

La adaptación en un entorno intermedial: experiencia de una investigación-creación



Paula Rojas Amador

Universidad Nacional de Costa Rica /paula.rojas.amador@una.cr

Fecha de recepción: 20/07/2021. Fecha de aceptación: 10/09/2021

Resumen

Este artículo tiene como objetivo analizar la investigación-creación que cuestiona la problemática de la adaptación de un texto narrativo al teatro al integrar las posibilidades dramáticas que la presencia de las tecnologías digitales ofrece a la escena. Este proceso nos aleja de una adaptación tradicional, adoptando en su lugar una perspectiva *intermedial* y con ella la idea de la *adaptación como conexión*. Esta visión acentúa la dinámica, la relación y la reciprocidad entre las obras que dialogan entre sí, en oposición a una visión unidireccional (obra de partida-obra de llegada). Como parte del trabajo metodológico, se llevan a cabo una serie de *laboratorios de investigación escénica* en los cuales se crean dispositivos escénicos videográficos, sonoros y espaciales, que son integrados y dan forma al *guión dramático* titulado *El mundo no se detiene* concebido como una *escritura intermedial*.

Palabras clave: adaptación, intermedialidad, investigación-creación, dramaturgias, dispositivos escénicos, *El mundo no se detiene*

Adaptation in an Intermedial Environment: Experience of a Research-Creation

Abstract

This article aims to analyze the research-creation process that questions what it means to adapt a narrative text to the theatre by integrating the dramaturgical possibilities that digital technologies offer to the scene. This process distances us from a traditional adaptation, adopting instead an *intermedial* perspective and, with it, the idea of adaptation as a connection. This vision accentuates the dynamics, the relationship, and the reciprocity between the works that dialogue with each other, as opposed to a unidirectional vision (departure work-arrival work). As part of the methodological work, we have generated a series of *scenic research laboratories* for creation of videographic, sound and spatial devices. These devices have been integrated into the

dramaturgical production entitled *The World Does Not Stop*, presented in the form of an *intermedial script*.

Keywords: adaptation, intermediality, research-creation, dramaturgy, scenic device, *El mundo no se detiene*, *The World Does Not Stop*

La incorporación de las tecnologías digitales en la escena produce cambios fundamentales en los procesos de creación, de producción y en la concepción de la puesta en escena y de la dramaturgia, haciendo de la escena teatral contemporánea una red constituida por diversos tipos de escrituras que dialogan creando puntos de encuentro, conexiones e interacciones entre ellas. En el teatro contemporáneo, tal cual lo había anunciado Erwin Piscator, la tecnología se ha colocado “al servicio de objetivos específicamente artísticos, como un elemento entre otros de la expresión estética” [*“au service d’objectifs proprement artistiques, comme un élément entre autres de l’expression esthétique”*] (1963, p.188). Esta es la razón por la cual la integración de la tecnología en el teatro no es un tema únicamente técnico, ya que su presencia puede tener un papel dramático y poético en la representación. Como afirma, Christopher Baugh: “Las tecnologías pueden tener significados en sí mismas y no son meros servidores que satisfacen las necesidades mecánicas de la representación escénica” [*“Technologies may have meanings in and of themselves, and are not simple servants to the mechanistic needs of scenic representation. They are an expression of a relationship with the work and reflect complex human values and beliefs”*] (2005, p.8). Frente a esta realidad, el dramaturgo también está llamado a adoptar una escritura flexible y permeable que esté abierta a las posibilidades narrativas que brinda la escena digital. Él debe considerar aspectos técnicos que van a condicionar no solamente el desarrollo de la acción, sino que inclusive serán una parte integral de la misma. Por lo tanto, cuando se trata de participar en un proceso de adaptación hacia un teatro que integra la tecnología, se debe también conocer la manera de escribir de los medios que serán utilizados, explorar sus posibilidades narrativas, compositivas, así como la manera en que se vinculan con los otros elementos de la escena.

En un proceso como este, el dramaturgo tiene su lugar al interior de la escena, por lo que deja su usual escritura en soledad para enfrentarse a la concepción de una adaptación intermedial, trabajando con otros creadores, con otros medios, para desde la experiencia proponer soluciones interesantes desde un punto de vista creativo, pero también desde un lugar de conocimiento material y técnico.

En esta ocasión, discutiremos la problemática que presenta la adaptación de un texto narrativo al teatro al incorporar las posibilidades de escritura ofrecidas por la presencia de las tecnologías digitales en escena, con base a la investigación-creación titulada “Las tecnologías digitales desde una escritura intermedial; seguido de ‘*El mundo no se detiene*, guión dramático” [*“Les médias numériques dès une écriture intermédiaire suivi de Le monde n’arrête pas, scénario dramaturgique”*] (2018), se realiza en el marco del Programa de Doctorado de Literatura y Artes de la Escena y la Pantalla [*Doctorat en littérature et arts de la scène et de l’écran*] de la Universidad Laval en Canadá. Como parte de la metodología de esta investigación-creación se lleva a cabo una serie de laboratorios de investigación escénica en el Laboratorio de Nuevas tecnologías del sonido, la imagen y la escena [*Laboratoire des Nouvelles Technologies de l’Image, du Son et de la Scène*] (LANTISS), que nos permiten la creación de dispositivos escénicos videográficos, sonoros y espaciales que son incorporados a la creación dramática. Creación que, a su vez, es concebida como una *escritura intermedial* y que se presenta bajo la forma de un *guion dramático*. Abordaremos, por lo tanto, tres ejes principales: la *intermedialidad* al ser uno de los conceptos claves en esta *investigación-creación*; la *adaptación como conexión* propuesta por Regina Schober y los *laboratorios de investigación escénica* y su implicación en este proceso de creación dramática.

El concepto de la intermedialidad

La intermedialidad se ha convertido en un término frecuentemente empleado en las ciencias humanas, así como en diversas áreas del arte. Ha sido impulsado con la aparición de los medios digitales, y ampliamente discutido desde 1990. Convirtiendo a este concepto en un enfoque teórico y metodológico esencial para pensar la escritura escénica que integra diversos medios. Si bien este concepto es largamente estudiado y sumamente complejo, consideraremos dos grandes aspectos con el fin de clarificar su pertinencia en este análisis. El primer aspecto por analizar es el hecho de que la intermedialidad coloca de lado el punto de vista disciplinar. Como lo afirma Silvestra Mariniello, “desde un inicio, la intermedialidad no ha hecho que incitar la ruptura de las fronteras disciplinares, sino que lo impone” [*d]ans un principe même, l’intermédialité ne fait pas qu’appeler à l’éclatement des frontières disciplinaires, elle l’impose*] (2011, p11). En este sentido, debemos reconstruir nuestras propias estructuras de pensamientos, donde la división y la fragmentación de ideas han largamente predominado en detrimento de un pensamiento relacional. El segundo aspecto por considerar es que la intermedialidad coloca el acento sobre las relaciones y las interacciones entre los diferentes actores implicados en el proceso, en lugar de un estudio individual o aislado de los componentes. Mechoulan explica: “en lugar de partir de definiciones institucionales claras de los objetos del saber disciplinariamente bien clasificados, nosotros consideramos primero las relaciones entre ellas mismas de las cuales los objetos son tomados y son ellos los que nos llevan a los campos del saber” [*au lieu de partir de définitions institutionnellement assurées d’objets de savoir disciplinariamente bien classés, nous considérons d’abord les relations elles-mêmes dans lesquelles des objets sont pris et ce sont elles qui nous amènent aux champs de savoir*] (2010, p.40). Así, la intermedialidad nos exige una visión crítica y disponible, ya que cada uno de los objetos de estudio debería poder revelar sus particularidades y su propia dinámica. Como es posible observar, la relación entre los *medios* sobresale como eje de la discusión intermedial. Hay diversas acepciones del término *medio*, pero en el marco de este trabajo, lo entenderemos como “lo que hace posible los intercambios entre los miembros de un grupo” [*rend possible des échanges entre les membres d’un groupe*] (Besson, 2014, p. 6). De esta manera, el medio nos dirige hacia el estudio del conjunto y de las relaciones en su entorno: nuestra atención estará sobre la *copresencia* de estos medios, específicamente en la conexión entre lo visual, el sonido, el texto y el espacio al interior de este proceso adaptativo. Además, los medios tecnológicos ocupan un lugar privilegiado en nuestro trabajo, ya que contribuyen a la elaboración de una escritura en red y automatizada que condiciona y determina el proceso de creación y la dinámica del conjunto. Siendo así, el concepto de la intermedialidad aparece como un *enfoque original* o como un *nuevo paradigma* para pensar el objeto de estudio. A partir de ahí es que Jürgen E. Müller considera la noción de intermedialidad como un *eje de pertinencia*. Según el autor, “la noción de intermedialidad no considera los medios como fenómenos aislados, sino como procesos donde hay una interacción constante entre los conceptos mediáticos, procesos que no deben confundirse con una simple adición” [*la notion d’intermédialité ne considère pas les médias comme des phénomènes isolés, mais comme des processus où il y a des interactions constantes entre des concepts médiatiques, des processus qui ne doivent pas être confondus avec une simple addition*] (2000, p.113). Así, este concepto cuestiona las relaciones, el *entre-dos*, esta zona de encuentros entre elementos heterogéneos donde las conexiones, las interacciones y los intercambios tienen lugar, se transforman. Por lo tanto, la intermedialidad aporta esta otra perspectiva relacional que nos permite reflexionar sobre este proceso de adaptación que incorpora la tecnología digital en escena, así como su relación con los otros componentes que entran en juego.

La adaptación en la escena digital

La adaptación es una práctica muy frecuente en la escena teatral contemporánea. De una manera general, la adaptación es una “[t]ransposición o transformación de un texto o de un género a otro (de una novela a una obra teatral, por ejemplo)” (1998, p.35), tal como lo explica Patrice Pavis. El tema de la adaptación la podemos encontrar además del teatro, en la literatura, en el cine, en los diseños animados, en la radio, en la música, en los videojuegos, e inclusive al hablar de los parques temáticos. Para Linda Hutcheon, la adaptación “Es una repetición, pero repetición sin replicación” [*It's repetition, but repetition without replication*] (2003, p.7). Sobre esto, Lars Ellestrom, precisa: “[t]ransmediar, transformar y adaptar equivale a guardar alguna cosa, se deshacer de alguna otra cosa y agregar alguna otra cosa nueva” [*Transmediating, transforming and adapting is equivalent to keeping something, getting rid of something else and adding something new*] (2013, p.115). Mientras que Thierry Groensteen, ve la adaptación como un “proceso de translación creando una obra 2 a partir de una obra 1 preexistente, mientras la obra 2 no utiliza, o no solamente los mismos materiales expresivos de la obra 1” [*processus de translation créant une œuvre CE2 à partir d'une œuvre CE1 préexistante, lorsque CE2 n'utilise pas, ou pas seulement, les mêmes matériaux de l'expression que CE1*] (1998, p.273). En todas estas definiciones, la adaptación constituye la transformación de una creación a otra, o bien, el pasaje de un medio a otro. Además, en el teatro, el término adaptación también se refiere al diálogo cercano y constante entre el texto y la escena, es decir, para usar palabras de Pavis, “el trabajo dramático a partir del texto destinado a ser escenificado” (1998, p. 35).

La adaptación se centra sobre la relación entre una nueva creación y una obra que la precede. La nueva creación guarda, sin embargo, una gran libertad; ella no tiene un compromiso de fidelidad con la primera. Según Regina Schober, “[l]os procesos de adaptación traen siempre un acto creativo e interpretativo de (re)combinación, desde que una adaptación ha sido creada, ella es automáticamente libre y desvinculada de su medio de origen” [*Adaptation processes always entail a creative and interpretative act of (re) combination, since as soon as an adaptation has been created, it is automatically emancipated and disconnected from its source medium.*] (2013, p.89). Observemos que la adaptación es considerada como un término genérico para definir una práctica de intercambios, de transformaciones y de inspiraciones entre dos obras. En el caso de obras adaptadas que incorporan la tecnología, mencionemos, por ejemplo, la instalación-teatro del artista Denis Marleau, inspirado en la obra *Los Ciegos* (2002) de Maurice Maeterlinck, donde la proyección de video 3D y el sonido inmersivo reemplaza a los actores *reales*, ofreciendo al espectador una experiencia sensible en un espacio íntimo. Otro ejemplo es el espectáculo *La Bella y la bestia* (2011) de la compañía de teatro Lemieux-Pilon 4D, la cual es particularmente conocida por la recreación de la técnica de ilusión óptica llamada *Pepper's Ghost*, muy popular en el siglo XIX. A través de esta técnica, el equipo de Lemieux-Pilon produce la impresión de tridimensionalidad sobre las superficies y sobre los personajes virtuales. Otro espectáculo que vale la pena mencionar es *Hamlet Director's Cut* (2017) de Marc Beaupré y François Blouin, creado a partir de la obra *Hamlet* de Shakespeare. Un monólogo en el cual el video es utilizado para poner en evidencia las dudas y los fantasmas que persiguen a Hamlet después de la muerte de su padre. El video juega una función esencial, ya que materializa la imaginación y el inconsciente del personaje. De forma interactiva, cada uno de los personajes es diseñado y accionado en el espacio en tiempo real por el actor en la escena.

Es posible afirmar que cuando se trata de la adaptación y de la integración de las tecnologías digitales hay algunas operaciones adaptativas, como, por ejemplo: la reducción de personajes, la reorganización de la historia, la inclusión o exclusión de textos, que no son suficientes para este contexto adaptativo del cual estamos presentando. Este tipo de escena digital tiene transformaciones a nivel material, procesual

y estético que deben considerarse, las cuales nos ofrecen otras posibles maneras de solucionar la escena y de concebirla. Exigiendo una capacidad de adaptación a múltiples escenarios que surgen con la transformación acelerada de las tecnologías digitales. Este nuevo escenario, incluye también un repensar de la teoría de la adaptación, que como lo afirma Kamilla Elliott, “[l]o que nosotros hemos aprendido en los estudios de la adaptación sobre cómo las historias se adaptan a los nuevos medios y a los nuevos contextos sugiere que las proposiciones teóricas también deben adaptarse a las nuevas relaciones y prácticas intermediales e interdisciplinarias” [*What we in adaptation studies have learned about how stories adapt to new media and contexts suggests that theoretical stories too need to adapt to new intermedial and interdisciplinary relations and practices.*] (2013, p.32). En búsqueda de otros enfoques sobre el fenómeno de la adaptación que nos permitan dialogar con un contexto tecnológico de la escena, hemos tomado la definición de Regina Schober, quien observa la adaptación como un proceso de formación de conexiones, lo que deja de lado la dinámica tradicional unidireccional, quiere decir, de la obra de partida a la obra de llegada.

Regina Schober define la adaptación “como un proceso en el cual las conexiones se establecen entre dos modos de representación diferentes” [*[A]s processes in which connections are established between two different modes of representation.*] (2013, p.89). Apoyándose sobre el concepto de intermedialidad, sobre la teoría del actor-red de Bruno Latour y al replantearse lo que es una conexión, la autora busca “evidenciar la naturaleza dinámica, recíproca y relacional de las adaptaciones mediáticas, en oposición a los enfoques tradicionales fundados sobre la suposición de fronteras mediales claras y de relaciones unidireccionales de causa y efecto” [*[E]mphasizes the dynamic, reciprocal and relational nature of media adaptations as opposed to traditional approaches built on the presupposition of clear-cut medial borders and unidirectional cause and effect relationships*] (2013, p.91). De la misma manera que lo sugiere Jørgen Bruhn: “La adaptación (que esta sea de novelas al cine o entre otros medios) debe considerarse como un proceso a doble sentido en lugar de una forma de transporte en sentido único” [*Adaptation (be it from novels to film or between other media) ought to be regarded as a two-way process instead of a form of one-way transport.* [...]] (2013, p.73). Siendo así, ambas obras experimentan transformaciones en el proceso de creación.

En este contexto, adaptar, para Schober, se basa en “una atención sobre las transformaciones de los medios en el cual la transformación misma, el acto de crear conexiones, es el foco” [*[A] view of media transformation in which the transformation itself, the act of creating connections, is the focus.*] (2013, p. 109). La proposición de la adaptación como conexiones de Schober desestabiliza la definición habitual de la adaptación. De la misma manera, los procesos operativos frecuentemente utilizados en esta dinámica como: la definición de la intriga, del espacio escénico, los personajes, la creación de las acciones escénicas y los diálogos; deben de ser revisitados desde este otro punto de vista. Por lo tanto, la perspectiva y el abordaje de este trabajo adaptativo se modifica al optar por descubrir y crear a partir de las conexiones entre las obras, y no plantearse la creación como el pasaje de un medio a otro en un sentido unidireccional. De modo que, si el foco se encuentra en las conexiones entre las obras, a partir de ¿Cuáles metodologías o herramientas conceptuales abordamos la creación de este proceso adaptativo que incorpora la tecnología digital?

En este sentido varios autores se interesan por nuevos *modelos de dramaturgia* que responden a las necesidades de la escena digital, colaborando a la reflexión de nuestro sujeto/objeto de estudio. Entre los nuevos *modelos de dramaturgia*, encontramos “*El retrato ciberdramaturgo del autor: tejer el texto a través del dispositivo tecnológico*” de Franck Bauchard. En este retrato, el autor se permite una experimentación y una relación directa con el proceso de creación, considerando los múltiples medios, el juego del

actor y los otros creadores. Al referirse a este retrato, Bauchard presenta como ejemplo una creación coreográfica, en el cual se utilizaron sensores sobre las articulaciones de los bailarines para generar el texto a partir del movimiento, experiencia de proximidad para el dramaturgo que enriqueció el trabajo de escritura y de representación. Según Bauchard, “Los bailarines no estaban vinculados a una interpretación con el texto, pero exploraban el texto por el movimiento logrando la aparición de nuevos sentidos, ritmos y métricas. El texto se vuelve plástico” [*Les danseurs ne sont plus dans un rapport d'interprétation avec le texte, mais explorent le texte par le mouvement pour faire apparaître des sens nouveaux, des rythmes, une scansion. Le texte devient plastique.*] (2011, p. 72). Otro ejemplo de estos *nuevos modelos de dramaturgia* es *¿Dispositivo versus dramaturgia?* de Joseph Danan, Una vez más, se busca a través de este modelo construir y escribir la obra durante un proceso de exploración. Implicando una disposición de escucha y apertura del autor para que el dispositivo propuesto, el espacio y el juego del actor pueda suscitar posibilidades creativas y una evolución de la escritura. Al hablar de este modelo, Danan toma como ejemplo su propia experiencia como director de la pieza *Roaming monde*, la cual publica en forma de libro en 2005. Al respecto, él escribe: “Ya sea en la escritura o en la puesta en escena, se trata de dejar hablar la forma. Dejar a la obra desarrollarse (activar, liberar) es de lo que se trata y, en el movimiento, pensar en ella” [*Que ce soit dans l'écriture ou dans la mise en scène, il s'agit de laisser parler une forme. De la laisser mettre en œuvre (activer, libérer) ce qui agit et, dans le même mouvement, pense en elle.*] (2013, p.66). A pesar de que el autor puede imaginar desde el exterior las posibilidades visuales, sonoras, espaciales de lo que quiere construir en escena, su mirada cambia indudablemente cuando él se coloca al interior del proceso de creación: su contacto con la idea se concreta. Un último ejemplo de estos *nuevos modelos dramaturgicos*, y el cual nosotros tomamos como base para nuestra propia creación, se trata de la noción de “escritura intermedial” propuesto por Luis Thenon. La *escritura intermedial*, que parte de la intermedialidad, propone “una forma de creación textual o escénica que, a partir de su base conceptual, se constituye en una serie integrada de escrituras mediáticas” (2017, p.135). Los medios integrados son pensados como *presencias*, que aportan su propia forma narrativa y son integrados según sus especificidades compositivas. Los medios son una parte integrante del sentido global de la obra, por consecuencia, intrínsecos a la trama dramaturgica, como si tomaran el rol de un personaje. Las obras con este tipo de escritura intermedial de Thenon, como por ejemplo: *El Cartero de Londres* (2005); *Juan Rafael Mora Porras: lo llamaban Juanito, texto escénico multimedia* (1999) y *Le vol des anges : Création multimédia y Texte dramatique pour deux personnages et un acteur, environnement visuel, environnement sonore et voix multiples* (2010), toman una forma dramática abierta a los desafíos propuestos por la tecnología, un tejido de conexiones entre el texto y los medios, que considera las particularidades de cada creación.

A un nivel formal, estas creaciones de *escritura intermedial*, incorporan notas liminares llamando la atención del lector sobre el papel que tienen las indicaciones escénicas en el sentido global de la obra. Estas indicaciones escénicas describen la participación del sonido o de la imagen, en diálogo con la acción textual o física de los personajes. Es importante señalar que, en estas obras, si leyéramos únicamente los textos de los personajes, obviando las indicaciones escénicas, el discurso propuesto por el autor, sería otro. La *escritura intermedial* nos invita a repensar el rol que pueden jugar los medios que están siendo utilizados en la escena, ya que nos invita a un diálogo permanente en búsqueda de las conexiones que surgen con los otros componentes de la escena y su sentido dentro del tejido dramaturgico que está siendo elaborado.

Los *nuevos modelos dramaturgicos*, que hemos presentado responden de hecho a una realidad cada vez más recurrente en las prácticas artísticas que es la incorporación de la tecnología digital en escena. Como lo observó la Fura dels Baus “El teatro digital, a pesar de su soporte tecnológico, regresa decisivamente a un teatro simple,

elemental, mágico y ancestral, de fascinación por el movimiento, la danza, los signos, el ritual ... como si el teatro comenzará desde cero" [*Le théâtre digital, malgré son support technologique, retourne de façon décisive à un théâtre simple, élémentaire, magique et ancestral, de fascination pour le mouvement, la danse, les signes, le rituel... comme si le théâtre recommençait à zéro.*] (1998, p.319). Las formas y las maneras de hacer arte en esta era digital, así como en los otros ámbitos de nuestra vida están por descubrirse, siendo esto un estímulo para espacios de búsqueda y exploración como los laboratorios de investigación escénica.

Laboratorios de investigación escénica

En el contexto de esta investigación-creación, la relación del teatro con la tecnología se presenta como un desafío para el investigador-creador que desea concretar ciertas de sus ideas artísticas a través de la incorporación de la imagen y el sonido digital en la escena. Siendo el modelo de la *investigación-creación* una oportunidad idónea para que el dramaturgo o el creador escénico se familiarice con las posibilidades poéticas de los medios digitales que desea integrar, así como de su funcionamiento técnico. Lo que implica conocer el conjunto de relaciones que surgen en la concepción de un dispositivo tecnológico, cómo escribir con estos medios que son reunidos en él, así como su gama de posibilidades expresivas y narrativas. Con la finalidad de lograr esto, en nuestro trabajo desarrollamos cuatro *laboratorios de investigación escénica*, cuya sistematización completa puede encontrarse en el siguiente sitio web: <https://paulacrojas.myportfolio.com/>.

Los laboratorios se desarrollan en función de comprender la problemática de la adaptación de un texto narrativo al teatro que integra las tecnologías digitales asumiendo las posibilidades expresivas y discursivas de estos medios. Para efectos de esta adaptación, hemos tomado el cuento *David* (1979) de la autora costarricense Julieta Pinto, el cual hemos escogido para extender las posibilidades ofrecidas por las tecnologías digitales sobre la escena ya que esta presenta una condición física inusual. *David* trata de un niño que, durante seis semanas, queda inmovilizado debido a un yeso que cubre una gran parte de su cuerpo. Esta situación hace que David viva en un mundo más real, pero durante su período de convalecencia, él desarrolla su imaginación, su curiosidad, su fantasía y reaprende el placer de jugar y hacer travesuras con sus amigos. La condición contemplativa de David se convierte en activa gracias a su imaginación, y se concreta a través de las posibilidades expresivas de los medios digitales. Las sensaciones provocadas por el deseo de salir, de jugar, y su imposibilidad de hacerlo debido a su inmovilidad, constituyen estímulos creativos para nuestro trabajo, así como los cambios de la percepción y de sensorialidad de David. De esta manera, comenzamos a crear en los laboratorios una serie de conexiones, intercambios y encuentros entre ambas obras, el cuento y la escena, en un constante ir y venir, venir e ir.

Tomando como enfoque principal la *adaptación como conexión* de Schober, así como con el apoyo de la *mediática narrativa* de André Gaudreault y Phillippe Marion nuestro proceso de adaptación se centró en la búsqueda de vínculos entre el espacio, los objetos, las imágenes y los sonidos del cuento en relación con nuestra creación. En ese sentido el argumento narrativo no fue el punto de partida de nuestro trabajo; al contrario, lo que más nos interesó fue la producción de sensaciones, de imágenes sonoras y visuales, los espacios que emergen del cuento y la puesta en escena a través de los medios empleados. El hecho de disminuir el acento sobre el argumento narrativo favoreció la creación de material en función de puntos de encuentro temáticos, materiales, espaciales, sonoros y visuales, que no están necesariamente presentes en el marco de la obra de David, tal cual veremos en los laboratorios. Este material se

convirtió en un conjunto de recursos expresivos para el universo lúdico de la creación, fuera de la proposición narrativa.



Imagen No. 1. Proyección en pantallas múltiples en “El universo de la imagen: lo real y lo virtual” (2015).



Imagen No. 2. Proyección en pantallas múltiples en “El universo de la imagen: lo real y lo virtual” (2015).

El primer laboratorio “El universo de la imagen: lo real y lo virtual” (2015) estaba centrado en la utilización del videomapping para crear un discurso entre lo real y lo virtual, la presencia y la ausencia, a partir de diversas variantes: dimensión de las pantallas, texturas, formas, distancia y posición de proyectores, multiplicación de pantallas, fragmentación, repetición y el tiempo de las imágenes. A partir de este laboratorio trabajamos la dramaturgia de la imagen buscando un tejido relacional entre el espacio, los objetos y las imágenes, así como la búsqueda de una transformación del espacio y los objetos a nivel de texturas, colores, significados, sensaciones, materialidades, etc. Logramos la exploración de un primer dispositivo que posteriormente fue incorporado

a la adaptación intermedial, el cual nos permite que un espacio concreto sea animado estrictamente por las asociaciones discursivas creadas por las imágenes y el vídeo. Logrando a nivel visual, esta transformación perceptiva y significativa del espacio escénico que es motivada por la imaginación del personaje de David.

En este laboratorio, como podemos apreciar en la imagen No. 1 y No 2., todo el espacio es sujeto de transformaciones de luz provenientes del vídeo y en relación con el personaje inmóvil que se encuentra sentado sobre la banca. El estímulo de quietud del cuento toma, en este laboratorio, un lugar central a través de esta exploración con la imagen, donde buscamos un cambio del espacio y del tiempo cotidiano.

El segundo laboratorio, “La palabra y el universo sonoro” (2016), se concentraba sobre la exploración de experiencias sonoras inmersivas para el espectador. En este laboratorio, se exploró la disposición espacial, los objetos escenográficos y el uso de múltiples parlantes en búsqueda de la plasticidad sonora y el sonido inmersivo. En este laboratorio, se le dio seguimiento a la relación entre lo real y lo imaginario que se busca en el proceso de adaptación, solo que en esta ocasión fue a un nivel sonoro. Logrando la creación de un segundo dispositivo que nos permite elaborar un espacio concreto animado únicamente por asociaciones discursivas creadas por las imágenes sonoras y el sonido inmersivo. En este laboratorio, tal cual se muestra en la imagen No 3, fue construido una cinta de parlantes, con lo cuales fueron creados sensaciones envolventes que iniciaban desde un sonido identificable (por ejemplo: el reloj), el cual posteriormente se transformaba por el tratamiento de superposición de este, la posición y la trayectoria en el espacio en un sonido de tren. En este caso, los sonidos surgen de los mismos objetos anunciados en el cuento, así como por objetos provenientes del recuerdo de la casa de mi abuela materna nos permitían buscar un diálogo entre el pasado y el presente, provocando conexiones entre los objetos, el sonido y la temporalidad.

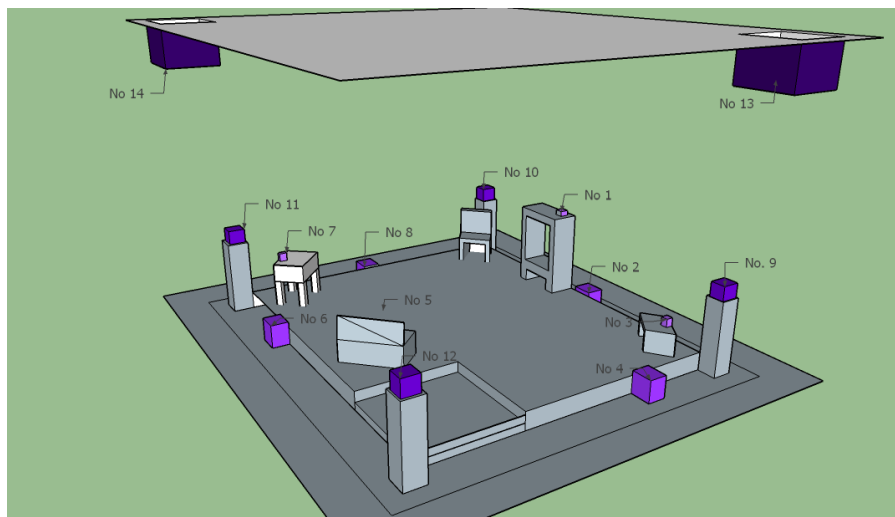


Imagen No. 3. Maqueta digital y numerada para producir sonido inmersivo en “La palabra y el universo sonoro” (2016)

Además, durante el proceso de adaptación, la incorporación de este dispositivo se plasma en la concepción del personaje de la madre de David, quien es representada y percibida únicamente a través del sonido. El desplazamiento de este personaje en el espacio, sus acciones, sus diálogos, su interacción y hasta su respiración se hace visible gracias a la disposición espacial de los parlantes y a las trayectorias sonoras que se crean a través de la concepción del dispositivo planteado. Ella (la madre de David) se percibe cuando camina por el espacio, apaga la luz y sale, únicamente por el estímulo sonoro.

El tercer laboratorio, “El espacio, la instalación y la inmersión” (2017) tenía como objetivo la creación de una instalación inmersiva que involucra la utilización del video y del sonido inmersivo, así como el libre desplazamiento del espectador. El objetivo de este laboratorio era explorar las posibilidades concretas y dramáticas del espacio: interior, exterior, trayectorias, estaciones, espacio íntimo, espacio compartido. Siguiendo una dinámica progresiva entre los laboratorios, creamos en este laboratorio un tercer dispositivo que nos permitió elaborar un espacio inmersivo concreto animado por las imágenes visuales, sonoras, así como por las posibilidades espaciales ofrecidas al interior de este mismo espacio. En esta oportunidad exploramos la presencia de David a través de su ausencia; los objetos, el cuarto, los sonidos, las imágenes nos permitían percibir su inmovilidad, pero al mismo tiempo sus acciones y su activa imaginación en la transformación del espacio. El espectador tenía la libertad de transitar por este espacio, ingresar al cuarto de David, conocer sus libros, sus juegos o bien, conocer su entorno (Ver imagen No 3).



Imagen No.3. Creación de espacio inmersivo en “El espacio, la instalación y la inmersión” (2017)

En este caso, este laboratorio nos hizo cuestionar el posible rol activo del espectador en el proceso de adaptación, en el cual el espectador podría ser un testigo, un familiar, una persona que visita un enfermo. O bien, preguntarnos qué otros tipos de interacciones podrían establecerse en conjunto con el espectador en este espacio o espacios posibles. En este sentido, cuestionar las formas convencionales de la relación entre el espectáculo y el espectador.

Y finalmente, el “Laboratorio de síntesis: *El mundo no se detiene*” (2018) que integra los resultados de las investigaciones escénicas precedentes y pone a prueba la primera parte del guión dramático. En este laboratorio el acento estaba sobre el diálogo de todos los medios involucrados (imagen, sonido, espacio, personajes avatar y marioneta) para dar vida a todos los personajes y la situación dramática propuesta en la obra. En este laboratorio concebimos el personaje de la hermana de David a través de una marioneta digital y establecimos a David como una marioneta real (Ver imagen No 4).

Vemos como la búsqueda de relaciones posibles que se alejan del argumento narrativo que se van concretizando, en este caso desde la materialidad, lo real y lo virtual de los personajes. Además, para lograr a nivel técnico un cierto nivel de credibilidad de esta marioneta virtual era necesario considerar, la totalidad del dispositivo, la posición de cada uno de los equipos, la relación de la escala, las superficies de proyección, la sincronía entre el sonido y la imagen. En este último laboratorio, la

escritura intermedial se vuelve una herramienta tanto para la creación como para la construcción del ensamblaje de los diversos medios, que nos permite comprender la necesidad intrínseca de la presencia de los medios empleados en función de la dramaturgia y su uso poético.



Imagen No. 4. Marioneta física y digital interaccionado en escena “Laboratorio de síntesis: El mundo no se detiene” (2018)

Desde el inicio de los laboratorios, el concepto de la intermedialidad se convirtió en un eje central en la discusión teórico-práctica. De esta manera, la observación sistemática que tuvo lugar en los laboratorios fue fundamental para comprender las implicaciones de los medios utilizados en la escena, las relaciones que se iban construyendo y transformando durante la práctica. Muy temprano en este proceso, la argumentación narrativa del cuento dejó de ser nuestro punto central, llevándonos a concentrar nuestra energía sobre cada uno de los dispositivos escénicos que surgían durante las exploraciones y sus implementaciones a través de los medios. Esto nos permitió acceder a otras formas de concebir los personajes, el espacio y el mismo texto.

De este espacio de reverberación entre la teoría y la práctica surge el *Protocolo de trabajo para los laboratorios de investigación escénica*, proponiendo en cada uno de los laboratorios cuatro fases. La primera fase se concentraba en el *aprendizaje técnico*, el cual nos permitía adquirir un conocimiento a través de la familiarización con un contexto tecnológico concreto, las necesidades vinculadas a la tecnología y las posibilidades técnicas que nacen en este espacio de exploración. La segunda fase consistía en la *elaboración de una instalación artística o un espacio escénico*, aquí la proposición se relaciona con el dispositivo deseado, implicando las decisiones estéticas, materiales y la relación con el espectador. La tercera fase incluye la *creación de una primera secuencia y la exploración de variantes*. Esta primera secuencia era organizada desde una narración simple, estableciendo cada uno de los elementos en la línea del tiempo, buscando investigar diversas variantes. La última fase tenía como objetivo la *creación de una segunda secuencia*, la cual trata de crear una síntesis con base a las exploraciones precedentes, proponiendo una narración compleja donde se diseñan las relaciones y las asociaciones entre todos los elementos que hacen parte de la creación. Este protocolo reúne la búsqueda de conexiones y asociaciones entre la técnica, el espacio, la materialidad, las ideas y la organización de los elementos, lo que nos permitió una aproximación a la dramaturgia visual, sonora, espacial y su relación en el texto. Además, el protocolo se convierte en una herramienta fundamental para la sistematización rigurosa del trabajo.

El guión dramático *El mundo no se detiene* es el resultado de la adaptación al teatro del cuento *David* de Julieta Pinto, de los laboratorios de investigación escénica, el estudio de la noción de escritura intermedial de Luis Thenon y el concepto de intermedialidad, que atraviesa todo nuestro trabajo. Por esta razón, esta proposición dramática la consideramos una creación evolutiva (*work in progress*). A medida que nuestros estudios teóricos y prácticos progresaban a través de un proceso crítico y reflexivo, nosotros embarcamos en una exploración de ideas, deseos e intuiciones. Algunos de estos elementos evolucionaron, otros se dejaron de lado, luego surgieron nuevas ideas, entre las cuales hicimos nuevas elecciones. Esta creación evolutiva se caracterizó por el diálogo constante entre lo sensible y la técnica, buscando cómo desarrollar una propuesta teatral textual que integrará los medios. Nuestra aproximación al cuento fue a través de sensaciones, de palabras claves, de ideas y de intuiciones. Nos dedicamos a sustraer del cuento los espacios, los objetos, los sonidos y las imágenes creando puntos de encuentro en los *laboratorios de investigación escénica* al producir técnica y materialmente las sensaciones visuales, sonoras y espaciales. Tomando el tiempo de explorar los elementos sensibles que nos proporcionaba el cuento y en colocarlos en diálogo en los espacios prácticos. La historia, el conflicto y los personajes dejaron de ser el aspecto prioritario en este proceso de adaptación. Y, al repensar esta otra manera de abordar la adaptación, aparecieron múltiples posibilidades creativas, muchas que no habíamos imaginado o que no hubiéramos imaginado de no ser por este enfoque de conexiones. Por ejemplo, concebimos la creación de un personaje materializado y percibido por el espectador únicamente por el sonido que éste produce por sus desplazamientos, sus gestos y su voz. Este personaje fue posible descubrirlo al explorar y conocer las posibilidades de las trayectorias sonoras, su relación con la disposición espacial, la ubicación de los diversos parlantes y la posición del espectador. Una serie de aspectos técnicos y espaciales que conforman un dispositivo en torno a un único personaje, pero que sin todo el bagaje teórico-práctico de esta investigación-creación, continuaría siendo una idea. Otro ejemplo es la creación de un personaje virtual, específicamente una marioneta virtual que entra en diálogo con una marioneta física. Para poder darle a este personaje una dosis de realidad debimos considerar la gestualidad, la proporción, la unidad de la voz y la imagen según sus desplazamientos en la escena. Siendo necesario para llevarlo a cabo pensar en la posición de las superficies de proyección, en la posición de los parlantes en el espacio, en la distancia del proyector y la superficie de proyección (la cual puede agrandar o disminuir el personaje). Además, con ayuda de los programas de animación se confeccionaron los gestos, la sincronización del movimiento de la boca y la emisión del sonido. Una idea de personaje mediado por diversos medios que requiere una visión relacional entre la idea, el espacio, el sonido, la imagen y la situación dramática para que funcione.

La obra *El mundo no se detiene* contiene una nota preliminar, la lista de personajes, una maqueta digital con la proposición espacial, el dispositivo escénico propuesto con las indicaciones de las posiciones de los parlantes y superficies de proyección. Además, el texto está dividido en tres columnas: en la primera se encuentran las réplicas del personaje principal, en la segunda todo aquello que es sonido, incluyendo los personajes que se concretan de esta manera y en la tercera describe todo aquello que es imagen, incluyendo los personajes que se manifiestan de esta manera, como la marioneta virtual. Tal cual como se muestra en el siguiente extracto.

Le monde n'arrête pas (El mundo no se detiene)

PRÓLOGO

DAVID

Textos dichos y acciones del personaje de David. Descripción del espacio escénico e indicaciones.

El espectador entra en el espacio del bosque, lleno de sonidos de la naturaleza y de sonidos de los objetos colocados al exterior de la casa, por ejemplo: el crujido de una hamaca. En el espacio se encuentra la entrada de la casa: un tapete seguido de un corto pasillo. El suelo de madera nos lleva a la puerta del cuarto de David. Una vez, en el pasillo, el espectador puede reconocer los sonidos que provienen del interior de la casa, por ejemplo, el crujido del suelo en madera, cuando uno marcha sobre él.

El espectador ingresa al cuarto de David, el antiguo cuarto de la abuelita, y toma lugar.

SONIDO PREGRABADO

Textos grabados y acciones de otros personajes. Ruidos, música e indicaciones.

El sonido del exterior y el sonido del interior del pasillo son reproducidos simultáneamente. Al exterior de la casa: se escucha el crujido de una mecedora, el viento y los pasos sobre las hojas secas. Al interior del pasillo: Se escucha los sonidos de gotas de agua que caen sobre la pila de la cocina, el crujido del suelo de madera cuando se camina sobre él y una ventada que golpea por el viento.

IMAGEN

Proyección de personajes de Michelle, el gato y Richard. Proyección sobre el espacio escénico e iluminación.

El exterior y el interior de casa (el pasillo y la puerta del cuarto) son iluminados simultáneamente. Esta luz crea un camino hacia la entrada de la casa, el pasillo y la puerta.

Interior. Cuarto.

Imagen No. 5. Extracto de la obra *El mundo no se detiene* de Paula Rojas Amador. Las tres columnas de este guión dramático son complementarias a cada momento escénico,

Esta forma de escritura nos ayuda a leer el conjunto de la acción y a comprender las relaciones propuestas entre todos los componentes que se encuentran vinculados. Esta es la razón por la cual el modelo de escritura de esta obra se encuentra entre la proposición de guión y dramaturgia. Es posible reconocer que la perspectiva intermedial impregna todo el proceso de creación de la propuesta adaptativa, contribuyendo a la construcción de un análisis complejo y relacional de todos los elementos involucrados en este proceso. Asimismo, la intermedialidad nos permite analizar las particularidades de la tecnología digital, desde un plano material, técnico y conceptual desarrollando de esta manera dispositivos escénicos originales. Estos dispositivos inscritos en el guión dramático resaltan esta mirada sobre las conexiones, sobre la cual hemos insistido durante toda la lectura.

En conclusión, hemos visto que la adaptación de un cuento al teatro en este tipo de contexto mediático debe ser repensado a la luz de otros conceptos y enfoques, ya que la tecnología digital provoca cambios profundos a nivel técnico, espacial y material en el proceso de creación, los cuales los creadores y especialmente, los dramaturgos y directores deben tener en cuenta. El enfoque de adaptación por el que hemos optado difiere del proceso de adaptación unidireccional, utilizado frecuentemente, por el teatro tradicional, generando una nueva relación con el teatro mismo y sus componentes. Siendo posible apreciar ambas obras, el cuento "David" y la obra *El Mundo no se detiene*, por sus particularidades y puntos de encuentro, y no únicamente la traslación de su narrativa de un medio al otro. Creemos que la perspectiva intermedial es particularmente apropiada para este tipo de creación que entretiene los medios digitales, incitando a observar la complejidad de la escena en todos sus ámbitos. Del mismo modo, consideramos indispensable la discusión entre la teoría y la práctica realizada en esta investigación-creación sobre nuestro objeto/sujeto de estudio, así como la sistematización de las experiencias prácticas. De esta investigación-creación,

no solo surge la obra dramaturgica, sino también dispositivos escénicos, procedimientos y métodos de trabajo, diseños escenográficos, un sitio web y una reflexión sobre los medios digitales y la adaptación. Siendo el conocimiento obtenido por la práctica tan importante como el conocimiento aportado por la teoría. Si bien, hemos descrito un proceso de investigación-creación que ha finalizado en un guión dramaturgico, nos parece importante señalar que la forma de proceder, el abordaje y perspectiva de este proceso de adaptación no tradicional que incorpora los medios digitales, no es exclusivo a la producción textual. Al contrario, es un proceso de creación que lanza estímulos sensibles de toda índole y que exige otra forma de escuchar, de ver y de sentir la escena tecnológica.

Bibliografía

- » Bauchard, F. (2011). *Du texte au théâtre*. Liberté, vol. 52, (no 3), avril, p. 54-77.
- » Baugh, C. (2005). *Theatre, Performance and Technology*. New York: Palgrave Macmillan.
- » Besson, R. (2014). *Prolegomènes pour une définition de l'intermédialité à l'époque contemporaine*. Recuperado de <https://hal-univ-tlse2.archives-ouvertes.fr/hal-01012325v2/document> , consultado el 1 de marzo del 2020.
- » Bruhn, J. (2013). *Dialogizing adaptation studies: From one-way transport to a dialogic two-way process*. *Adaptation Studies: New Challenges, New Directions* (pp. 69-89). London; New York, Bloomsbury.
- » Danan, J. (2013). *Entre théâtre et performance : la question du texte*. Arles : Actes sud.
- » Gaudreault, A. y P. MARION, "Un art de l'emprunt, les sources intermediales de l'adaptation", Bologna, Edizioni Pendragon, 2008.
- » Elliott, K. (2013). *Theorizing Adaptations / Adapting Theories. Adaptation Studies: New Challenges, New Directions*, (pp.19-46) London; New York, Bloomsbury.
- » Erwin P. (1963). *La technique : nécessité artistique du théâtre moderne*. Paris, Éditions du Centre national de la recherche scientifique.
- » Hutcheon, Linda. (2013). *A Theory of Adaptation*. London; New York: Routledge.
- » La Fura Dels Baus (1998). *Cinq règles du théâtre digital*. Les écrans sur la scène, Lausanne, L'Âge d'homme.
- » Lars, E. (2013). *Adaptation within the field of media transformations*. *Adaptations studies: New challenges, new directions*, (pp. 113-132), London, New York: Bloomsbury.
- » Mariniello. S. (2011) *L'intermédialité : un concept polymorphe*. Vieira, Célia et Rio Novo, Isabel (dir.) *Intermedia, Études en intermédialité* (pp.11-29). Paris : L'Harmattan.
- » Müller, J. (2000). *L'intermédialité, une nouvelle approche interdisciplinaire : perspectives théoriques et pratiques à l'exemple de la vision de la télévision*. *Cinéma : revue d'études cinématographiques*, vol. 10, (no 2-3), p. 105-134. Recuperado de <http://id.erudit.org/iderudit/024818ar>
- » Pavis, P. (1998). *Diccionario del teatro*. Barcelona; Buenos Aires, México: Paidós.
- » Rojas, P. (2018). *Les médias numériques dès une écriture intermédiaire suivi de Le monde n'arrête pas, scénario dramaturgique* (Tesis doctoral). Universidad Laval, Canada.
- » Santini, S. (2010). *Éclaircies à travers les brumes de l'intermédialité ? Entretien avec Éric Méchoulan (Ile partie)*. *Spirale : arts, lettres, sciences humaines*, no 230, p. 40-42.
- » Schober, R. (2013). *Adaptation as connection – Transmediality reconsidered*. *Adaptation Studies: New Challenges, New Directions* (pp.89-112), London, New York, Bloomsbury.
- » Thenon, L. (2017). *La inscripción intermedial en el texto postdramático*. *Escena, Revista de las artes, Costa Rica*, vol. 76, no 2, enero-junio, pp. 125-139.

- » Thierry G. (1998). *Le processus adaptatif (tentative de récapitulation raisonnée). La transécriture. Pour une théorie de l'adaptation*, (pp. 273-277), Québec, Nota Bene ; Angoulême, Centre national de la bande dessinée et de l'image.