

FICCIÓN
FÍSICA
COLECTIVO ESCÉNICO

LA CRIPTA

EXHUMACIÓN TEATRAL



Año 2012. "Biodramas coreográficos"

Documentos audiovisuales como puntos de partida para la escritura coreográfica.



Temporada de residencias de creación en España y Portugal, desarrollada durante julio y agosto de 2012 en Centro de Artes Performativas de Algarve (Faro - Portugal), Atelier REAL (Lisboa - Portugal), La Caseta de la Coma de Burg (Alto Pirineo - Catalunya) y la Universidad de Sevilla. Este proyecto contó con el apoyo de Iberescena, a través de su programa de becas.



Durante dos meses un equipo de trabajo que integrábamos Marcelo Díaz, Ulises Fernández y Diego Stocco y al que se sumaban las artistas argentinas residentes en Europa Cecilia Colacrai y Cecilia Vallejos, nos focalizamos en concretar la escritura de una obra coreográfica a través de un proceso de búsqueda, experimentación y yuxtaposición de disciplinas como la danza contemporánea, el teatro y la imagen digital, en el marco de las poéticas contemporáneas de las artes escénicas.

proporcionaba la posibilidad de confrontar nuestro modo de trabajo con las apreciaciones de nuestras invitadas, que hacían sus aportes al proceso desde sus propias experiencias y perspectivas y muchas veces distintas a las nuestras.

El resultado fue la escritura de una obra que no necesariamente podríamos catalogar de coreográfica desde el punto de vista canónico, ya que no se enmarca en el concepto artístico que erige a la coreografía como organizador de lo dancístico.



Así habíamos definido en ese momento este primer hito de este proyecto. Antes de las residencias trabajamos para producir una serie de 8 entrevistas a personas ligadas a nuestro entorno acerca de la relación íntima que cada uno sostiene con su mundo de creencias. Nos habíamos planteado trabajar con ese material sobre la base de la idea de que "Cada persona tiene y es en sí misma un archivo, una reserva de experiencias, saberes, textos e imágenes; y que estas vidas transformadas en biografías configuran una narrativa de condiciones y relaciones sociales."

De esta manera lo explicitábamos entonces.

El trabajo fue intenso. Durante esos dos meses autogestionamos y sostuvimos un formato que nos desafiaba, no solamente por lo intensivo en cuanto a cantidad de horas y días de producción sino que nos

La Cripta. Exhumación teatral, como llamamos a esa obra y a la cual escribimos en un texto, si bien no es, como decimos, estrictamente coreográfica, sostiene su dramaturgia sobre principios creativos y dispositivos provenientes de la "composición en tiempo real" que es un modo compositivo fuertemente ligado a la danza contemporánea.



Año 2018 / 2019.
Volver a La Cripta y llevar a cabo su exhumación teatral.

Seis años más tarde, nuestro colectivo decide llevar a cabo un proceso de revisión del texto y de los imaginarios alrededor de La Cripta. Exhumar sus sentidos, sus materialidades e impulsar su potencia escénica como un proyecto de producción de obra. Al equipo original se sumaron Alejandra Anselmo y Mauro Cappadoro, como co directora y como intérprete respectivamente.

Para esta etapa nos propusimos que nuestra modalidad de trabajo actual y nuestras discusiones actuales con el lenguaje escénico atravesaran el texto y lo pusieran nuevamente en presente. En presente y en otro contexto de condiciones de producción. Con otros impulsos creativos, con otras herramientas de creación incorporadas, otros interrogantes. Pero siempre sosteniendo la impronta de laboratorio abierto y colaborativo que nos permita el encuentro con otros creadores, artistas y público.

Este segundo tramo lo organizamos en una temporada de 3 residencias intensivas de producción y en cada una de ellas se abrieron instancias con público, ensayos con invitadxs y la realización de otras producciones escriturales y visuales.

Cabe destacar que los criterios dramaturgicos y los de puesta en escena que se especifican en el presente proyecto corresponden a este último período de creación, que contó con el apoyo del Fondo Nacional de las Artes, como parte del programa Becas de Creación.

Como cierre podríamos decir que LA CRIPTA es un proceso artístico abierto y de investigación constante que lleva ocho años impregnando el ambiente creativo de nuestro grupo. Que lo elaboramos, lo dejamos en suspenso, lo citamos, lo releemos, hemos vuelto a visitarlo de varias maneras y que en la actualidad proyectamos la condiciones de producción y gestión necesarias para impulsarlo hacia su etapa de circulación pública.



En ese marco somos convocadxs por el espacio cultural IDAE Rosario (Instituto de Artes Escénicas) para formar parte de una propuesta de programación cogestionada y producir en conjunto el estreno de La Cripta. Exhumación Teatral en Junio en su espacio.

Tomamos esta propuesta por su sintonía con nuestra búsqueda de un proceso artístico y con nuestra convicción de que un proyecto de obra es la excusa perfecta para abrir espacios para relaciones artísticas y sociales colaborativas y asociativas.



Una cripta, un espacio para nuestros restos. Un lugar donde las visiones se vuelven reales, los mundos ocultos se manifiestan y se escuchan voces provenientes no se sabe de dónde. Aquello que hemos perdido o quizás olvidado, retorna de repente y lo familiar se vuelve extraño, desconocido. El instante de cierto estado de vigilia se prolonga en el tiempo y se hace parte de un espacio real que se vuelve escénico y nuevamente real y nuevamente escénico. Una cripta, una ficción de aquel lugar del que nunca seremos protagonistas...

Nunca estaremos en el lugar de nuestro cadáver.



La Cripta. Exhumación Teatral se propone como un “hecho escénico” en el cual quedan difusas las fronteras entre actores y espectadores, entre ficción y realidad. No se trata de un espectáculo o de una obra en el sentido más canónico de ambos términos, sino de una “experiencia ficcional” que podríamos denominar como “ficción fragil” o “coti / ficción”.

Una ficción que pone en duda las ficciones y sus límites y fronteras. Que interpela las condiciones de realización, puesta en escena y los modos de relación con los espectadores. Uno de los móviles de este proceso creativo son los interrogantes acerca de la ficción escénica en nuestra actualidad, en relación con las virtualidades, las tecnologías y los modos de atención y expectación que imponen.

La propuesta sostiene una estructura abierta, colaborativa y flexible que se visualiza como adaptable a diversos tipos de ámbitos (casas, teatros, espacios no convencionales, clubes, instituciones) y a las características particulares de cada presentación (cantidad de público, edades,

motivos de la realización, elementos escenográficos disponibles en el lugar, etc)

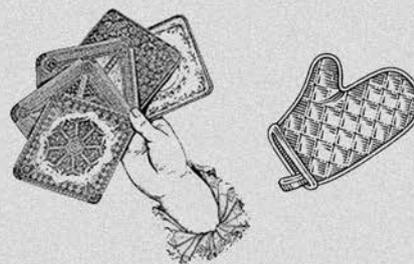
La experiencia trabaja a partir de aquello real que propone el ámbito real donde se desarrolle: su historia, su arquitectura, sus posibles “escenarios”, sus imaginarios. Este conjunto se aborda según una serie de dispositivos escenotécnicos: personajes, modos escénicos previamente elaborados, relaciones, estructuras de improvisación.

La Cripta es una intimidad y un territorio que se comparten. Una “acción” que pone en juego vínculos comunitarios. En este sentido, apunta a incluir al “espectador” en la composición, en la dramaturgia final que será concretada in situ. Los espectadores asisten y participan de una experiencia en la cual la teatralidad se construye con su presencia y a merced de su intervención.



Diseños de vestuario
Cristian Ayala

Se trata de un acontecimiento que se desarrolla a partir de un marco que permite y habilita los sucesos, las acciones y el devenir dramático según una serie de acuerdos y restricciones básicas que emerge a partir de un modo de trabajo que denominamos dramaturgia en escena.



El proceso creativo de **La Cripta. Exhumación Teatral**, está abordado con la modalidad de producción de lenguaje que denominamos **“Dramaturgia en escena”**. Con este nombre designamos a un modo escénico que se conoce también como “composición en tiempo real” o improvisación.

Este concepto de **dramaturgia en escena**, acuñado en los laboratorios de experimentación que desarrollamos como colectivo, nos permite redefinir y repensar los mitos de la improvisación asociados a la autenticidad y a la idea de libertad entregada a una expresividad espontánea en términos individuales. Sostenemos que esta acción de “componer y ejecutar en la inmediatez algo imprevisto” (Michel Bernard) es el resultado de una serie de dispositivos de lenguaje que se despliegan colectivamente y en circunstancias siempre nuevas que determinan sus características.

Nos referimos a un estar en escena que no se ciñe estrictamente a una estructura textual o coreográfica sino que propone una plataforma de acuerdos y restricciones previos; una estructura abierta y flexible que será desarrollada en términos de su temporalidad, rítmica, espacialidad, en presencia del espectador, en el momento del acontecimiento.

A continuación detallamos una serie de principios y herramientas técnicas, tanto de entrenamiento escénico como de creación. Los mismos son parte constitutiva del desarrollo dramático de la propuesta y dan cuenta de lo que trabajamos durante los ensayos y jornadas de trabajo.

El grupo en acción // Dramaturgia colectiva

↓
hecho colectivo y “red”- habilita y determina el marco creativo y compositivo
capacidades perceptivas de lectura y escucha activas y atentas
Acciones y tensiones a partir de la colectividad

La escena como territorio compartido Herramientas y dispositivos de improvisación

↓
Modos de relaciones escénicas
Recursos aplicables al movimiento y al texto
Tramas y geometrías espaciales

Montaje en escena

↓
Dispositivos generales y específicos de puesta en escena
Unidades escénicas y transiciones
Marco de acuerdos de temporalidad y espacialidad

Lo real potenciando lo ficcional sin el artificio. Esta es la directriz conceptual de toda la puesta en escena. A cada aspecto de la puesta en escena lo atraviesa la misma consigna, el mismo principio. Pero también será un principio al cual discutirle y forzarlo de modo que pueda lograrse una atmósfera general críptica, teñida de cierta oscuridad, de extrañeza y de transformación de lo familiar en desconocido.

En este sentido estamos trabajando con un equipo de producción artística que incluye al artista visual Francisco Nakayama, al diseñador de vestuario y plástica escénica Cristian Ayala y al músico Sebastián Bosch de modo que el conjunto de aspectos visuales, plásticos y sonoros potencien el principio de "ficción frágil".

La puesta en escena se construyen a partir del recorrido de los espectadores por los espacios de un ámbito real (por ejemplo una casa con varias habitaciones grandes). Estos espacios no están "teatralizados", en el sentido convencional del término. No reproducen la estructura de una sala en la cual se diferencien los límites espaciales que dividen al público de la escena.



La relación del espectador con "la escena" está establecida por situaciones y hechos reales: por ejemplo sentados alrededor de una mesa para comer, alrededor de un altar o en sillas de una sala de espera, al lado de una parrilla mientras se prende el fuego o se cocina algo. También es posible que en algunas ocasiones reciba mensajes a través de alguna aplicación de red social que oriente el recorrido o que le indique realizar alguna acción especial como podría ser prender o apagar luces, activar reproductores de audio o encender un televisor.

El tratamiento lumínico irá en el mismo sentido. La planta de luces se desarrollará fundamentalmente con artefactos domésticos y cotidianos: la iluminación del lugar se reforzará con veladores, velas, linternas de seguridad, televisores. El diseño asumirá la idea del extrañamiento planteada por el marco general de puesta a partir de efectos logrados por el uso del mobiliario y las aberturas del espacio real. Rayos de luz a través de las ventanas, por las hendidias de una puerta entreabierta, desde atrás de algún mueble.



Por Francisco Nakayama

La estrategia general más apropiada para el proyecto es la de la intervención parcial de los espacios escénicos seleccionados, mediante distintas operaciones: la reubicación de mobiliario y objetos como adornos, libros, ropa, etc. y la integración de objetos provistos por el grupo y previamente preparados para tal fin.

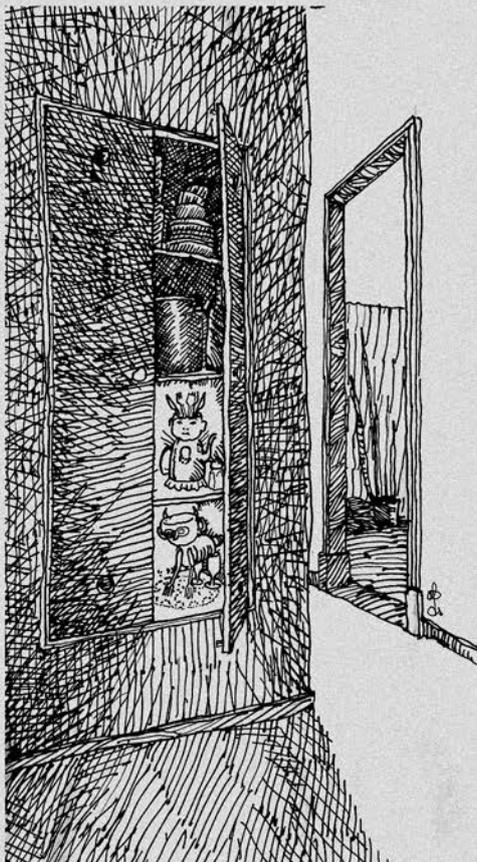
Partiendo de la premisa de una ida y vuelta fluida entre lo real y la ficción donde ambos planos sean capaces de sostenerse mutuamente desde su potencial compositivo, encontramos que el *assemblage* podría enlazar ambas dimensiones de manera conceptual y procedimental.

Consiste en un recurso artístico donde diversos objetos encontrados y seleccionados del entorno se combinan para obtener una pieza escultórica en la que cada parte ha sido recontextualizada en relación a las demás y ha recibido en esa acción un nuevo significado.

El resultado suele encarnar mucho lo que el arte contemporáneo tiene de críptico, ya que muchas de estas obras carecen de una "llave" que facilite la elaboración personal de un código accesible al espectador, sin embargo, como señala el crítico Marchán Fiz, suelen estar "cargadas de gran dosis de significados asociativos" o restringidos a las mismas sustancias.

¿Cuáles son esos secretos —kryptos— que siempre se esconden en los espacios más habituales? Esos significados ocultos que sólo algunos integrantes de cada pequeña comunidad conocen y olvidan cotidianamente, y cargan los objetos que nos rodean con sentimientos, emociones, y recuerdos. Apuntamos a hacer referencia a ellos mediante intervenciones que los pongan en juego con la escena apelando a esas asociaciones que casi como fetiches, son capaces de disparar.

Algunas de estas piezas escultóricas deberán estar realizadas de antemano, reservando espacios para añadir en ellas objetos pertenecientes a cada lugar específico donde se desarrolle la experiencia, así se logrará una mejor integración de los ensamblajes a la identidad de cada sitio.



Diseño espacial
Francisco Nakayama

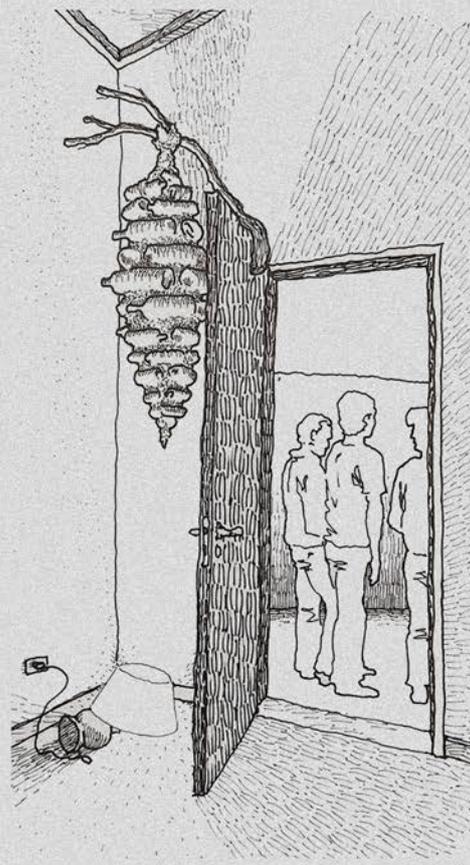
Pueden desarrollarse varios de estos objetos, de diferentes características y distintos efectos asociados, no es necesario que todos se encuentren a la vista desde el comienzo, sino que sería preferible que fueran descubriéndose a lo largo de la obra, incluso se lograría un mejor efecto permitiendo o favoreciendo que el descubrimiento sea realizado por parte de los espectadores.

Para ello será necesario encontrar distintos sites en cada locación. Una buena aproximación metafórica consistirá en encontrar relaciones lingüísticas con expresiones que hagan referencia a lo críptico en un sentido de aquello que es secreto, por ejemplo:

"destapar ollas" o "esqueletos en el armario" por nombrar un par de tantas frases que desde una imagen de una situación hogareña connotan lo oculto en la vida de las personas.

En base a esto se pueden ubicar estratégicamente, ollas grandes, cofres, portafolios, estuches de instrumentos, casas de muñecas, valijas, etc. o seleccionar armarios e instalar dentro de ellos estas pequeñas obras esperando ser encontradas, en algún momento, por un accidente provocado, o porque una luz que se enciende dentro del mueble.

Algunos de estos objetos pueden poseer artulugios para que se descubran solos, por ejemplo contrapesos accionados a distancia, o resortes e hilos que se corten por medio de las mismas velas que componen parte de la iluminación.



Diseño espacial
Francisco Nakayama

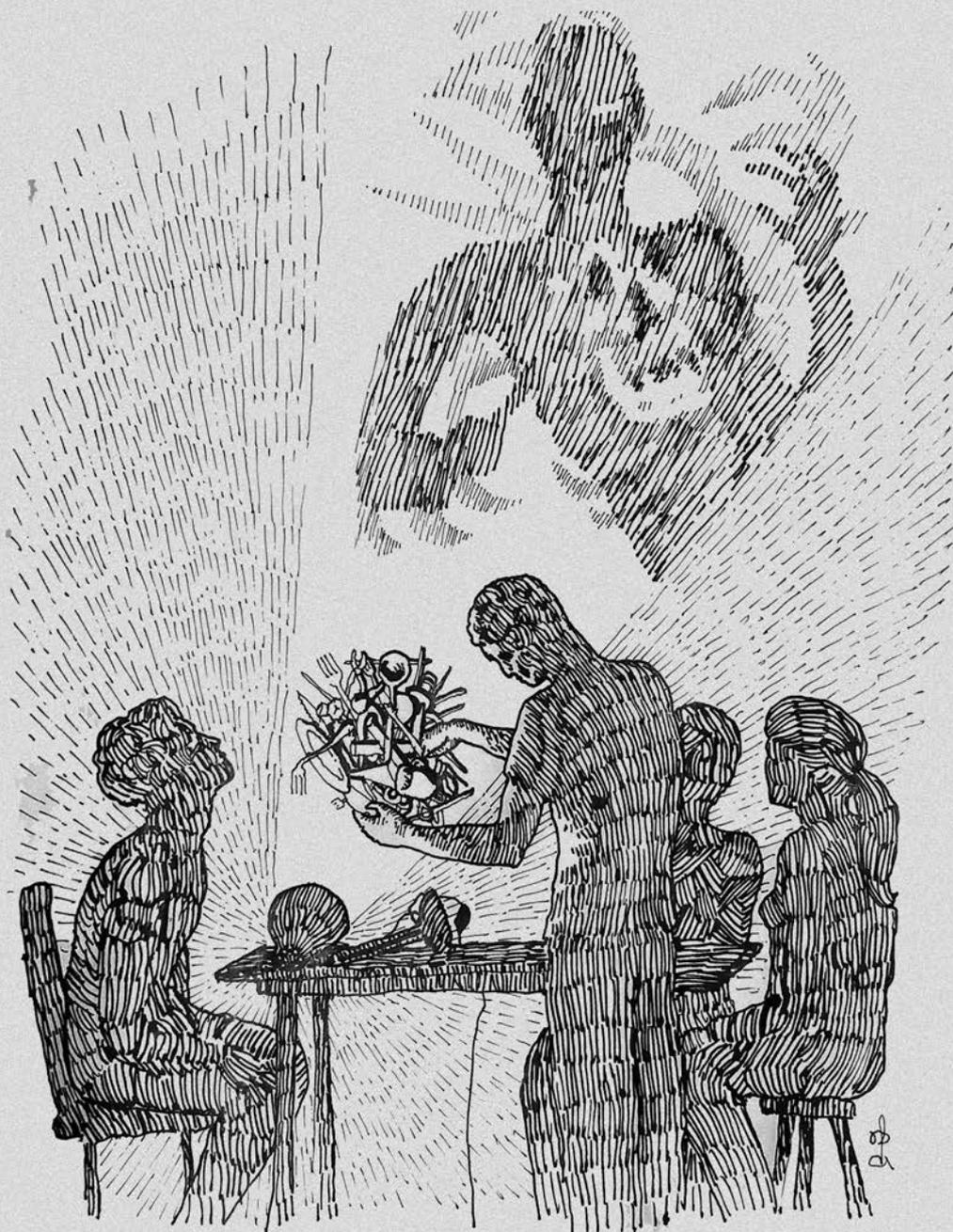
Al abrirse un mueble podemos encontrar un pequeño ensamblaje que simula una crisálida tejida por alguna criatura uniendo objetos encontrados, al modo que los antiguos "bichos canastos" unían trozos de tallos. O una madriguera/nido de alguna especie de araña que acumuló estatuillas en su embudo de hilos del cual cuelgan algunas figuras rotas envueltas en hilo. Un altar pagano o una acumulación de objetos extraños e inconexos pegados unos con otros sin lógica aparente.

La imagen de "(sacar) los trapitos al sol" puede originar una serie de prendas blancas colgadas en un patio a la vista, las cuales en algún momento se iluminen y mediante algún mecanismo cobren movimientos fantasmales. En una olla flotan muchos portarretratos pequeños en un caldo oscuro pero donde una luz sumergida ilumina la profundidad del líquido.

Uno de esos cúmulos de objetos, que se encuentra sobre la mesa es manipulado frente a una luz por alguno de los intérpretes hasta que en la sombra proyectada en una pared se recorta claramente una silueta amenazante. Un bulto de telas, o ropas, que al ser movido desprende un olor nauseabundo es retirado del lugar por un par de personas a pedido de alguno de los intérpretes.

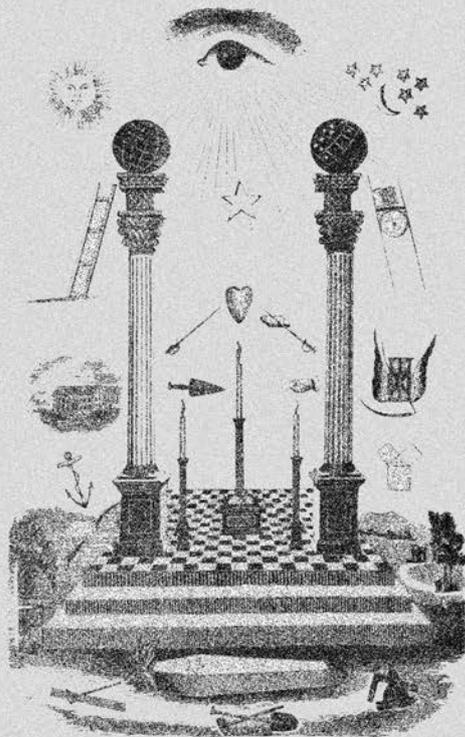
Las situaciones necesariamente irán modificando sus características de acuerdo a cada emplazamiento y a las dinámicas del montaje en escena pero los lineamientos generales de estos dispositivos serán planeados de antemano. Asimismo cierta unidad estética deberá conectar unos y otros ensamblados.

Materialmente será necesario recolectar objetos de descarte, en cantidad necesaria. No solo objetos antiguos, también objetos cotidianos contemporáneos que hayan quedado fuera de circulación.



Diseño espacial
Francisco Nakayama

Francisco Nakayama
*Integrante del equipo de
producción artística*



Es Profesor de Artes Visuales egresado de la Escuela Provincial de Artes Visuales N° 3031 "General Manuel Belgrano". Y se encuentra actualmente realizando su trabajo final de licenciatura en Arte y Gestión Cultural en la Universidad Provincial de Córdoba. Cursó además la carrera de Arquitectura en la U.N.R.

Es profesor de nivel terciario a cargo de la materia Forma y color II en la EPAV 3031, y de las materias Historia Social del Arte y del traje I y II en el IESERH. Además se desempeña como docente en los niveles primario y medio de la ciudad y en talleres privados.

Ha dictado talleres y seminarios de diseño escenográfico y objetual en el 3er Congreso Internacional de Educación Artística-Plástica, Arte y Diseño en Rosario, en la 30ª Fiesta Nacional del Teatro de Córdoba, en el 14º Encuentro Regional del Teatro, Venado Tuerto.

Realizó talleres de seguimiento de obra con Gabriel Valansi y Lara Marmor, de pintura y cerámica tradicional Japonesa en Japón, y diversos talleres y laboratorios de formación en danza, teatro y artes escénicas con Gustavo Maffei, Ana Osella, Mariela Sanchez, Ulises Fernández, Mauro Capadoro, Elisa Vallania, Marcelo Díaz y Alejandra Anselmo.

A la par de su producción artística personal ha realizado ilustraciones y diseños para publicaciones científicas, y para numerosas gráficas especialmente de obras de teatro participando también en el diseño y realización de vestuarios teatrales junto a Ramiro Sorrequieta y Cristian Ayala.

Ha realizado y ejecutado diseños escenográficos, instalaciones y objetos escultóricos para eventos artísticos privados y para obras de teatro, entre ellas: Pecados Devorados (2019) de Gustavo Maffei, Ensayo sobre la pérdida (2019) De Alejandra Valdez, Ida/Acherontia (2015) de Ana Varela y Soledad Verdún. Cinco - Ficción Física, (2015) de Marcelo Díaz y Alejandra Anselmo, Síncope Blanco (2015) de Cecilia Bolis, Vittorino Pacheco (2015) de Victoria Toloza, El humo de la somnolencia (2013) de Gustavo Maffei. Amar el día, aborrecer el día (2012) de Norma Ambrosini y Diego Stocco. El grito de Alcorta (2012) para la Comuna de Alcorta de Cesar Brie. Diego y Ulises (2011) de Marcelo Díaz. Actos conmemorativos del Grito de Alcorta 2009 y 2010 para la Comuna de Alcorta. Titila Inalterable (2008) de Gustavo Maffei.

Participó además del equipo artístico y de montaje de numerosos festivales nacionales e internacionales de teatro. Y participó con obras, instalaciones y ambientaciones personales en diversas muestras, exposiciones y eventos artísticos en El Concejo de la Ciudad de Rosario, Semana de las Artes, Centro cultural Embajada de Japón, Instituto Gral. M. Belgrano en la Sede UNR, Ciclo ArtNamara, Casa de la Cultura de los Profesionales de la Ingeniería y Museo Metropolitano de Arte - Tokio - Osaka, Japón. entre otros.



En cuanto a la producción sonora se trabajará en tres planos:

PLANO FICCIONAL/ONÍRICO

Consiste en la producción de sonidos que difieren de la realidad o lo que podría considerarse verosímil o "no-ficcional". Por ejemplo: un mensaje sonoro donde el edificio en el que transcurre la experiencia se anuncia a sí mismo.

PLANO REAL

En este plano se tratará de propiciar las condiciones para que resalte el paisaje sonoro en general o elementos particulares del mismo. Esto puede realizarse actuando sobre la sonoridad de los objetos presentes, jugando con el factor silencio (entendido como la ausencia de sonidos producidos intencionalmente).

PLANO HIPERREAL

Sonidos producidos y reproducidos dentro del marco de lo que sería una situación verosímil jugando con el límite entre lo que se percibe como real y lo que no. Este plano se utilizará sobre todo para correr el foco de la escucha de los participantes y tratar de alterar la percepción y magnitud de algunos eventos. Por ejemplo: una voz que "sale de la nada", una conversación real que sucede entre objetos, un parlante que aparenta reproducir un sonido grabado y de repente comienza a interactuar con los participantes.

Fundamentos para la producción técnica:

Se trabaja con sistemas preparados para la ocasión siguiendo la filosofía DIY (Do It Yourself -hazlo tu mismo-) y bajo el concepto de desobediencia tecnológica; resignificando la utilidad asignada a determinados objetos de uso cotidiano (altavoces hogareños, teléfonos, smartphones, juguetes sonoros), asignándoles una función específica para la producción escénica. De la misma manera se jugará con la posibilidad de ocultar o exponer las fuentes sonoras, de acuerdo a las necesidades que requiera dicha producción. Se deja abierta la posibilidad de utilizar sistemas de sonido tradicionales (consola, Line Array) aunque éstos siempre se verán involucrados en menor medida y aparecerán en tanto formen parte de la fisonomía real del espacio donde se desarrollará la producción.

Plan de producción

Primero se dará lugar a una etapa de debate e intercambio con el grupo de producción en el que se delinearán

algunos aspectos generales de la instalación sonora.

Luego se abordará simultáneamente el diseño y armado de la planta de sonido, los objetos sonoros y la producción del material sonoro que se va a reproducir durante el acontecimiento.

En este punto es necesario aclarar que una parte de la planta de sonido consiste en objetos que suenan por sí mismos y/o amplifican sonidos que estarán presentes durante el acontecimiento o bien forman parte del paisaje sonoro del lugar; mientras que la otra parte consiste en sistemas de reproducción que hacen sonar material producido con anterioridad.

En cuanto a las tareas de diseño y armado se va a trabajar en mayor medida con objetos electrónicos de descarte y algunos insumos básicos como cables para audio y estaño para realizar soldaduras. La producción de sonidos consiste en la grabación, manipulación y montaje del material sonoro que fuera necesario. Para tal fin se utilizará un sistema de grabación

multitrack con Pro Tools HD 10 y un set de instrumentos experimentales, y un Korg Volca Sample Sequencer conectados a una consola Allen&Heath ZED16FX con los que generará material sonoro.

La totalidad de este proceso se llevará a cabo en las instalaciones de UMA estudio, ubicado en el barrio de Eschesortu, para culminar en una etapa de puesta a punto en el/los lugar/es donde se desarrollen las presentaciones.

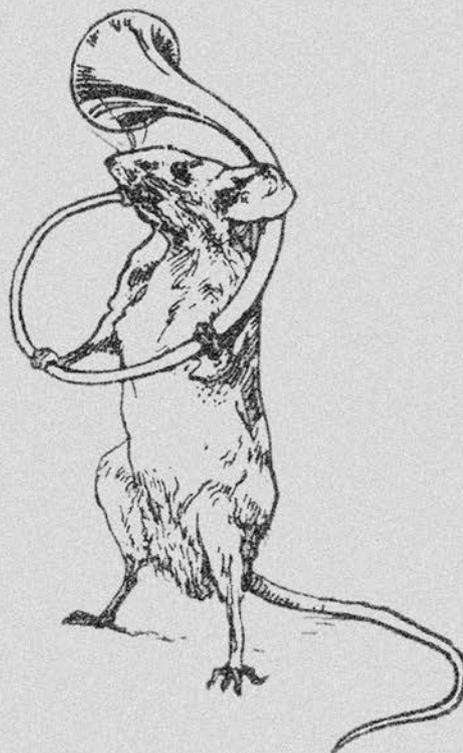


Diseño espacial
Francisco Nakayama

Sebastián Bosch
*Integrante del equipo de
producción artística*

Es músico, compositor y productor. Comienza su carrera como guitarrista. Es Técnico de grabación, mezcla y mastering egresado del instituto TECSON (Buenos Aires, 2011). Actualmente cursa el 4to año del Profesorado de Música en el I.S.P.M. "Carlos Guastavino".

En el 2013 asiste al taller "Gambiarras Sonoras: El arte de los ruidos y la desobediencia tecnológica" dictado por Leonello Zambón en el Complejo Astronómico Municipal de Rosario. Desde entonces comienza a abocarse al aspecto sonoro, las técnicas de grabación y montaje sonoro y la investigación del sonido y la música respecto de otras disciplinas artísticas.



Es creador de UMA Estudio, espacio donde trabaja actualmente como técnico de grabación, mezcla y mastering.

Participó del sello discográfico independiente JÚBILO (Rosario), proyecto ganador en la categoría "Serie fonográfica" del programa Espacio Santafesino en 2014.

Realizó la música original para "Seducir los signos" instalación performática dirigida por Quillen Mut en el 5to Festival Espontáneo de artes escénicas Puerto Vallarta, México en 2017 y ese mismo año para la obra de teatro aéreo "MOSTRA" en Rosario. En el año 2019 realizó la música original para la obra "Éxtasis y Demonios" del grupo Corina Wilson en el marco de la Bienal de Arte Joven 2019 de la ciudad de Buenos Aires



Acompañando al grupo Ficción Física, participó en los proyectos "Laboratorio de Creación Escénica: Pistas para la Ficción Física" (2017), "Laboratorio Compartido" (2018), "Pistas para la ficción física" (2019) y "ARDE: Residencia Escénica de Creación Urgente" (2020)

Actualmente participa del grupo de investigación interdisciplinaria OBRA en Rosario, Argentina.

Por Cristian Ayala

Para el diseño y realización de vestuario propongo sostener la idea de una construcción plástica desde la criptografía. Esto implica el trabajo conceptual a partir de tres elementos: código, decodificador y llave.

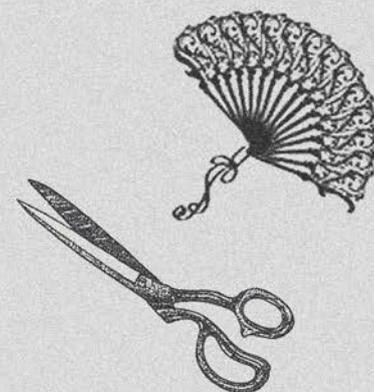
La propuesta es construir un vestuario que haga las veces de un criptograma. Que actúe a la manera de un mensaje cifrado, del que sólo es posible comprender su significado original conociendo o descubriendo el patrón seguido en el cifrado, es decir, que implique al espectador en esta tarea de decodificar lo que se le presenta allí.

Vestuarios que llevan incrustados fragmentos de memoria, de acciones, de hechos. Tomaré como modelo de realización la idea del "disfraz" construido a partir de elementos que sean parte de la historia de cada persona. El modelo del disfraz aporta además un elemento en relación a la idea general de la puesta en escena. Se trata de una vestimenta efímera que se utiliza de manera transitoria, en situaciones ajenas a la vida cotidiana y en las que se aceptan ciertas transgresiones, como en los carnavales. La función del disfraz también puede ser la de ocultar la identidad o evitar que una persona sea reconocida.

En relación con esto último pensar un concepto de vestuario para La Cripta implica de algún modo una discusión con un axioma acerca del vestuario como construcción de un personaje o de una atmósfera determinados. El "vestuario - disfraz" pensado para ocultar, para esconder, para encriptar.

El trabajo del espectador como criptógrafo estará guiado por la idea de lo que se produce a modo del recuerdo. Proust postulaba el recuerdo como aquello que se vuelve a vivir, no solamente lo que se trae a la memoria sino aquello que nos provoca la evocación de aquel momento. Un vestuario que sea descifrado por evocación de lo que le habilite a recordar a cada espectador de sus experiencias personales.

A continuación se presentan una serie de bocetos como puntos de partida para la construcción posterior de un vestuario según las características previamente descritas, este vestuario se completará también en el diálogo con los otros signos de la puesta en escena.



Diseños de Vestuario
Cristian Ayala

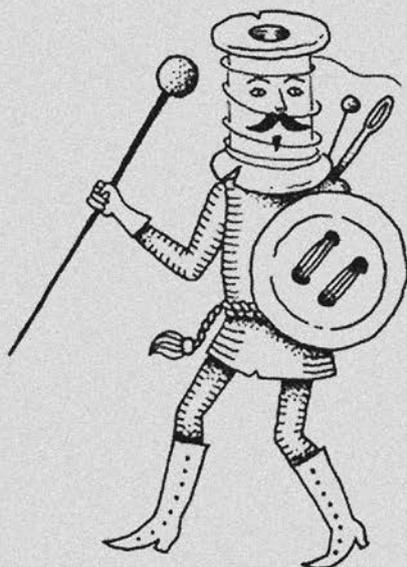
Cristian Ayala

*Integrantes del equipo de
producción artística*

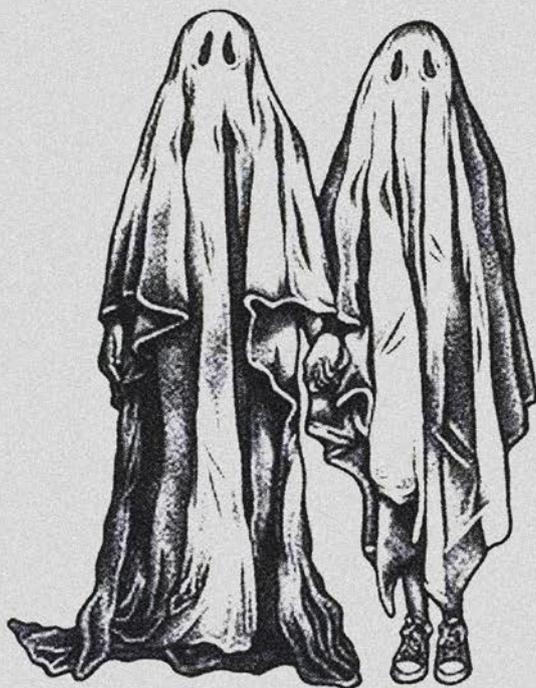


Diseñador y realizador de vestuario. Ha trabajado desde 1993 en el desarrollo de propuestas de plástica escénica para diversos grupos de teatro y danza independientes en Chile y Argentina.

También ha incursionado en el diseño de vestuario para carnaval e intervenciones performativas, ópera y artes urbanas y circenses.



Entre sus últimos trabajos se destacan los diseños para las obras: Niebla (Grupo Seda), San Martín Vuelve (Los Arana), Diego y Ulises y Cinco. Ficción Física (Grupo Ficción Física), Grottesca Suite Criolla (Bondi Colectivo Teatral), la realización para las óperas Il Trovatore, Carmen y Fausto (Teatro El Círculo – Rosario) y la coordinación de equipos de arte y montaje en el Festival Internacional de Teatro de Rosario y en la Fiesta Nacional del Teatro (La Plata, Venado Tuerto, Rosario).



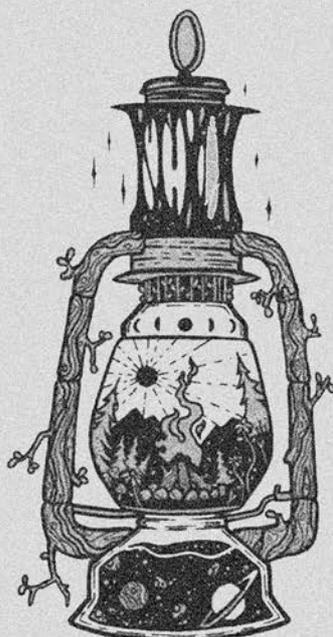
Por Marcelo Díaz



El diseño de iluminación asumirá la idea del extrañamiento planteada por el marco general de puesta a partir de la combinación dinámica entre iluminación doméstica natural, iluminación doméstica artificial e iluminación escénica, mixturando los artificios característicos de cada una.



La planta de luces se desarrollará fundamentalmente con artefactos domésticos y cotidianos: la iluminación cotidiana se reforzará con el uso de veladores, velas, linternas de seguridad, televisores como si se tratara de artefactos teatrales. Se apelará también a efectos logrados por el uso del mobiliario y las aberturas del espacio real. Rayos de luz a través de las ventanas, por las hendijas de una puerta entreabierta, desde atrás de algún mueble. O también a efectos como corte de luz repentino, artefactos que dejan de funcionar sin motivos y del mismo modo vuelven a encenderse, baja de tensión general que se recupera.





LA CRIPTA
EXHUMACIÓN TEATRAL

**FICCIÓN
FÍSICA**
COLECTIVO ESCÉNICO

www.ficcionfisica.com