus alcances y repercusiones en el presente y el futuro inmediato.

DESCRIPCIÓN DE LA PIEZA

El mundo que desapareció de los cuerpos es una instalación escénica transdisciplinar que se ubica entre el performance y el teatro del cuerpo. Como primera entrega de la trilogía *Rostros Iluminados*, la pieza reflexiona en torno a la soledad y el trabajo preconizado en la época de las pantallas. A partir de un recorrido escénico para espacios no teatrales, la pieza aborda las maneras en que el cuerpo ha sido degradado o sustituido a raíz de la creación de las tecnologías digitales de comunicación y captura como el teléfono, la videocámara, el internet y sus múltiples plataformas de simulación social, etc.

Diseñada como un recorrido escénico de circulación conducida para 15 espectadores, guiados por medio de audífonos, la pieza se centra en la lucha de los cuerpos por recobrar algo que no saben, pero que han perdido: desprovistas de su voz, las *performers* buscan en las pequeñas acciones cotidianas —y otras extenuantes— espacios de resistencia ante la pulsión de muerte de la "máquina virtual", la cual se encuentra representada en las diferentes plataformas multimedia (video proyectado o reproducido en pantallas o dispositivos celulares), y el diseño sonoro, medios que propician una atmósfera artificial, como si fueran sólo las máquinas quienes tienen el derecho de hablar y hacerse presentes. Ello disloca la organicidad de las y los *performers* con el objetivo de producir una sensación de inmersión del cuerpo en el mundo digital. ¿Qué es lo que dejamos atrás cuándo entramos al simulacro del mundo?, ¿qué somos cuando sólo somos un simulacro de nosotros mismos?, ¿qué es el cuerpo en este mundo?



OBJETIVOS.

Generar una reflexión sobre la realidad, la identidad y el lugar del cuerpo en el mundo digital, a partir de la puesta en mirada de una pieza transdisciplinar que dialogue con las poéticas contemporáneas de las artes vivas y el performance.

PÚBLICO AL QUE VA DIRIGIDA.

Debido a la naturaleza del proyecto, éste pretende dialogar con mujeres y hombres jóvenes y adultos. Aunque el proyecto interpela más directamente a las mujeres, nos es importante generar también una reflexión con los hombres porque creemos que este problema no es exclusivamente femenino.





REQUERIMIENTOS Y ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

La pieza está diseñada para intervenir salas, bodegas, bodegones, casas, edificios o fábricas abandonadas que cumplan con los requerimientos abajo señalados. De la misma forma, los elementos materiales variarán con cada intervención.

- **Espacio con medidas variables** que posea habitaciones, estancias, pasillos, etc. **En caso de ser recinto teatral, contemplar que se jugará con la butaquería, desahogos, recepción y demás lugares donde se pueda hacer la instalación escénica.**
- **Corriente eléctrica** con voltaje adecuado para la conexión segura de luminarias, luces, proyectores y dispositivos computacionales.
- Permiso para colocar, por medio de prensas, líneas eléctricas varias, así como líneas de cable de acero, cadenas, prensas, pantallas y espejos sobre muros y vigas. **Esto implica la posibilidad de perforación regulada en el edificio, SÓLO EN CASO DE SER NECESARIO.**
- El espacio deberá contar con **integridad estructural que asegure la seguridad del equipo y el público asistente.**

ELEMENTOS MATERIALES QUE INTEGRAN LA PIEZA.

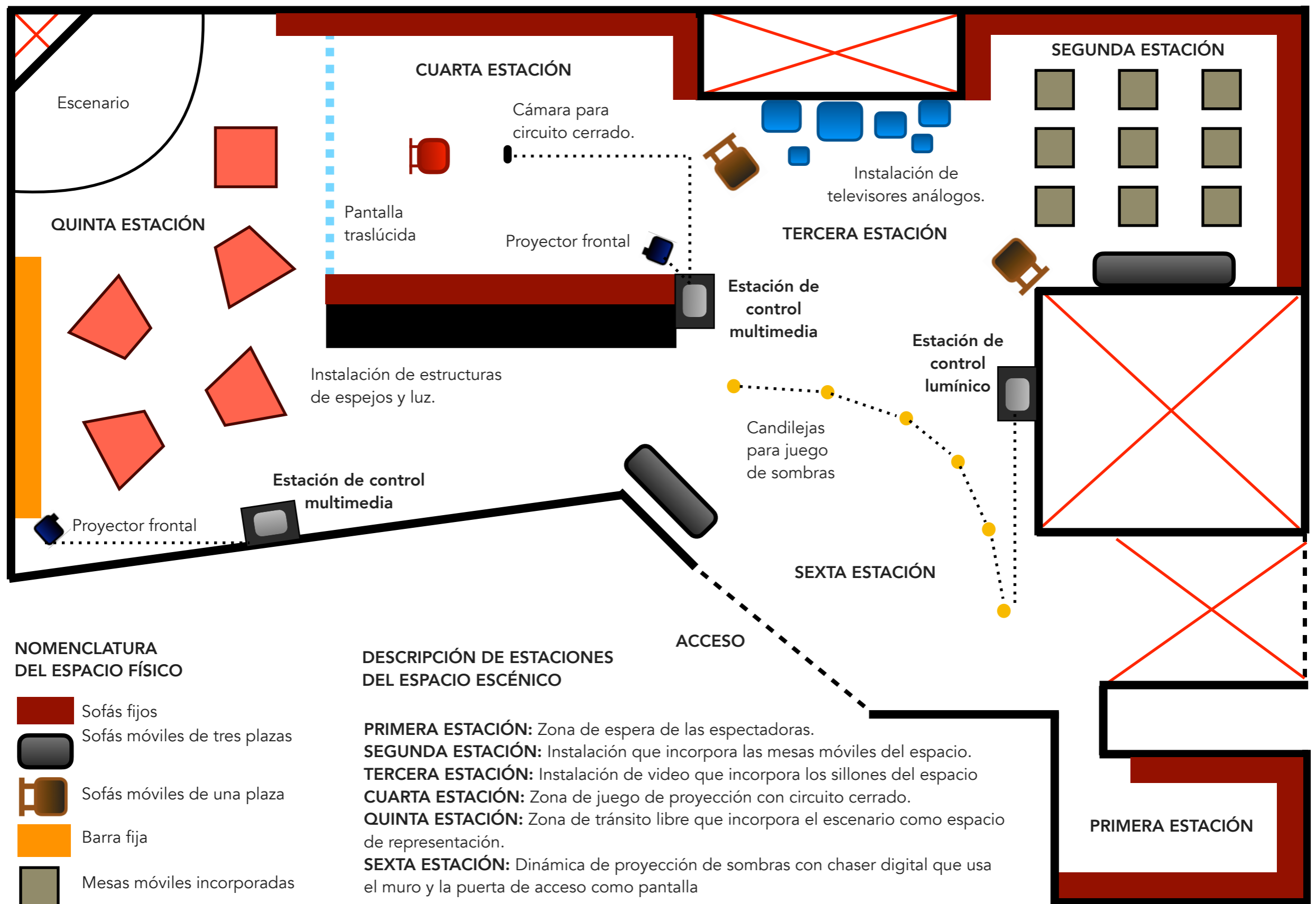
- Digitales: Dos proyectores de 3000 lúmenes, 3 laptops, 2 pantallas digitales, 6 televisores análogos, 6 dispositivos celulares, 2 tablets, 4 pantallas LCD, 6 DVDs, 1 proyector de acetatos, interfaces digitales varias.
- Luminarias: 25 tubos LED, pantalla luminiscente, 1 display LED, 4 balastras mini, 2 focos LED charger, 4 series de 4 dicróicas con pantallas metálicas, 4 cuarzos LED, 8 focos circulares LED, 8 extensiones con dicróicas y máscaras metálicas, 2 dicróicas con base para piso.
- Escenográficos: 2 cubos plegables de madera de 1.50x1.50, 4 estructuras plegables trapezoides de 1.80x.60x1.50, 1 mesa, 5 sillas de metal, dispositivos de máscaras de cera con cadena (10 unidades), 20 espejos redondos de 7" y 9", plásticos de polipapel, 1 máquina de escribir, 4 dispositivos faciales, 4 espejos reflecta de 1.90 x 60 cmts, máquina de humo, 6 mesas pequeñas plegables, objetos varios.

Nota: La extensión del tiempo de montaje se debe a la complejidad que implica el diseño de la intervención para la adecuación de la pieza a cada espacio

Tiempo de montaje: 3 días.
Tiempo de desmontaje: 6 hrs.

EJEMPLO DE DISPOSICIÓN ESCÉNICA (el plano corresponde a la disposición realizada para las funciones en Foro Bizarro de la CDMX)

NOTA: Es importante recordar que esta disposición no es fija, sino que se adapta a las características de cada espacio a intervenir.





CRÉDITOS GENERALES

Performers:

Priscila Imaz, Daniela Bustamante, Ingrid Bravo, Israel Sosa y
Alex Gesso

Dirección de escena:

Bruno Ruiz.

Texto:

Ingrid Bravo, Francisco de León y Bruno Ruiz
(con palabras de El Comité Invisible, Michael Hauben, Franco
Berardi "Bifo", Hito Steyerl, Horacio Warpola, Paul Virilio,
Philippe Petit, Sabrina Steinek, Martina Schögggl, Jake Charles
Roos, Nikola Tesla, Paul Auster, Steve Jobs, John Gray, T.S. Eliot
y Teresa Rodríguez de las Heras.)

Espacio e iluminación: María María y Victor Padilla

Asesoría en movimiento escénico: Luis Rodríguez

Videoarte: Mauricio Ansalón e Isabel Wulf

Diseño sonoro: Enrique "Doc" Cedillo, Alex Gesso y Bruno Ruiz

Realización de estructuras: Fernando Payán

Realización de espejos infinitos: Fernando Nava

Gifs y fotografías análogas: Elizabeth Alva

Investigación y producción: Teatro Desde la Grieta.

Fotografías: Gabriel Morales, David Mota y Teatro Desde la
Grieta

Duración aproximada: 60 min.

www.teatrodesdelagrieta.com

Contacto:

teatrodesdelagrieta@gmail.com

5578999477 (Ingrid Bravo)

5591861092 (Dulce Mariel)

Facebook: Teatro Desde la Grieta

Instagram: @teatro_desde_la_grieta

Twitter: @DesdeLaGrieta

