



**En las sombras de luz: Puesta en sombra y luz para la obra de teatro *Vampiro* del dramaturgo colombiano Antonio Usuga Monsalve**

Juan Felipe Ortiz Uribe

Trabajo de grado presentado para optar al título de Magíster en Dramaturgia y Dirección

Mauricio Celis Álvarez

Magíster (MSc) en Estética

Universidad de Antioquia

Facultad de Artes

Maestría en Dramaturgia y Dirección

Medellín, Antioquia, Colombia

2023

<b>Cita</b>	(Ortiz Uribe, 2023)
<b>Referencia</b>	Ortiz Uribe, J. A. (2023). <i>En las sombras de luz Puesta en sombra y luz para la obra de teatro Vampiro del dramaturgo colombiano Antonio Usuga Monsalve</i>
<b>Estilo APA 7 (2020)</b>	[Tesis de maestría]. Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.



Seleccione posgrado UdeA (A-Z), Cohorte III.

Grupo de Investigación Artes Escénicas y del Espectáculo.

Centro de Investigación Facultad de Artes.



Centro de Documentación Artes

**Repositorio Institucional:** <http://bibliotecadigital.udea.edu.co>

Universidad de Antioquia - [www.udea.edu.co](http://www.udea.edu.co)

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Antioquia ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

## **Agradecimientos**

Esta investigación no tendría lugar sin la calidez de quienes a momentos acompañan esta continua búsqueda de la luz, quienes desde su saber aportan una mirada sensible capaz de crear en mí preguntas creativas. Es un honor poder recibir de mis cercanos las palabras que motivan a seguir buscando ese haz de luz, esa claridad e incertidumbre para abordar mi profesión.

Agradecer con las manos abiertas en busca de un abrazo sincero.

## Tabla de contenido

Resumen.....	8
Abstract.....	9
Introducción .....	10
1 Capítulo I La iluminación en el teatro .....	12
1.1 Planteamiento del problema.....	12
1.2 Objetivos.....	16
1.2.1 Objetivo general .....	16
1.2.2 Objetivos específicos.....	16
1.3 Marco teórico.....	17
1.3.1 Análisis conceptual.....	17
1.3.2 Análisis empírico.....	19
1.3.3 Metodología.....	21
2 Capítulo II: En las sombras de luz: Puesta en sombra y luz para la obra de teatro Vampiro del dramaturgo colombiano Antonio Úsuga Monsalve .....	29
2.1 Concepto lumínico inicial.....	30
2.1.1 Atmósfera .....	30
2.1.2 Selectividad .....	31
2.1.3 Dimensión.....	31
2.1.4 Iluminación.....	31

2.2 Análisis del texto dramático.....	32
2.3 Actores .....	80
2.3.1 Personaje V1: Milthon Araque .....	80
2.3.2 Personaje V2: Jhoan Manuel Ospina.....	81
2.3.3 Personaje V3: Antonio Úsuga Monsalve .....	82
2.4 Vestuario .....	83
2.5 Maquillaje .....	93
2.6 Escenografía.....	97
2.7 Composición musical.....	98
Referencias.....	103
Anexos .....	106

## Lista de tablas

<b>Tabla 1</b> Información de luminarias (Patch).....	21
<b>Tabla 2</b> Información de luminarias halógenas .....	24
<b>Tabla 3</b> Información de las estructuras del escenario (Rigging).....	26
<b>Tabla 4</b> Cambios de iluminación escénica.....	37

## Lista de figuras

<b>Figura 1</b> Diseño de iluminación general.....	20
<b>Figura 2</b> Simulación escenario.....	28
<b>Figura 3</b> Fotografía Milthon Araque.....	80
<b>Figura 4</b> Fotografía Jhoan Manuel Ospina .....	81
<b>Figura 5</b> Fotografía Antonio Úsuga Monsalve .....	82
<b>Figura 6</b> Paleta de color de los materiales .....	83
<b>Figura 7</b> Animalidad del personaje V1 .....	85
<b>Figura 8</b> Animalidad del personaje V2.....	86
<b>Figura 9</b> Animalidad del personaje V3 .....	87
<b>Figura 10</b> Paleta de texturas de los materiales .....	88
<b>Figura 11</b> Figurines: Aproximación a la imagen de los vestuarios.....	89
<b>Figura 12</b> Boceto personaje VI-Reptil .....	94
<b>Figura 13</b> Boceto personaje V2-Búho .....	95
<b>Figura 14</b> Boceto personaje V3-Zorro .....	96
<b>Figura 15</b> Bocetos: Aproximación a la imagen de la escenografía.....	97

## Resumen

Esta investigación - creación parte de la búsqueda por contar algo más con la luz, no solo el dejar ver como rector funcional, sino como potencial narrativo y cohesionador de lenguajes técnicos propios de la teatralidad. Se determina la pertinencia de la investigación sobre la sombra y la luz, donde la mirada se centra en los aspectos técnicos y como estos posibilitan la obtención de códigos pertinentes que permiten un entendimiento de la pieza más allá de lo netamente plástico, hasta llegar a lo vivencial y orgánico. Partiendo de las premisas creativas, la iluminación cimenta un inicio investigativo que permite ahondar en las potencialidades de esta labor que ha estado relegada a su función primaria, y cómo puede potenciar los demás lenguajes escénicos aun sin ser habitada por los actores. Se determina pues, un espacio con convenciones teatrales, donde la iluminación es el nicho primigenio de búsqueda y administra la información para las demás técnicas plástico - escénicas. Tomando como pretexto creativo la obra de teatro *Vampiro*, del dramaturgo Antonio Usuga Monsalve, se inicia un análisis que determine los elementos constitutivos necesarios para que el actor pueda habitar la palabra y construir su personaje. Esta estructura de texto, se centra en la figura arquetípica del vampiro y su problemática con respecto a la inmortalidad, permitiendo que esta búsqueda pueda llegar a ser una posible ruta creativa que determine otro lenguaje sobre la puesta en relieve.

*Palabras clave:* Propuesta lumínica, puesta en relieve, dinámicas semióticas y hermenéuticas, vampiro

## Abstract

This research-creation project stems from the quest to explore light beyond its functional role, seeking to harness its potential as a narrative tool and a unifying force in the technical aspects intrinsic to theatrical performance. The relevance of investigating shadow and light is established, with a focus on their technical aspects and how they facilitate the development of relevant codes that enable a deeper understanding of the theatrical piece, transcending its purely visual aspects to become experiential and organic. Grounded in creative premises, lighting initiates an investigative journey, delving into the potential of a field that has traditionally been relegated to its primary function, demonstrating its capacity to enhance other scenic languages even in the absence of actors. Thus, a theatrical framework is delineated, where lighting serves as the primary locus of exploration and information management for other plastic and scenic techniques. Using the theatrical work *Vampiro* by playwright Antonio Usuga Monsalve as a creative pretext, an analysis is initiated to determine the essential elements required for actors to inhabit their roles and construct their characters. This text structure centers around the archetypal figure of the vampire and their dilemma concerning immortality, offering the possibility that this exploration could pave the way for a creative avenue that reshapes the spotlight.

*Keywords:* Lightning proposal, Spotlight, Semiotic and hermeneutic dynamics, Vampire

## Introducción

“La luz es una sustancia poderosa. Tenemos una conexión primaria con ella. Pero, a pesar de ser algo tan poderoso, las situaciones que genera con su presencia son frágiles.”

-James Turrell

El tema central de esta investigación es la iluminación en el teatro, específicamente las cualidades lumínicas en cuanto a la intensidad de la luz y la potencialidad de volúmenes de la sombra y cómo estas herramientas particulares de este campo posibilitan un discurso propio y determinante para cualquier puesta en escena. Se privilegia la iluminación como elemento expresivo detonante de imagen para las disciplinas que convergen en una puesta en escena teatral: vestuario, escenografía, maquillaje y sonoridad, determinando la espacialidad, temporalidad, distanciamientos y las características de los personajes. Conceptos que dan horizonte inicial al deseo creativo, desplegando diferentes líneas bajo las cuales, después de un proceso selectivo, aparezcan lenguajes de cohesión y entendimiento mutuo entre los agentes del hecho teatral.

La iluminación a través de la historia teatral ha sufrido cambios considerables con respecto a los avances tecnológicos, estos cambios han permitido la evolución del lenguaje lumínico hacia códigos más precisos, una calidad de los efectos más asertivos y una reinención comunicativa de la puesta en sombra y la luz para la escena. A través del marco teórico y el estado del arte realizado en este proyecto, se puede constatar que, aunque existan herramientas técnicas lumínicas de última tecnología en grandes espectáculos, la investigación por la incidencia de estos elementos en la teatralidad no posee suficiente indagación. Lo anterior, en múltiples ocasiones relega el valor de la iluminación teatral, a la necesidad básica de “dejar ver”; y esto en efecto, no hace justicia al valor simbólico de la sombra y la luz. Si ambas estuvieran en sincronía con lo que acontece sobre la escena, si existiera una eficiente comunicación entre la iluminación y la dirección, el diálogo entre estas dos disciplinas en la obra cobraría otro valor simbólico y comunicativo.

En este caso se propone una escritura lumínica que propicie una plástica escenotécnica concreta donde la iluminación sea el principal foco de atención, y que sea ésta quien determine los espacios. De esta manera, se estarían generando códigos escénicos reconocibles, estos códigos deberán contar con un desarrollo y una ejecución tan determinante que sean irremplazables, que la carga semiótica sea particular y clara. También, dentro de su ejecución, unos objetivos concretos

tanto en la incidencia, como en el cambio de atmósferas que determine el espacio. Estos cambios deben ser planeados desde lo semiótico y lo hermenéutico, para posibilitar la interpretación del equipo creativo y del espectador. Este trabajo se divide en dos apartados, en el primero se presenta el planteamiento del problema, la pregunta de investigación, los objetivos y la metodología. En el segundo se realiza la propuesta metodológica de iluminación, denominada: En las sombras de luz: Puesta en sombra y luz para la obra de teatro *Vampiro*.

## 1 Capítulo I La iluminación en el teatro

“Volar como añoranza, volar, sí, volar, como tantos otros lo han hecho, como yo mismo lo he hecho en sueños, levantar los pies del piso y levitar, levitar tan alto como sea posible y acechar la presa, es el tiempo, el ahora, solo el despertar nos dura cuatro horas y en ellas se debe vivir en eternidad”.

-Felipe Ortiz.

En el siguiente capítulo se desarrollan el planteamiento del problema, la pregunta de investigación, los objetivos y la propuesta.

### 1.1 Planteamiento del problema

El problema central de esta investigación es la iluminación teatral, no se trata de un problema de estilización de las técnicas, ni de la sofisticación de los equipos, sino de un pensamiento más profundo por encontrar el diálogo entre lo convergente en una pieza artística. Porque un eficiente pensamiento de la labor técnica, conlleva a solidificar unos conceptos que van más allá de lo estructural del reflector y lo posiciona como faro plástico lumínico dentro del escenario en negritud.

En este panorama se encuentran dos coyunturas, la primera es la falta de formación académica en este campo, que deriva en la segunda, que es la poca producción bibliográfica. Esta situación genera una práctica determinada por el conocimiento empírico, lo cual limita las posibilidades técnicas a unas formas preestablecidas de la conceptualización de la luz. Esto repercute en las decisiones creativas de la puesta en relieve<sup>1</sup> y hace que los códigos comunicativos estén de manera superflua y sean reemplazables en cualquier momento. En este sentido, un efectivo trasegar y estudio de la iluminación en pro del espectáculo detona una dinámica diferencial y única,

---

<sup>1</sup> Se nombra de esta manera, dado que la luz está directamente relacionada con los fenómenos de profundidad que aparecen en el espacio escénico al ser iluminado. Por tanto, la puesta en relieve hace referencia a las condiciones de profundidad y forma, tanto de los objetos, como de los sujetos de la puesta en escena. Esta denominación coincide con la que realiza Gilberto Martínez (2012), pero difiere en su significado, porque para el autor asumir la puesta en escena, como puesta en relieve significa considerarla como una “concreción material que puede reflexionarse, como un lenguaje en funcionamiento, en cuanto genera, produce y transmite procesos de significado y sentido en la interacción social (p. 6).

que armoniza las herramientas técnicas y las posiciona en una escala de lectura con una pertinencia sólida en el macro del espectáculo.

En el contexto internacional se encuentran las escuelas de formación del iluminador, entre las que se destaca Trade Internacional en España que, dentro de su búsqueda formativa, ofrece estudios en grandes eventos, últimas tecnologías aplicadas a las artes escénicas y formación de técnicos del y para el espectáculo en general, además colaboran con la producción de material bibliográfico como: *Melodía del arte escénico* (2017). En Argentina se encuentra la escuela de iluminación de Rinaldi, donde se ofrece la maestría en iluminación de espectáculos y el doctorado en iluminación escénica. Esta escuela posee su propia editorial Artlux, desde donde se producen volúmenes dedicados a la iluminación de espectáculos en diversos temas específicos como *Dmx512* (2016), *Diseño de iluminación teatral* (2016). En Francia Chaouche y Vialleton (2017), realizan un panorama sobre la historia de la iluminación durante los siglos XVII, hasta el siglo XXI. Este trabajo trata los procesos evolutivos de la iluminación intrínseco en los avances teatrales en dichos siglos, otorgando al arte lumínico una parte importante en estos desarrollos industriales del espectáculo, en este sentido, plantean que: “la iluminación es el corazón mismo de la puesta en escena” (Chaouche & Vialleton, 2017, p.2).

En Estados Unidos, en la ciudad de Chicago, se encuentra la carrera de diseño de iluminación bajo el título de: Licenciatura en Bellas Artes (BFA) de la Escuela de Teatro en diseño de iluminación. La duración de la carrera es de cuatro años, se enfoca en la conceptualización del diseño apoyándose en las técnicas afines como lo son el vestuario y la actuación como mecanismo de cohesión de los lenguajes. Lo anterior, se fortalece a lo largo de la carrera pasando por temas propios de la iluminación con sus respectivas herramientas en pos de la labor lumínica.

En el contexto nacional se encuentra que la formación universitaria en el campo de la iluminación es inexistente, aunque se ofrecen diplomados y talleres no formales en estos temas. En la ciudad de Medellín el centro de formación Comfenalco Antioquia en convenio con el Teatro Pablo Tobón se imparte el diplomado de Oficios técnicos de la escena artística, donde se desarrollan los seminarios de iluminación, escenografía y sonido en vivo, con una duración de un semestre. En el campo de la iluminación se realiza una profundización en lo escenoplástico y la técnica de la luz en el escenario. Posteriormente, se indaga desde la práctica el trabajo con las herramientas lumínicas, desde su configuración, hasta la materialización de un proyecto final de puesta en relieve.

El desconocimiento de un lenguaje técnico lumínico estructurado pone en evidencia la falta de fundamento teórico que fortalezca la puesta en escena por parte del iluminador. Así éste queda desprovisto de una cosmogonía teórica, de una poética dinámica que soporte su propio oficio, llevando la técnica a estar supeditada al azar y al empirismo del actante. En este panorama la puesta en escena depende de las aptitudes del iluminador, lo cual va en detrimento de los objetivos escénicos.

El objetivo de esta investigación surge de la necesidad de encontrar solidez en el discurso, que permita diseñar una propuesta adecuada para el tratamiento de la luz sobre la obra misma y entregar un panorama parcial que abarque las líneas prácticas y significantes de manera dinámica. Desde allí es posible propiciar nuevas pesquisas, motivar y provocar la experimentación con las diferentes herramientas y consolidar la iluminación como una gramática, como una ruta posible de creación, no solo para las piezas teatrales, sino como posibilidad expresiva en sí misma, que logre capitalizar el diálogo entre todos los signos de representación que llenan la escena.

La motivación principal de este proyecto es la búsqueda de un lenguaje lumínico general y específico que viabilice la dinamización de la puesta en relieve, que fortalezca esta disciplina poco explorada. Además, dotarla de herramientas que permitan manipular la configuración óptica/espacio/temporal<sup>2</sup> correspondiente al fenómeno lumínico en el teatro. De esta forma se posibilita el encuentro del saber plástico y la creación técnica del iluminador, fortaleciendo su labor desde el conocimiento netamente técnico y los planteamientos teóricos que permiten la traslación y la lectura del evento artístico como una articulación de sentido completo. Todo esto en concordancia, nutrido y fortalecido por las herramientas que están ocultas y que en ocasiones son relegadas a la parte trasera del espectáculo.

En el transcurso de mi labor como artista en artes escénicas, he estado directamente inmerso en el trabajo como técnico y diseñador de iluminación. Esto como correspondencia a mi pregunta creativa por la luz sobre los espectáculos, siempre en la búsqueda de una técnica lumínica que dé cuenta de lo que se desea comunicar. Así mismo, al realizar cualquier tipo de puesta en escena, se hace referencia a una serie de elementos técnicos con la finalidad de hacer más claro nuestro mensaje y es ahí donde la iluminación adquiere gran importancia dado que es determinante a la

---

<sup>2</sup> Esta triada se encuentra en el marco de lo que define Dubatti (2012) como acontecimiento teatral, “Un acontecimiento del lenguaje, instalación de un orden ontológico otro, enmarcado por el espacio y el tiempo de la escena” “la construcción de ese mundo de representación marca un salto/cambio ontológico, se crea un mundo paralelo al mundo”.

hora de ese primer encuentro entre el espectador y la obra escénica en sí misma. Es el primer acontecimiento drástico que ocurre en el espacio, al apagarse el patio de butacas se crea una experiencia significativa, con un objetivo claro y contundente que propicia distanciarse del afuera y entrar en el imaginario de lo que a continuación sucederá.

Esta construcción semántica lumínica, potencia creativamente el hábitat y el hábito de los personajes en diálogo con su universo ficcional. Para ello me permito presentar esta propuesta de puesta en escena, donde la iluminación es el sentido predilecto como motor de la creación, utilizada como detonante de búsquedas que permitan crear un lenguaje comunicativo entre la luz, la sombra y el actor. Es en esta relación, en este intersticio, donde se centra el proyecto, es decir, en la forma de estructurar dos lenguajes, el uno técnico y el otro vivo/ orgánico. Ambos en una relación que da cuenta de un código comunicativo durante el espectáculo, acompañado de una plástica lumínica que realza la acción, condiciona la espacialidad y determina la temporalidad de la pieza teatral, exponiendo en amplia y fructífera materia la poiesis de mi oficio.

La importancia de esta investigación radica en cubrir la ausencia de estudios de esta índole, la cercanía que existe entre la estructuración dramática y la configuración de una gramática específica y creativa que estructure la comunicación entre la luz, la sombra y el espectáculo. Este estudio resalta la importancia de la iluminación para la escena como herramienta comunicadora que genera significado y sentido a los hechos, acciones o movimientos que acontecen en el espacio escénico. Así se configura una obra de teatro en la que la iluminación es un actante más, es decir, se le otorgan características no solo visibles, sino vivenciales similares a las de los personajes.

Se realiza entonces, una propuesta con un estado del arte más completo y con claridades técnicas ejecutables por profesionales de la iluminación y personas afines a este lenguaje. No se trata de un manual para la repetición de las estrategias de creación lumínica, sino de la posibilidad de la creación escénica desde el punto de la iluminación como configuración inicial de búsquedas plásticas y actorales. Se plantea el espacio iluminado y en él convergen las demás disciplinas de la puesta en relieve.

La investigación se enfoca en la obra de teatro *Vampiro*, que a lo largo del último siglo ha mantenido por antonomasia el estilema romántico del claroscuro, el cual es el aspecto principal del tratamiento semiótico desarrollado en el proyecto. Siempre se ha hecho referencia a la luz, a la dualidad existente entre la oscuridad y la claridad, hablar de lo que vemos por la aplicación de la luz sobre los objetos, más no sobre lo que no percibimos, lo que “no” se ve, lo que siempre está

ahí y determina la profundidad, la oscuridad y su volumen. La incidencia en el tratamiento de la sombra posibilita un mundo escondido al paso de la mirada, se esconde del brillo, pero siempre está en latencia. Sus componentes están dispuestos y a la espera de ese pequeño rayo de luz, que tal vez no llegue, pero que, con su ausencia, con un haz de sombra quizás genere en el espectador una pregunta de lo que existe o no en ese espacio determinado.

Desde la dualidad que contiene la iluminación en la obra dramaturgica *Vampiro*, se puede hacer una propuesta metodológica que logre afianzar los aspectos lingüístico-prácticos, propiciando en el técnico de teatro un lenguaje acorde para su oficio. Mediante esta propuesta es posible dinamizar los procesos de montaje y promover la calidad de la obra artística. A partir de lo anterior, surge el siguiente interrogante de investigación: ¿Como crear una propuesta lumínica que potencie las dinámicas semióticas y hermenéuticas de la puesta en escena *Vampiro* del dramaturgo colombiano Antonio Úsuga Monsalve?

## **1.2 Objetivos**

### ***1.2.1 Objetivo general***

Crear una propuesta lumínica para potenciar las dinámicas semióticas y hermenéuticas de la puesta en escena *Vampiro* de Antonio Úsuga Monsalve.

### ***1.2.2 Objetivos específicos***

- Identificar las diferentes técnicas lumínicas aplicadas en las puestas escénicas teatrales, para contextualizar el acontecer de la luz en la obra *Vampiro*.
- Diseñar las estrategias lumínicas que particularicen la labor plástica y actoral para lograr un diálogo más preciso entre las diferentes técnicas que propician la composición armónica con los actantes.
- Desarrollar la propuesta lumínica en la puesta en escena *Vampiro* mediante la utilización de las estrategias diseñadas en la investigación.

### **1.3 Marco teórico**

En el presente marco teórico se realizan dos análisis, el primero es el conceptual, allí se hace un acercamiento a los conceptos sobre los cuales se fundamenta la investigación-creación. El segundo es el empírico, en el que se desarrolla el estado del arte.

#### ***1.3.1 Análisis conceptual***

En este apartado se plantean los referentes teóricos de la puesta en escena, las dinámicas semióticas y hermenéuticas, la luz, la iluminación, la puesta en luz y en sombra. Esta puesta en luz no es convencional, no posee una estructura a seguir con la obra dramática, este aparece como búsqueda textual para materializar la idea inicial y en este punto se deben postular acontecimientos lumínicos que detonen espacialidades en luz y sombra como principio rector. Con respecto a los actores, se realizan ejercicios alrededor de la pieza dramática en conjunción con la idea, para situar sus conocimientos previos en pro de la resolución de tareas escénicas, que posibiliten el habitar de los personajes. No se trata de un trabajo colectivo, sino que los elementos lumínicos tales como “la atmósfera, la dimensión, selectividad y luminosidad” (Reid 1987), con direccionamientos pertinentes son la base para la creación actoral.

Según Arbeláez (2009) la semiótica abarca todas las manifestaciones culturales como fenómenos de comunicación y de significación, en el caso del arte, visto como un fenómeno de comunicación y de significación. En este sentido, es considerado un lenguaje en sí mismo al poseer su propio sistema de signos y una estructura tal que obedece a leyes constantes de la comunicación con participación de los sujetos del acto lingüístico. Con relación a esta investigación la iluminación posee en sí misma un lenguaje específico de configuración de imágenes, tanto en la entrega de signos a los personajes, como a los actantes, en la comunicación con el espectador. De este modo, determina un estado en el cual las partes involucradas se orientan desde la luz y su constructo artístico creativo configura un “nuevo” lenguaje articular de sentido lógico.

Desde una perspectiva hermenéutica es posible entender la puesta en escena como un acontecimiento (Dubatti, 2012) enlazado y significado por la luz. En este sentido, una dirección desde la iluminación permite ingresar en corredores que rearticulen las relaciones en la escena, así se llega al nivel del símbolo. La puesta en escena pasa a ser una puesta en sombra y luz, en la que

los actantes descubren lo que expresa la luz y así emergen nuevos contenidos que no se agotan, que no son unidimensionales, es decir se sale del deambular de lo técnico, de las fórmulas vacías de significado y sentido y se ingresa en lo simbólico. De esta manera la iluminación ya no tiene un único significado, sino que se encuentra en una constante movilidad y resignificación, el acontecer de la luz entra en una dimensión hermenéutica de conexión y comprensión en el fluir constante de sentidos, sin codificación previa, sin un sentido preestablecido, es decir, se trata de una revelación.

Los conceptos centrales de esta investigación son la sombra, la luz y la iluminación, a este respecto Reid (1987) plantea: “Solo es posible hablar de iluminación cuando le ponemos sentido y concepto a la iluminación” (p. 17). En este caso específico, se hace referencia a la puesta en luz y sombra, entendidas como la potencialidad de los volúmenes de los cuerpos y los espacios, la modificación las condiciones lumínicas que pueden llegar a configurar imagen y sentido para el espectador. De esta forma, la iluminación en la puesta en luz y sombra cargada de sentidos y códigos comunicativos cimienta las bases creativas al generar un estado concreto de concepto que la luz como luz no proporciona.

Los conceptos de técnicas de iluminación serán abordados desde cuatro diferentes autores que plantean una iluminación de los espacios. Evidencian unas características técnicas que dan un cimiento sólido a la técnica como tal y que serán de vital soporte a esta investigación, tanto en la construcción lumínica, como en la elaboración de estrategias útiles para los actores. Dentro de los referentes teóricos de la iluminación que hablan de la luz en el espacio se encuentran, la obra: *Iluminación procedimientos del diseño* del diseñador de iluminación Nava (2015) ofrece una perspectiva amplia acerca de los planteamientos necesarios a la hora en empezar un proyecto, desde los primeros pasos hasta la configuración completa de la pieza. Se analiza desde la forma de plantear los vaciados de información lumínica, tanto desde la escritura de guion técnico, como los primeros pasos para iniciar un proyecto de iluminación, abstrayendo la génesis procedimental de esta narrativa.

Desde otra perspectiva, los símbolos de la iluminación entendidos desde la óptica del color serán citados a partir de la mirada de Tornquist (2008) en el libro *Color y luz, teoría y práctica*, donde plantea una mirada al mundo del color, desde los aspectos técnicos, hasta su incidencia en la cotidianidad. Así, determina dentro de este lenguaje la potencialidad que posee la sombra y la oscuridad en la perspectiva del color. Realiza un capítulo sobre la sombra, categorizando los

aspectos que la constituyen: umbra, penumbra y luz, tres instancias indisolubles que establecen la profundidad y las formas, también determina el volumen, los contornos y potencia el brillo de las luminarias. Sin estas cualidades la iluminación en el escenario perdería tridimensionalidad y su potencial de luminancia pasaría desapercibido. El autor plantea una mirada desde la configuración del color como elemento de diálogo y las interacciones presentes en la relación cromática. A partir de esta aproximación se puede inferir el papel de la sombra y la luz como elementos de construcción escenoplástica, con incidencia directa en el trabajo de dirección y montaje de la pieza teatral.

Los referentes para esta pesquisa parten de una geografía reconstruida del texto *Vampiro*. Es decir, según el escenógrafo Breyer (2005) el espacio-tiempo de la pieza teatral es el punto de partida para indagar el contexto histórico y geográfico de la ficción. Sirlin (2006) plantea en su libro *La luz en el teatro* una mirada técnica diseminada en varios componentes, entre estos se encuentran la operatividad de los elementos lumínicos, la óptica de la luz, la luz como lenguaje. Rinaldi (2016a) en su libro *Luminotecnia para las artes escénicas* ofrece una búsqueda clara en cuanto a la terminología técnica, propiciando un lenguaje claro y fresco, que permite un mejor entendimiento desde el origen puro de la técnica lumínica.

### ***1.3.2 Análisis empírico***

En el siguiente análisis se presenta el estado del arte relacionado con la iluminación en la puesta en escena teatral. En la reseña de historia del teatro, número 273, Iluminación teatral (siglos XVII - XXI) publicado por Chaouche y Vialleton (2017), Se recopilan una serie de trabajos sobre la iluminación en los siglos XVII hasta el siglo XXI. Así se determinan las búsquedas creativas de esta labor en la puesta en escena, otorgando solidez a la potencialidad de la oscuridad y la luz como fuerzas armónicas que convergen en la escena y que son indisolubles en la misma. De esta manera se contextualiza una cosmogonía del estado de la labor técnica y creativa que refuerza la búsqueda de la escritora Maëline Le Lay en el teatro del Congo desde la época colonial hasta la actualidad.

La pertinencia de esta lectura está en la relación de los avances tecnológicos, que no necesariamente se antepone a las búsquedas en sí mismas de la iluminación escénica, sino que se retroalimentan en la ejecución y diálogo de la creación sobre la escena. Esta interpretación centra a la iluminación en el corazón de la teatralidad, otorgándole unidad y sentido cohesionador,

encargado de funciones discursivas relevantes más allá del tecnicismo de las herramientas. Se asume la oscuridad como un detonante de espacios acordes para que la iluminación cobre sentido y fuerza comunicadora, con elementos estéticos aprehensibles por el espectador.

Palmer (2013) realiza una investigación donde la búsqueda por las prácticas de interpretación creativa, en el campo de la iluminación, ofrece una mirada amplia desde la concepción del trabajo del iluminador como potenciador de los códigos escénicos. Se presenta una indagación por el nombramiento del diseñador de iluminación y como al tener una mejor conciencia del quehacer lumínico se fortalece el efecto y la experiencia comunicativa con el espectador.

La investigación de Mier-Hughes (2012) se divide en dos etapas, la primera es la historia de la iluminación, a través de la evolución de la teatralidad, pasando por la utilización del fuego, el aceite, el gas, el petróleo, hasta la invención de la electricidad. Así deja ver como las herramientas fueron desarrollándose, sufriendo una reinención necesaria para suplir las necesidades artísticas en su contexto. En la segunda etapa, se instaura un estado del arte que se coteja con el método de Stanley McCandless, que determinó una antes y un después de las técnicas lumínicas necesarias para un espectáculo: la dirección, el diseño, el vínculo con el actor y las planimetrías espaciales, y como estas configuran un estado desde el cual se determina el estilo individual de los iluminadores. De esta manera ofrece una mirada diseminada del panorama creativo y las formas de ejecución de la iluminación en las puestas en escena contemporáneas. Este trabajo es un muy buen punto de partida para el estudio y el entendimiento de la técnica lumínica, el proceso de aplicabilidad de las herramientas y la búsqueda por el lenguaje particularizado de cada obra teatral.

En el estudio de Solá (2018) se hace un acercamiento a diferentes puestas en escena de Robert Wilson desde el panorama de la escenografía y como esta configura el espacio donde sucede la acción. Nos permite identificar un discurso lumínico direccionado a las estructuras lumínicas que configuran la espacialidad (arquitectura lumínica) y esta, como gran pináculo creativo del artista – arquitecto. Así se propicia un lenguaje que articula la iluminación como herramienta significativa dentro de las estructuras teatrales.

En la investigación de Nario (2021), se retoma la pregunta por el quehacer del iluminador, desde la postura con la cual encara el proceso de diseño de iluminación, los códigos significantes que esta área le entrega a la puesta en escena y la materialización de las propuestas dentro de los

procesos creativos. Donde se instalan dispositivos que determinan los objetivos, concretan la creación y dotan a la iluminación de la importancia que merece en el proceso. Propicia el encuentro de la funcionalidad de los elementos lumínicos y el potencial objetual determinante como herramienta del iluminador.

Por último, se traen a colación dos trabajos que son de interés general para la labor del iluminador en formación: El primero es de Espinosa (2019) donde se propone la iluminación como elemento indisoluble del universo de la escena, que cuenta con capacidades infinitas de diálogo, de creación y multiplicador de sentido. Se pregunta por las cualidades de la luz eléctrica, poniendo a las herramientas en pro de un discurso efectivo con posibilidad de abordar diferentes puestas en escena desde la mirada del director. En la segunda, Suárez et al. (2022) desarrollan una lectura enfocada al desarrollo de la iluminación, supeditada a la mirada selectiva de la toma fotográfica y como la relación de los elementos (cuerpo, acción, espacio y luz) son determinantes para la configuración de la imagen.

### ***1.3.3 Metodología***

En esta investigación-creación se propone crear una propuesta lumínica que determine la estructura y el diseño de los elementos que constituyen una puesta en escena. Se instala la iluminación no como último artífice, sino como elemento de creación que posibilite el encuentro de las demás áreas de la puesta en escena, (idea inicial, texto dramático, actores, vestuario, maquillaje, escenografía y sonido), que después de la idea, materialice el espacio lumínico y de soporte a la plástica escénica. Se toma como punto de partida la idea del vampiro como figura arquetípica y se analiza con el objetivo de encontrar una estética particularizada, que sirva de herramienta discursiva y plástica. Así se propicia un lenguaje que nutre la puesta en escena y pone lugares de movilización creativa en el estudio de mesa.

Se escoge el texto *Vampiro* (Apéndice A) de Antonio Úsuga Monsalve, dado que dentro de la escritura abstrae todo código técnico y pone a los personajes en narrativas discursivas sin objetivos evidentes, esto posibilita introducir características técnicas que lleven ese discurso a otras matrices de creación. Para esto se estructura la iluminación, teniendo en cuenta el escenario

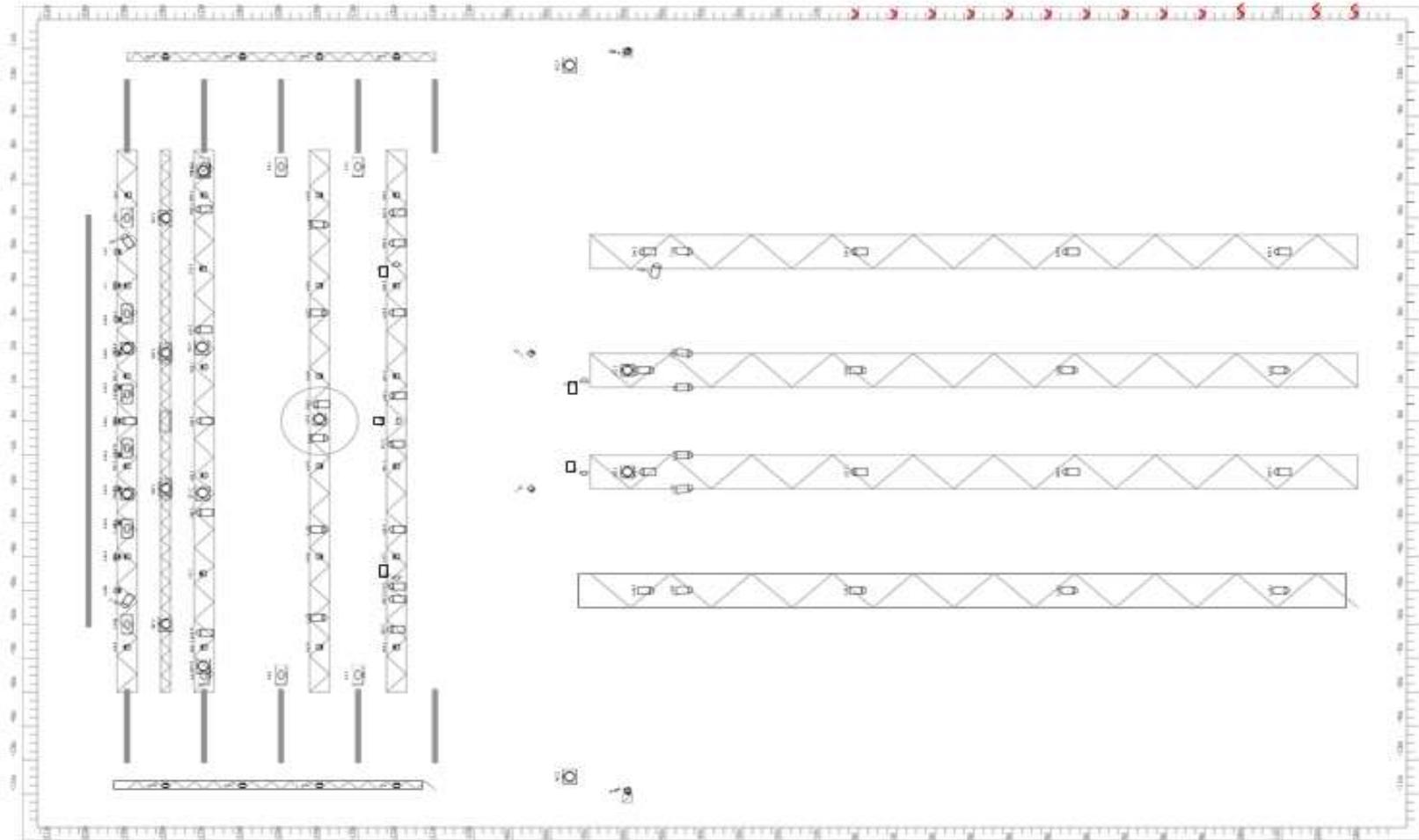
escogido para la ejecución, en este caso, es el teatro Pablo Tobón Uribe<sup>3</sup>. Se parte de la utilización de su *rider* técnico, tanto desde las luminarias como, desde las dimensiones espaciales que en este se encuentran. En este orden de ideas, este apartado se compone por la puesta en escena en sí, con todos los elementos técnicos y actorales que esta suscita.

---

<sup>3</sup> El teatro se encuentra en la ciudad de Medellín y está provisto con las condiciones técnicas necesarias para esta investigación, cuenta con un escenario tipo corbata, con una apertura de boca de escenario de 18 m de ancho por 9 m de altura en el campo visible y con una profundidad de 10 m desde la boca del proscenio hasta el fondo. Dispone de cuatro puentes frontales para iluminación y sobre el escenario, tres barras eléctricas y dos laterales para el soporte de luminarias y estas a su vez, son equipos de reflectores híbridos (iluminación halógena y led).

**Figura 1**

*Diseño de iluminación general*



En la **Figura 1** se presenta el diseño de iluminación óptimo, con la distribución de las luminarias, barras estructurales y la iluminación que se usará para el espectador, todo esto basado en los recursos que posee el Teatro Pablo Tobón, donde se hará la materialización de este proyecto. Aquí se describe la posición, la numeración y los símbolos utilizados en la actualidad por las consolas de iluminación digital, en específico, está realizó en la mesa de control MagicQ pc de la empresa Chamsys.

**Tabla 1***Información de luminarias (Patch)*

Número	DMX	Posición	Manufatura	Modelo	Modo
1	01-001	Barra de calle izquierda	Chauvet	ColoradoBattQ9T	Tour
2	01-012	Barra de calle izquierda	Chauvet	ColoradoBattQ9T	Tour
3	01-023	Barra de calle izquierda	Chauvet	ColoradoBattQ9T	Tour
4	01-034	Barra de calle izquierda	Chauvet	ColoradoBattQ9T	Tour
5	01-045	Barra de calles derecho	Chauvet	ColoradoBattQ9T	Tour
6	01-056	Barra de calles derecho	Chauvet	ColoradoBattQ9T	Tour
7	01-067	Barra de calles derecho	Chauvet	ColoradoBattQ9T	Tour
8	01-078	Barra de calles derecho	Chauvet	ColoradoBattQ9T	Tour
9	01-089	Piso centro foso	Chauvet	ColDashParHex7	12ch
10	01-101	Botalón izquierdo	Chauvet	ColDashParHex7	12ch
11	01-113	Botalón izquierdo	Chauvet	ColDashParHex7	12ch
12	01-125	Piso centro foso	Chauvet	ColDashParHex7	12ch
13	01-137	Botalón derecho	Chauvet	ColDashParHex7	12ch
14	01-149	Botalón derecho	Chauvet	ColDashParHex7	12ch
15	01-161	Barra 1	Chauvet	Colorado2QuadZ	Tour
16	01-173	Barra 1	Chauvet	Colorado2QuadZ	Tour
17	01-185	Barra 1	Chauvet	Colorado2QuadZ	Tour
18	01-197	Barra 1	Chauvet	Colorado2QuadZ	Tour
19	01-209	Barra 1	Chauvet	Colorado2QuadZ	Tour

---

Número	DMX	Posición	Manufactura	Modelo	Modo
20	01-221	Barra 1	Chauvet	Colorado2QuadZ	Tour
21	01-233	Barra 2	Chauvet	Colorado2QuadZ	Tour
22	01-245	Barra 2	Chauvet	Colorado2QuadZ	Tour
23	01-257	Barra 2	Chauvet	Colorado2QuadZ	Tour
24	01-269	Barra 2	Chauvet	Colorado2QuadZ	Tour
25	01-281	Barra 2	Chauvet	Colorado2QuadZ	Tour
26	01-293	Barra 2	Chauvet	Colorado2QuadZ	Tour
27	01-305	Barra 3	Chauvet	Colorado2QuadZ	Tour
28	01-317	Barra 3	Chauvet	Colorado2QuadZ	Tour
29	01-329	Barra 3	Chauvet	Colorado2QuadZ	Tour
30	01-341	Barra 3	Chauvet	Colorado2QuadZ	Tour
31	01-353	Barra 3	Chauvet	Colorado2QuadZ	Tour
32	01-365	Barra 3	Chauvet	Colorado2QuadZ	Tour
33	01-377	Barra 4	Chauvet	Colorado2QuadZ	Tour
34	01-389	Barra 4	Chauvet	Colorado2QuadZ	Tour
35	01-401	Barra 4	Chauvet	Colorado2QuadZ	Tour
36	01-413	Barra 4	Chauvet	Colorado2QuadZ	Tour
37	01-425	Barra 4	Chauvet	Colorado2QuadZ	Tour
38	01-437	Barra 4	Chauvet	Colorado2QuadZ	Tour
39	01-449	Barra 4	Chauvet	Legend412Z	15ch
40	01-464	Barra 4	Chauvet	Legend412Z	15ch
41	01-479	Barra 4	Chauvet	Legend412Z	15ch
42	01-494	Barra 4	Chauvet	Legend412Z	15ch
43	02-001	Barra 4	Chauvet	Legend412Z	15ch
44	02-016	Barra 4	Chauvet	Legend412Z	15ch
45	02-031	Barra 3	Chauvet	Legend412Z	15ch
46	02-046	Barra 3	Chauvet	Legend412Z	15ch
47	02-061	Barra 3	Chauvet	Legend412Z	15ch

---

Número	DMX	Posición	Manufactura	Modelo	Modo
48	02-076	Barra 3	Chauvet	Legend412Z	15ch
49	02-091	Barra 3	Chauvet	Legend412Z	15ch
50	02-106	Barra 3	Chauvet	Legend412Z	15ch
51	02-121	Barra 3	Chauvet	Legend230SRB	Mode 1
52	02-136	Barra 3	Chauvet	Legend230SRB	Mode 1
53	02-151	Barra adicional	Chauvet	Legend230SRB	Mode 1
54	02-166	Barra adicional	Chauvet	Legend230SRB	Mode 1
55	02-181	Barra adicional	Chauvet	Legend230SRB	Mode 1
56	02-196	Barra adicional	Chauvet	Legend230SRB	Mode 1
57	02-211	Barra 3	Chauvet	Legend230SRB	Mode 1
58	02-226	Barra 3	Chauvet	Legend230SRB	Mode 1
59	02-241	Piso corbata izquierda	Chauvet	Legend230SRB	Mode 1
60	02-256	Piso corbata derecha	Chauvet	Legend230SRB	Mode 1
61	02-271	Barra 2	Chauvet	RogueR2Spot	18ch
62	02-289	Front izq. Centro	Chauvet	RogueR2Spot	18ch
63	02-307	Front der. Centro	Chauvet	RogueR2Spot	18ch
64	02-325	Barra 4	Chauvet	RogueR2Spot	18ch
65	02-343	Barra 4	Chauvet	RogueR2Spot	18ch
118	02-408	Piso fondo ciclorama	Chauvet	ColoradoBattQ9T	Tour
119	02-419	Piso fondo ciclorama	Chauvet	ColoradoBattQ9T	Tour
120	02-430	Piso fondo ciclorama	Chauvet	ColoradoBattQ9T	Tour
121	02-441	Piso fondo ciclorama	Chauvet	ColoradoBattQ9T	Tour
122	02-452	Piso fondo ciclorama	Chauvet	ColoradoBattQ9T	Tour
123	02-463	Piso fondo ciclorama	Chauvet	ColoradoBattQ9T	Tour
124	02-474	Piso fondo ciclorama	Chauvet	ColoradoBattQ9T	Tour
125	02-485	Piso fondo ciclorama	Chauvet	ColoradoBattQ9T	Tour
126	02-496	Piso fondo ciclorama	Chauvet	ColoradoBattQ9T	Tour
127	03-001	Piso fondo ciclorama	Chauvet	ColoradoBattQ9T	Tour

Número	DMX	Posición	Manufactura	Modelo	Modo
128	03-012	Piso fondo ciclorama	Chauvet	ColoradoBattQ9T	Tour

En la **Tabla 1** se describen los atributos de las luminarias y la posición donde se encuentran en el diseño, se referencia el número del equipo, el DMX que es el universo, seguido del canal donde se encuentran los atributos de las luminarias, la posición dentro de la planimetría del espacio, la manufactura que es la empresa fabricante, su respectiva referencia y el modo de programación individual.

**Tabla 2**

*Información de luminarias halógenas*

No	Tipo de luminaria	Filtro de color	Posición	DMX
66	Elipsoidal Zoom	Lee 201	Frontal izquierdo	01-509
67	Elipsoidal Zoom	Lee 201	Frontal izquierdo centro	01-510
68	Elipsoidal Zoom	Lee 201	Frontal izquierdo centro	01-511
69	Elipsoidal Zoom	Lee 201	Frontal derecho centro	01-512
70	Elipsoidal Zoom	Lee 201	Frontal derecho centro	02-361
71	Elipsoidal Zoom	Lee 201	Frontal derecho	02-362
72	Elipsoidal 25- 50°	Sin filtro	Barra 1	02-363
73	Elipsoidal 25- 50°	Sin filtro	Barra 1	02-364
74	Elipsoidal 25- 50°	Sin filtro	Barra 2	02-365
75	Elipsoidal 25- 50°	Sin filtro	Barra 1	02-366
76	Elipsoidal 25- 50°	Sin filtro	Barra 1	02-367
77	Elipsoidal 25- 50°	Sin filtro	Barra 1	02-368
78	Fresnel	Sin filtro	Barra 1	02-369
79	Fresnel	Sin filtro	Barra 1	02-370

---

No	Tipo de luminaria	Filtro de color	Posición	DMX
80	Fresnel	Sin filtro	Barra 1	02-371
81	Fresnel	Sin filtro	Barra 1	02-372
82	Fresnel	Sin filtro	Barra 1	02-373
83	Fresnel	Sin filtro	Barra 2	02-374
84	Fresnel	Sin filtro	Barra 2	02-375
85	Fresnel	Sin filtro	Barra 2	02-376
86	Fresnel	Sin filtro	Barra 2	02-377
87	Fresnel	Sin filtro	Barra 2	02-378
88	Fresnel	Sin filtro	Barra 3	02-379
89	Fresnel	Sin filtro	Barra 3	02-380
90	Fresnel	Sin filtro	Barra 3	02-381
91	Fresnel	Sin filtro	Barra 3	02-382
92	Fresnel	Sin filtro	Barra 3	02-383
93	Fresnel	Sin filtro	Barra 4	02-384
94	Fresnel	Sin filtro	Barra 4	02-385
95	Fresnel	Sin filtro	Barra 4	02-386
96	Elipsoidal 25- 50°	Sin filtro	Barra adicional	02-387
97	Elipsoidal 25- 50°	Sin filtro	Barra adicional	02-388
98	Elipsoidal 25- 50°	Sin filtro	Barra 1	02-389
99	Elipsoidal 25- 50°	Sin filtro	Barra adicional	02-390
101	Luz de público	Sin filtro	Puente frontal izquierdo	02-391
102	Luz de público	Sin filtro	Puente frontal izquierdo	02-392
103	Luz de público	Sin filtro	Puente frontal izquierdo	02-393
104	Luz de público	Sin filtro	Puente frontal izquierdo	02-394
105	Luz de público	Sin filtro	Puente frontal izquierdo centro	02-395
106	Luz de público	Sin filtro	Puente frontal izquierdo	02-396

---

No	Tipo de luminaria	Filtro de color	Posición	DMX
			centro	
107	Luz de público	Sin filtro	Puente frontal izquierdo	02-397
			centro	
108	Luz de público	Sin filtro	Puente frontal izquierdo	02-398
			centro	
109	Luz de público	Sin filtro	Puente frontal derecho centro	02-399
110	Luz de público	Sin filtro	Puente frontal derecho centro	02-400
111	Luz de público	Sin filtro	Puente frontal derecho centro	02-401
112	Luz de público	Sin filtro	Puente frontal derecho centro	02-402
113	Luz de público	Sin filtro	Puente frontal derecho	02-403
114	Luz de público	Sin filtro	Puente frontal derecho	02-404
115	Luz de público	Sin filtro	Puente frontal derecho	02-405
116	Luz de público	Sin filtro	Puente frontal derecho	02-406
117	Elipsoidal 25 50°	Sin filtro	Barra 1	02-407

En la **Tabla 2** están consignadas las características de las luminarias halógenas, teniendo en cuenta su numeración, tipo de reflector con los grados de apertura lumínica, su coloración, que en este caso se propone el filtro Lee (empresa fabricante) 201 (referencia de color) para optimizar el color blanco neutral. En el campo siguiente se encuentra la posición dentro de las estructuras y por último el DMX que determina el universo y el canal de encendido.

### Tabla 3

#### *Información de las estructuras del escenario (Rigging)*

Nombre	Posición	Dimensiones
Sala 1	(0.0, 0.0) 0.0	(40.0x15.0x30.0)
Escenario	(0.0, -15.3) 0.0	(10.0x1.5x22.0)
Ciclorama	(0.0, -20.0) 1.5	(0.2x6.0x12.0)

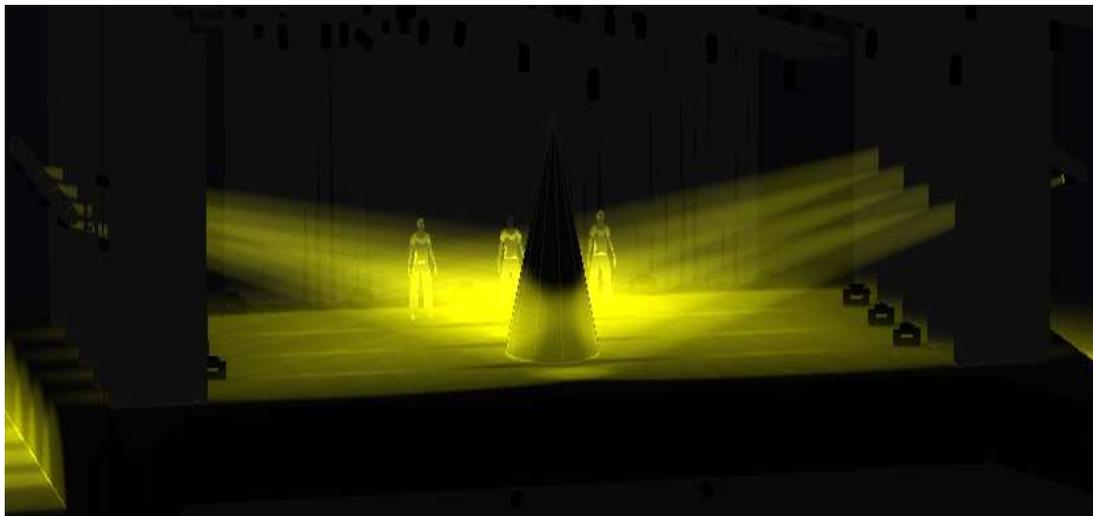
Nombre	Posición	Dimensiones
Telón de boca derecho	(9.0, -11.0) 1.5	(0.2x6.0x2.0)
Telón de boca izquierdo	(-9.0, -11.0) 1.5	(0.2x6.0x2.0)
Pata 1 derecho	(9.0, -13.0) 1.5	(0.2x6.0x2.0)
Pata 1 izquierdo	(-9.0, -13.0) 1.5	(0.2x6.0x2.0)
Pata 2 derecho	(9.0, -15.0) 1.5	(0.2x6.0x2.0)
Pata 2 izquierdo	(-9.0, -15.0) 1.5	(0.2x6.0x2.0)
Pata 3 derecho	(9.0, -17.0) 1.5	(0.2x6.0x2.0)
Pata 3 izquierdo	(-9.0, -17.0) 1.5	(0.2x6.0x2.0)
Pata 4 derecho	(9.0, -19.0) 1.5	(0.2x6.0x2.0)
Pata 4 izquierdo	(-9.0, -19.0) 1.5	(0.2x6.0x2.0)
Corbata izquierda 1	(-10.4, -8.8) 0.0	(3.0x1.5x1.2)
Corbata derecha 1	(10.4, -8.8) 0.0	(3.0x1.5x1.2)
Diagonal corbata izquierda 2	(-9.6, -9.1) 0.0	(1.1x1.5x3.5)
Diagonal corbata derecha 2	(9.7, -9.1) 0.0	(1.1x1.5x3.5)
Barra frontal izquierdo	(-5.0, 3.0) Trim: 9.5	Length: 20.0 (1.0x0.3)
Barra Frontal izquierdo centro	(-1.5, 3.0) Trim: 9.5	Length: 20.0 (1.0x0.3)
Barra frontal derecho centro	(1.5, 3.0) Trim: 9.5	Length: 20.0 (1.0x0.3)
Barra frontal derecho	(5.0, 3.0) Trim: 9.5	Length: 20.0 (1.0x0.3)
Barra 1	(0.0, -12.0) Trim: 7.5	Length: 16.0 (0.5x0.5)
Barra 2	(0.0, -14.0) Trim: 7.5	Length: 16.0 (0.5x0.5)
Barra 3	(0.0, -17.0) Trim: 7.5	Length: 16.0 (0.5x0.5)
Barra 4	(0.0, -19.0) Trim: 7.5	Length: 16.0 (0.5x0.5)
Barra calles izquierdo	(-10.8, -15.0) Trim: 4.5	Length: 8.0 (0.3x0.3)
Barra calles derecho	(10.8, -15.0) Trim: 4.5	Length: 8.0 (0.3x0.3)
Tenedor izquierdo	(-11.0, -6.0) Trim: 5.0	Length: 3.0 (0.3x0.3)
Tenedor derecho	(11.0, -6.0) Trim: 5.0	Length: 3.0 (0.3x0.3)
Barra adicional	(0.0, -18.0) Trim: 7.5	Length: 16.0 (0.3x0.3)

Nombre	Posición	Dimensiones
V1 Personaje	(2.0, -18.0) 1.5	(0.0x0.0x0.0)
V2 Personaje	(0.0, -18.0) 1.5	(0.0x0.0x0.0)
V3 Personaje	(-2.0, -18.0) 1.5	(0.0x0.0x0.0)
Faro escenográfico	(0.0, -14.0) 1.5	(2.0x4.0x2.0)

En la **Tabla 3** se encuentra especificada la distribución de la sala, el escenario, las barras y los elementos estructurales que componen la espacialidad del teatro Pablo Tobón, y al final, se encuentra una primera posición de los actores para determinar la escala planimétrica y el faro, que es la escenografía que se propone para la pieza de teatro *Vampiro*.

## Figura 2

### *Simulación escenario*



En la **Figura 2** se aprecia el primer encendido de las luminarias laterales para empezar a visualizar el espacio. Se escogen las cuatro calles para identificar la profundidad y el color amarillo que potencia los demás elementos en esta plataforma digital.

---

En el campo de la actuación, se eligieron tres actores, los cuales son hombres entre los treinta y cuarenta años de edad, que poseen experiencia actoral, dado que la búsqueda de este proyecto se enfoca en la actuación para la sombra y luz y no en una técnica actoral específica. Se entregó a los actores el texto *Vampiro* y se inició el análisis de la propuesta, partiendo de la puesta en común de las herramientas a utilizar, tanto en la experimentación como en el tratamiento de la acción, el uso de los materiales y la destreza al momento de la configuración del cuerpo animal vampiro.

En cuanto al maquillaje y el vestuario, el referente inicial es la naturaleza de los animales de caza nocturnos. Se elige el zorro, como representante de los caninos, el búho en mención de las aves y la lagartija entre los reptiles, todos con un código en común: los colmillos, extraídos de los murciélagos. Así se configura la iconografía coloquial de los vampiros. Dentro de la paleta de colores y los materiales, se determina que serán diferentes para cada familia de animales, pero en la misma geografía, dado que ésta determina su pelaje, en el caso de los caninos, su plumaje en las aves y su comportamiento en los reptiles.

La escenografía plantea una estructura con plataformas a diferentes niveles, emulando un gran faro, con una luminaria de movimiento en la cúspide para generar un espacio costero, determinante para el hábitat de los personajes. Este contará con puntos de anclaje para hacer breves suspensiones y que sirvan de soporte para las acciones que sobre ellos se ejecutan. Su estructura será lo suficientemente sólida sin perder la movilidad porque debe entrar al escenario y salir en los momentos adecuados.

La musicalización de la obra está determinada por las acciones de los personajes, configurando una sonoridad incidente que movilice y transforme desde lo sonoro la espacialidad. Se tiene como punto de partida la sensación sonora de las iglesias y para hacer contraste, sonoridades industriales y oscuras muy características del metal. Se pretende crear un sonido envolvente en la sala, con el objetivo de poner al espectador en un estado de conciencia sonora amplia y movilizar su pensamiento hacia el escenario.

---

## 2 Capítulo II: En las sombras de luz: Puesta en sombra y luz para la obra de teatro

### Vampiro del dramaturgo colombiano Antonio Úsuga Monsalve

“Yo quise usar la luz del sol, la de la luna y de las estrellas para potenciar el trabajo artístico...no es que el cielo está más afuera, sino justo al borde del espacio en el que uno se encuentra”.

- James Turrell

A continuación, se presenta la propuesta para la creación escénica de la obra de teatro *Vampiro*, partiendo de la investigación de la luminosidad y como esta es la encargada de propiciar los elementos necesarios para la construcción de consignas que determinan la labor del actor en la pieza teatral. El montaje y exploración de la obra *Vampiro* inicia en el mes marzo de 2022 en las instalaciones de la Casacentro (Centro cultural de la ciudad de Medellín). Se ejecutan las primeras lecturas generales de la dramaturgia, con el fin de instaurar los puntos de partida en la propuesta de dirección para todos los campos participantes (vestuarista, maquilladora, escenógrafo, actores y compositor), con la finalidad de que el equipo tenga un contexto claro, no solamente de la propuesta dramática, sino también de la configuración escenoplástica.

#### 2.1 Concepto lumínico inicial

Se instala en el escenario una atmósfera lumínica de atardecer como inicio temporal y se va transformando en el lugar propicio de estos seres oscuros. A lo largo de la pieza las sensaciones lumínicas se van transformando en el orden de tres momentos, la iluminación con fuego (o su emulación tecnológica), iluminación halógena e iluminación LED móvil. La idea como concepto de creación surge de los elementos que configuran la iluminación desde cuatro diferentes ángulos. Estos como pilares estructurales de cualquier puesta en escena determinan el hábitat de los elementos lumínicos, en concordancia con los otros lenguajes escénicos. De esta forma determinan las variantes que conjugadas solidifican el accionar de la iluminación y potencian el discurso lumínico. Estos son, según Reid (1987): “Atmósfera, selectividad, dimensión e iluminación”. Así se inicia un proceso lumínico donde estas cuatro variantes se conectan y determinan el espacio,

antes que cualquier otro elemento.

### ***2.1.1 Atmósfera***

Es el estado que genera mayor referencia en el espectador, es la que posibilita la gama más amplia de producción de signos, nos comunica dónde están los personajes, sus sensaciones, el estado de ánimo, la hora del día o la época del año. También hace referencia al momento histórico de la representación teatral, además, desde una aproximación hermenéutica, es la encargada de perseguir las sensaciones empáticas del espectador. En este caso, a partir de la atmósfera inicial, basada en la soledad, la tristeza y la espera, el espectador relacionaría esos signos con la situación que expresa la luz en el espacio y que posterior a esto, será habitada por los personajes.

Esta se configura en un espacio escénico en negritud donde aparecen tonos naranjas del fondo se desvanecen en un atardecer volviéndose oscuridad, una contemplación del horizonte donde el paso del tiempo se detiene, el azul como referente de la noche condiciona a los sujetos de la acción escénica a una espera interminable. Se determina el paso detenido del tiempo como atmósfera posible para una puesta en escena.

### ***2.1.2 Selectividad***

Los procesos selectivos sobre el escenario se encargan de determinar qué está viendo el espectador en momentos específicos. Poseen la cualidad de esconder algunos movimientos o hacerlos evidentes. Es la cualidad que determina los planos y los cambios de luminosidad, moviéndose entre cambios evidentes para el espectador y los cambios de luminancia con transformaciones tan mínimas que pasan desapercibidas, pero que a lo largo de las escenas tendrían incidencia.

### ***2.1.3 Dimensión***

Este atributo garantiza que los elementos anteriormente citados, tomen forma en el escenario, determina la profundidad exaltando lo intrínseco de la sombra. Sin esta cualidad el

---

espacio escénico se vería plano, los objetos quedarían sobreexpuestos como una fotografía bidimensional, sin volúmenes. Esta cualidad permite crear la ilusión de profundidad, despegar a los actores del fondo del escenario con una dirección de las luminarias en contraluz, separar la escenografía de los cuerpos a partir de una sutil entrada de luz lateral, una paleta de posibilidades de conjugación de potencia, distancias, ángulos, luminarias (equipos), con el objetivo de realzar la tridimensionalidad de los sujetos y objetos que habitan la escena.

#### ***2.1.4 Iluminación***

En el campo de la iluminación de espectáculos, las luminarias se clasifican dependiendo de sus atributos y estos constituyen el grado de utilización, la posición, intensidad, forma del haz de luz (en caso de los planos convexos y si se utiliza algún tipo de imagen “gobo”), el movimiento, la potencia, el cambio de color (si es un equipo de iluminación led). Dentro de las herramientas lumínicas se encuentran tres grandes características: luminarias de tipo Wash, Spot y Beam (en la industria de la iluminación también se encuentran las híbridas que combinan en algunos grados estas tres cualidades), estas diferencias se centran en la producción lumínica, en la emisión de un haz de luz definido, potente y abierto.

### **2.2 Análisis del texto dramático**

Al empezar a visualizar este trabajo, se hace necesario fragmentar el texto por momentos importantes, que sugieren un tratamiento de la luminosidad o su contraparte y cómo estos elementos consolidan el lenguaje específico, como punto de interacción inicial. La búsqueda en este “inicio” determina el panorama y la ruta por la cual se guía el planteamiento, no sólo de un diseño de iluminación, sino también, la manipulación de las herramientas (la operación técnica), de manera que estas sean determinantes, precisas y efectivas al momento de la articulación sobre las consignas con los actores. Este análisis establece los lineamientos sobre los cuales se estructura el trabajo de mesa, clarifica aspectos intrínsecos en la dramaturgia, posibilita el encuentro con la palabra escrita y afianza el proceso de montaje. Se analiza teniendo en cuenta algunos elementos de la dramaturgia (García-Barrientos, 2012) que se ajustan o se alejan de esta propuesta

---

contemporánea y que hacen referencia a los personajes, el tiempo, el espacio y el espectador como posible pacto de alteridad.

La obra *Vampiro* no posee una estructura convencional, ni una claridad en la línea de los acontecimientos, la causa efecto no está en las acotaciones, dado que el autor no da ninguna, dejando al director la libertad suficiente para ubicar este texto en cualquier lugar. Se alcanzan a describir algunos espacios diegéticos y latentes, no aparecen sobre el escenario, pasan a ser recuerdos o historias de los personajes dentro de sus monólogos o dentro de su discurso. La estructura es percibida como la base lejana que soporta el lenguaje, pero que, al no encontrar correspondencia en la acción se debilita y pasa a ser una forma estilística del texto. De esta forma no evoca un acontecimiento que haga que el accionar de los sujetos se ponga en tensión o genere un movimiento hacia algo que esté por decir en el subtexto.

Este texto como tal se encuentra en el plano diegético, siempre está en lo puramente ficcional, no se menciona al espectador, ni a los actores. En cuanto al espacio es indeterminado, posee un lenguaje coloquial que no da un carácter a los sujetos, tiene una sola acotación (en el capítulo dos: “Y le clava los colmillos en la garganta”). No determina el espacio, ni tiempo, ni las características de los personajes, solo les da un rol numérico con unas intervenciones determinadas. La extensión de los diálogos varía dependiendo de los capítulos, en el primero, la mayoría son réplicas, con aparición de un monólogo hecho por V2. En el segundo capítulo aparecen tres grandes monólogos, contruidos a partir de tres temáticas específicas, la inmortalidad, qué hace a un vampiro ser vampiro y cómo se configura la tribu cazavampiros. El tercer capítulo es una mezcla de réplicas y pequeños monólogos que refuerzan la idea de la muerte, vista desde los ojos oscuros de los inmortales, de las decisiones para serlo y de cómo, a partir de un descuido, se puede ser víctima de estos asesinos sigilosos de la noche.

La obra se divide en tres capítulos: El primero habla de la espera, da un aquí y ahora a los personajes que están en una eterna espera que clarifica a ese otro personaje que no llega, lo hace importante y merecedor de la expectativa. Este es el inventor de la noche, el dador de vida de los seres nocturnos, aunque parezca muy raro, es humano, es un ser diurno, que al ficcionalizar la noche a podido crear, con ayuda de un libro creacionista, unos seres de los cuales hablan las leyendas. Dentro de esa explicación que configura los sujetos se clarifican las horas y los usos que le dan estos seres a la noche, dejándolos habitar solo entre las 12 de la noche y las 3 de la mañana.

---

Así, aunque se haga referencia a lo largo del discurso de los personajes, el tiempo no está determinado por el autor, pero si plantea un posible momento de aparición de estos sujetos, es la hora que se acerca, que palpita lentamente en la yugular, y que en un parpadeo pudiera pasar de un simple sueño a una eternidad de tormento.

Los personajes: No tienen nombre, los denomina una “V” que hace referencia a su especie vampiro, acompañado de un número que es un calificativo de primero o segundo. Esta numeración no es secuencial, pero pareciera que el número uno es el personaje que menos tiempo lleva esperando, el número dos tiene mayor conocimiento de lo que sucede y es quien cuenta que hacen en la espera e instauro al inventor de la noche que es nombrado, es quien los convoca a esperar, posee el conocimiento de la inmortalidad. Aunque todos los personajes son inmortales, mencionan un libro donde aparece la noche y la creación de la inmortalidad. El personaje número tres sabe que está pasando, pero su participación se limita a apoyar al dos en todas sus intervenciones, es un personaje sumiso y consciente, pero que está ahí a la espera, si alguno se descuida es él quien lo somete.

Tres personajes denominados Vampiros (personajes patentes) quienes están a la espera de un cuarto que nunca llega (personaje latente), dentro del monólogo de V2 se mencionan otros sujetos como por ejemplo las putas, y se les otorga voz en la historia que se cuenta, pero son también latentes. La cantidad de las intervenciones, los textos por personaje y su característica: V1 (cincuenta y cuatro textos) tres monólogos, cincuenta y una interlocuciones, V2 (cincuenta y tres textos) tres monólogos, cincuenta interlocuciones, V3 (treinta y nueve textos) un monólogo, treinta y ocho interlocuciones.

V1: Es un personaje impaciente, tiene menos experiencia y ante la espera, decide cuestionar el estar ahí, lo cuestiona todo, hasta el saber volar. Hace un juicio de valor al que no llega, desacreditando su importancia, a tal grado que desconoce su naturaleza como creador de la noche.

V2: Es quien relata, cuenta y configura los personajes latentes, posee el conocimiento del que no llega, cimienta el imaginario de los espacios, los personajes y las acciones de los personajes latentes. También mantiene al espectador en la pregunta sobre cómo fueron creados, cómo es posible que existan y si la verdadera naturaleza de estos seres es posible dentro de lo insospechado de la noche, de lo poco descubierto de estos mitológicos personajes. V3: Es el encargado de reforzar la idea del otro, del que no llega, pero que es el dador de conocimiento. A su vez, posee información acerca

---

de la creación de los cazadores, de la noche misma, conoce las horas, el sabor y cómo durante tantos años han sobrevivido a la sombra perpetua a la que son sometidos en el momento de nacer, ante la noche, por el accionar de los colmillos que los atrapan en un inmortal destino.

El tiempo: Los personajes se encuentran en un tiempo dilatado por la espera, están ahí, suspendidos en la eterna espera que los convoca. Este llamado de la sangre los atrapa, creando un espacio de tensión incierta. Como se menciona anteriormente, el tiempo es dilatado, se hace mención explícita del uso horario y esto puede llegar a ser un determinante espaciotemporal para los personajes. Así lo oscuro y la madrugada son los momentos oportunos para su aparición, no queda claro porque hoy y no en “un siglo más, en un día más, una década más”, interesante juego de palabras para hacer mención al tiempo que parece estar detenido para ellos, mientras los mortales o “cosas”, sufrimos el desgaste natural del tiempo. El espacio (real y ficcional): En esta pieza es difícil determinar el espacio dado que nunca se hace mención alguna a una espacialidad determinada. Los sujetos hablan de lugares, pero estos son producto del recuerdo o de la simulación imaginaria de ellos queriendo volar y recorrer el mundo.

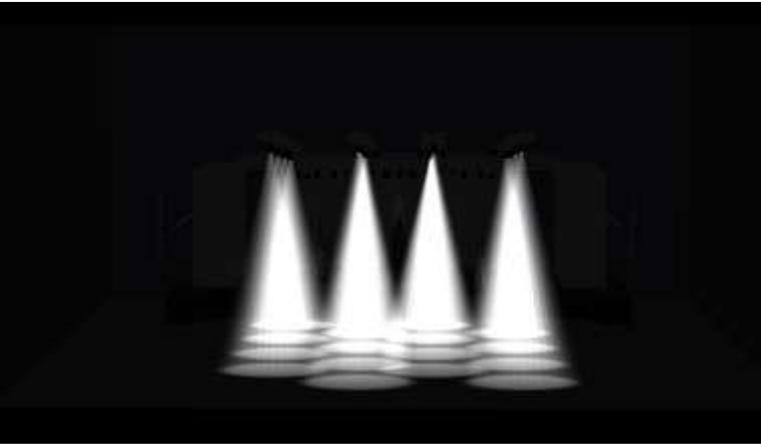
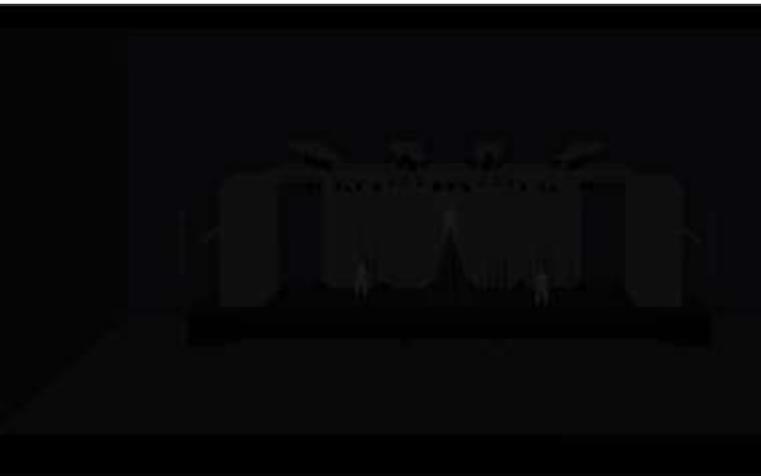
A continuación, se presenta un contexto de cada capítulo. Capítulo 1: “Acudiendo al llamado de la sangre”. Personajes: V1 – V2 – V3 (Vampiros). Fragmento del monólogo de V2: “...El dibujo quería ser un retrato de H. Eran unas rayitas y unos palitos como los que hacen los niños en las escuelas, y al lado del dibujo, escrito con una letra impecable y pegada, se podía leer uno de los versos que fue escrito, según me dijo él, por la mismísima H”. Capítulo 2: “Cuando los vampiros sueñan con volver a ver una salida del sol”. Personajes: V3 – V2 – V1 (Vampiros). Fragmento del monólogo de V3: “...Te voy a hablar de la inmortalidad. Sí, de la inmortalidad, y de esa inmortalidad específicamente vivida en un lugar concreto en alguna parte de este planeta. En ese lugar del que te hablo no hay estaciones. Te estoy hablando del lugar donde vi por primera vez a alguien volar”. Fragmento del monólogo de V2: “...vas a ser un vampiro, como nosotros. Una raya atravesó tu mano de lado a lado. Otra lo hará en mi cuello, estoy seguro. Es el cuchillo de un tipo, lo sé. Eso no me asusta. Como sea. Esa vez que entré por la ventana volando y te volteaste y enterré mis colmillos en tu nuca”. Fragmento del monólogo de V1: “Sin mencionar esta boca que tienes. De dónde sacaste esta boca y cada uno de los músculos de la cara. Es increíble el tamaño de estos músculos. Es increíble esta boca. Es increíble. Y de esta cara. La boca es todo un acontecimiento”

Capítulo 3: “no todos los corazones pueden ser atravesados por todas las estacas”.

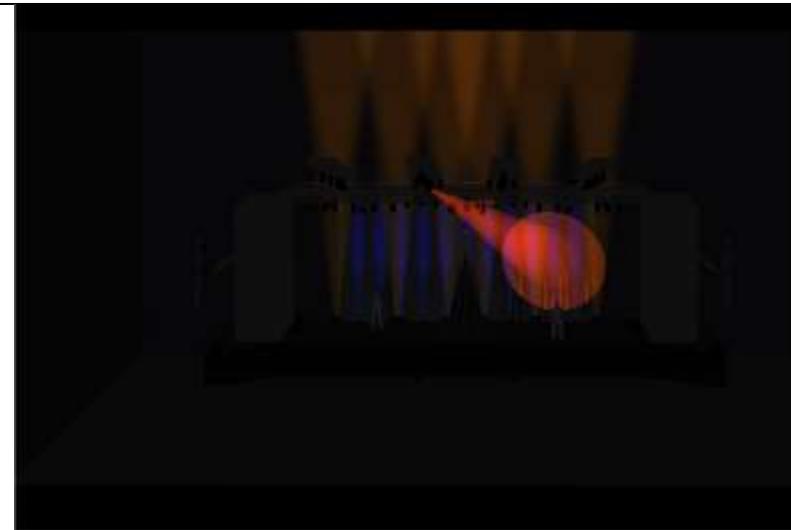
Personajes: V1 – V3 – V2 (Vampiros). Fragmento del monólogo de V3: “Le asustó la sangre. A todos les asusta la sangre. Menos a nosotros. Yo le habría limpiado la sangre con tanto gusto. Sí. Con tanto gusto”. Este capítulo es el cierre de los discursos, el autor intenta concatenar ideas de los que, para él es el final de la pieza, pero queda ahí, suspendida en el tiempo, no concreta nada, no resuelve nada. Es una evocación a lo que a mi parecer es un final abierto, con múltiples posibilidades ya que no limita con ninguna condición, solo es eso, una gran carpintería de textos que no buscan arreglar nada, pero que dentro de cada monólogo y respuesta hay una lógica casi mágica de algo que es tan cotidiano, que es cercano y que convierte a los espectadores en cómplices de eso que tal vez, en algún momento ocurra.

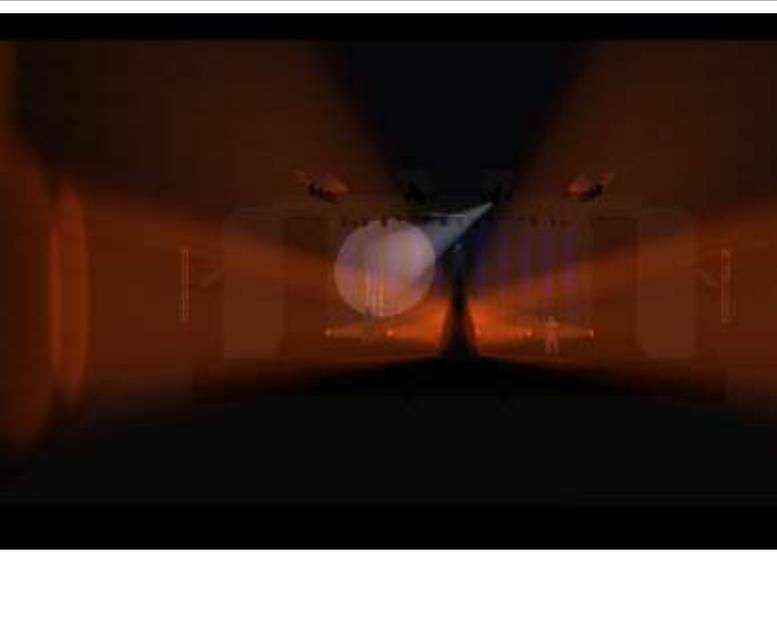
**Tabla 4**

*Cambios de iluminación escénica*

Cue #	Nombre de la escena	Espacio	Pie de entrada	Tiempo de entrada (s)	Pie de salida	Tiempo de salida (s)	Descripción del cue	Imagen del cue
# 1	Entrada de público	Sala de teatro	Antes que el público llegue	10	Última persona entre	10	Iluminación de sala al 60%, sin filtro de color.	
# 2	Fade out	Toda la sala	Se termina de acomodar el público y suena el tercer timbre	10	Se esperan 5 s en oscuridad total (en este momento ingresa sonidos de atardecer y se activan las cámaras de humo)	15	Oscuridad total, las cabezas móviles beam del puente frontal, se posicionan en fondo para salida del sol y entrada de la luna.	

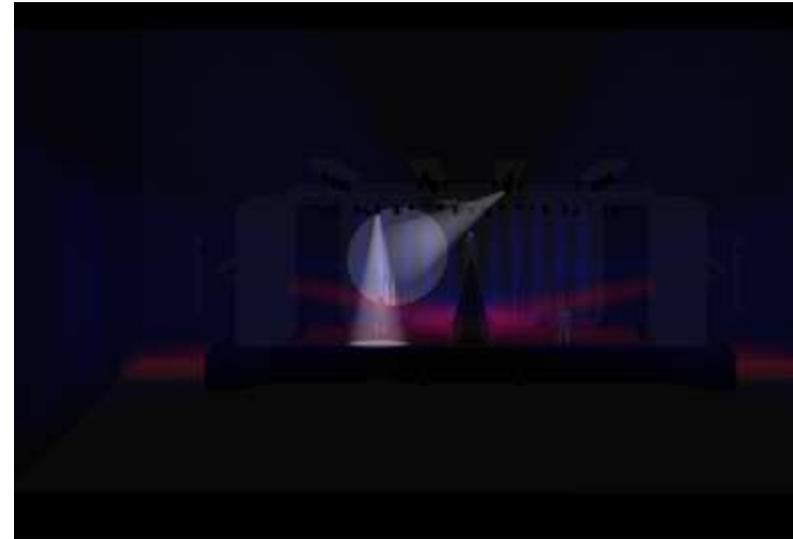
3	Atardecer	Fondo del escenario	del Inmediato	15	Salen los sonidos del atardecer y empiezan los sonidos de la noche	15	<p>11 barras beam de piso del ciclorama en color azul al 100%.</p> <p>6 cabezas móviles wash de piso fondo del escenario en color ámbar al 50% en posición nadinal, con el zoom al 50%.</p> <p>1 móvil beam frontal izquierda se enciende a full en posición de salida del sol en color ámbar, con un haz de luz semi definido sin gobo.</p>
---	-----------	---------------------	---------------	----	--	----	--

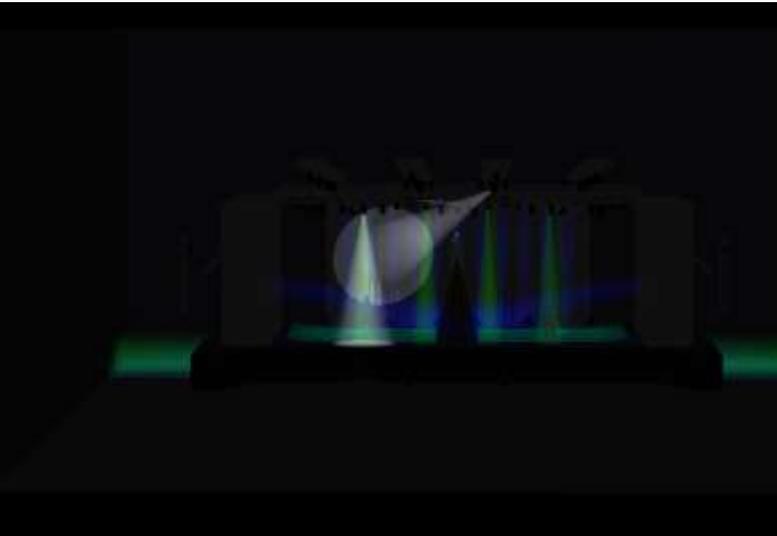


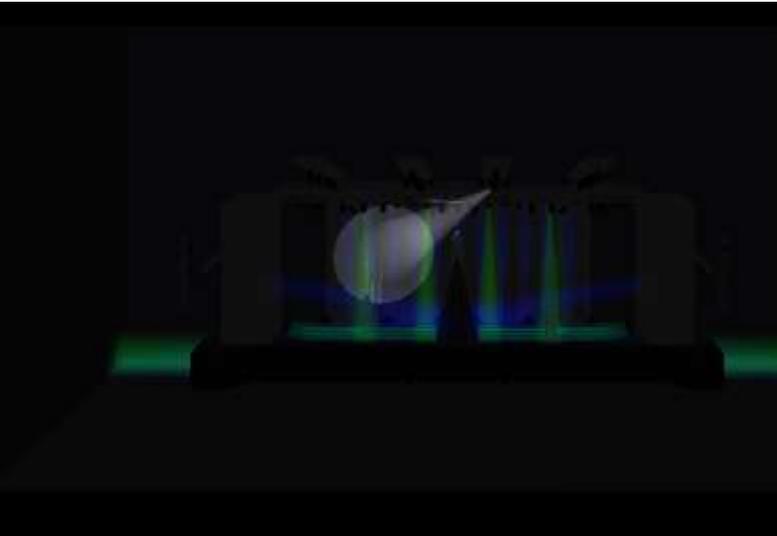
4	Anochece	Fondo del	escenario	Salen los	15	Cuando se	10	11 barras beam de piso del ciclorama en color azul al 50%.	1 móvil beam frontal derecha se enciende a full en posición de salida de la luna en color blanco, con un haz de luz semi definido sin gobo.	
	r			sonidos del atardecer y empiezan los sonidos de la noche		instalan los actores en las posiciones de inicio.				
5	Posición de inicio	Fondo del	escenario y desplazamiento por centro	Cuando se instalan los actores en las posiciones de inicio.	10	Los actores llegan al proscenio	10	11 barras beam de piso del ciclorama en color azul al 50%.	1 móvil beam frontal derecha se mantiene en posición de salida de la luna en color blanco, con un haz de luz semi definido sin gobo.	

6	Cenitales del escenario	Proscenio	Los actores llegan al proscenio	10	“Que ya lo recuerdo...”	10	posición contraluz, con el zoom al 80%.	11 barras beam de piso del ciclorama en color azul al 50%.	1 móvil beam frontal derecha se mantiene a full en posición de salida de la luna en color blanco, con un haz de luz semi definido sin gobo.	6 cabezas móviles wash de piso fondo del escenario en color ámbar al 30% en posición contraluz, con el zoom al 80%.	3 elipsoidales cenitales en proscenio (izquierdo, centro y derecho) sin filtro color, con bordes duros (definidos), al 100%.	
---	-------------------------	-----------	---------------------------------	----	-------------------------	----	---	--	---	---	--	---

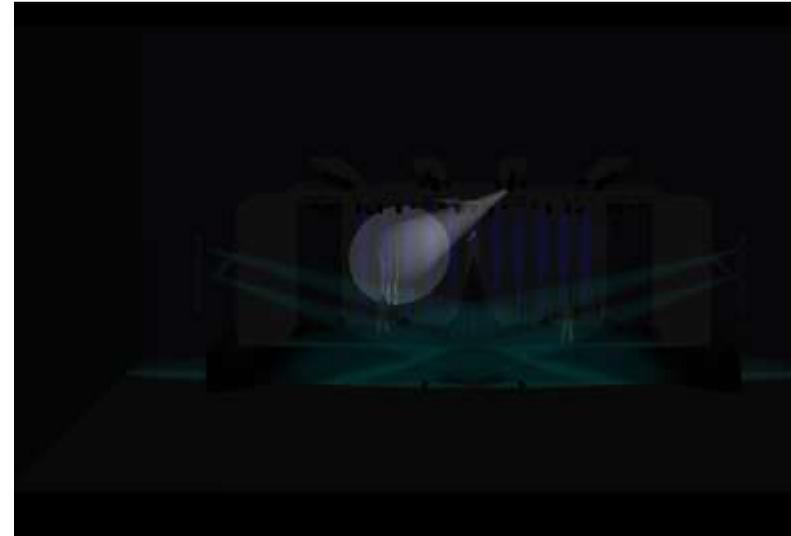
				2 barras beam lateral tipo calle en proscenio, color azul al 100%	
7	Recuerdos	Todo el escenario	“Que ya lo recuerdo...”	10	5
			“...inventor de la noche...”		
				11 barras beam de piso del ciclorama en color azul al 50%.	
				1 móvil beam frontal derecha se mantiene a full en posición de salida de la luna en color blanco, con un haz de luz semi definido sin gobo.	
				6 cabezas móviles wash de piso fondo del escenario en color azul al 30% en posición contraluz, con el zoom al 30%.	
				1 elipsoidal cenitales en proscenio izquierdo, sin filtro de color, con bordes duros (definidos), al 100%.	



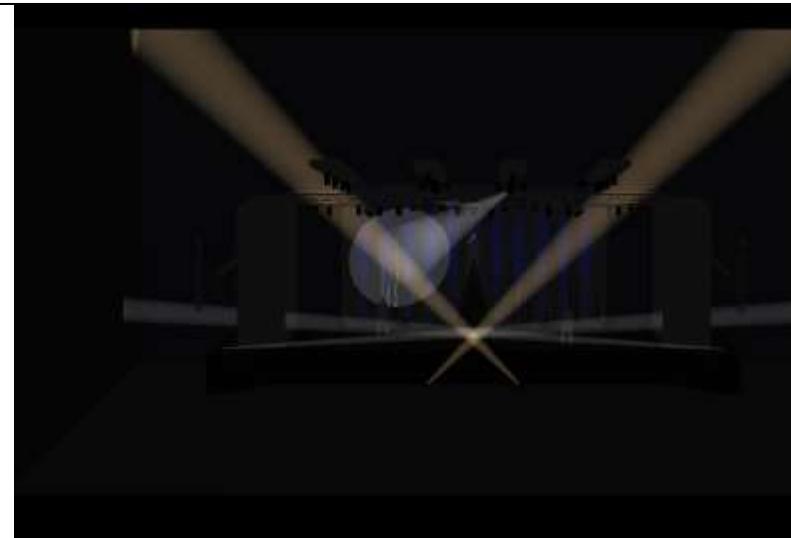
8	Bosques	Todo el escenario	“...inventor de la noche...”	5 “...un mamarracho...”	<p>8 barras beam lateral tipo calle en proscenio, color rosa al 100%</p> <p>11 barras beam de piso del ciclorama en color azul al 50%.</p> <p>1 móvil beam frontal derecha se mantiene a full en posición de salida de la luna en color blanco, con un haz de luz semi definido sin gobo.</p> <p>1 elipsoidal cenitales en proscenio izquierdo, sin filtro de color, con bordes duros (definidos), al 100%.</p> <p>8 barras beam lateral tipo calle en proscenio, color azul al 50%.</p> <p>16 par leds zoom se encienden al 60% en</p> 
---	---------	-------------------	------------------------------	----------------------------	---

						cenital, con el zoom cerrado, en color verde.	
						6 cabezas móviles wash de piso lateral (izquierdo y derecho) del escenario en color verde al 100% en posición lateral (tipo calle) con el zoom al 10%.	
8.1	Sale cenital	Todo el escenario	“...un mamarracho...”	5	“... perdido. Como sea...”	5	11 barras beam de piso del ciclorama en color azul al 50%.
						1 móvil beam frontal derecha se mantiene a full en posición de salida de la luna en color blanco, con un haz de luz semi definido sin gobo.	
						8 barras beam lateral tipo calle en proscenio, color azul al 50%.	
						16 par leds zoom se encienden al 60% en	

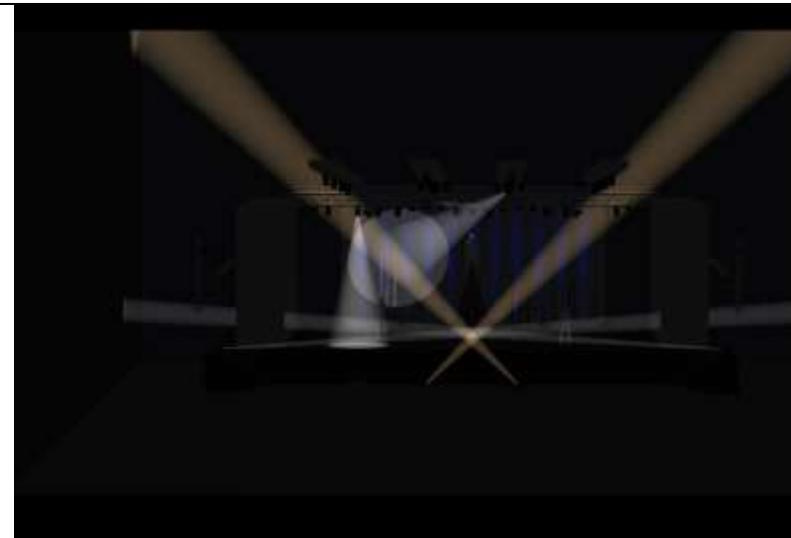
					cenital, con el zoom cerrado, en color verde.
					6 cabezas móviles wash de piso lateral (izquierdo y derecho) del escenario en color verde al 100% en posición lateral (tipo calle) con el zoom al 10%.
9	A foso	Proscenio centro	“... perdido. Como sea...”	5	Cuando cae hacia adelante
					11 barras beam de piso del ciclorama en color azul al 50%.
					1 móvil beam frontal derecha se mantiene a full en posición de salida de la luna en color blanco, con un haz de luz semi definido sin gobo.
					4 par leds frontales laterales, cruzadas al proscenio, al 100% en color aguamarina.

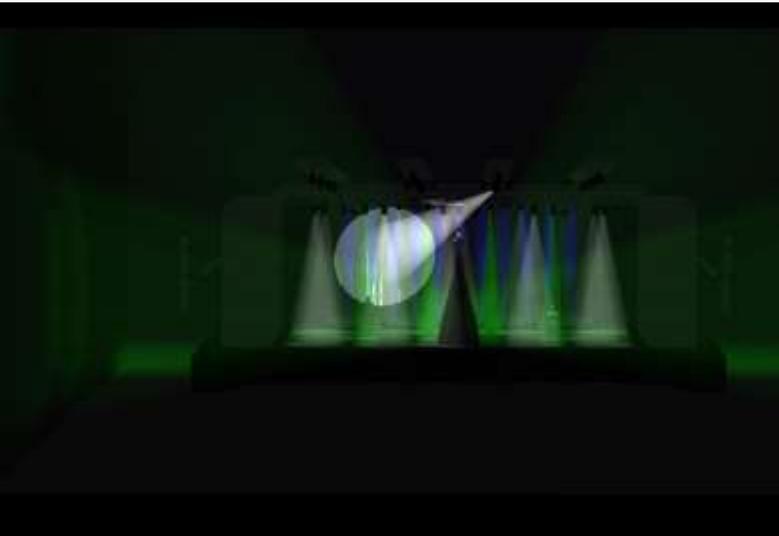


10	Caída	Proscenio centro, inclinación al foso.	Cuando hacia adelante	cae 0	“...se refiere a ti...”	0	<p>11 barras beam de piso del ciclorama en color azul al 50%.</p> <p>1 móvil beam frontal derecha se mantiene a full en posición de salida de la luna en color blanco, con un haz de luz semi definido sin gobo.</p> <p>2 cabezas móviles spot desde las corbatas del teatro en piso, se encienden al 100%, en color blanco, con el haz de luz cerrado y enfocado, sin gobo.</p> <p>2 par leds frontales cruzadas desde el foso dirigidas al proscenio, al 100%, en color amarillo (casi ámbar).</p>
----	-------	---	--------------------------	-------	----------------------------	---	--



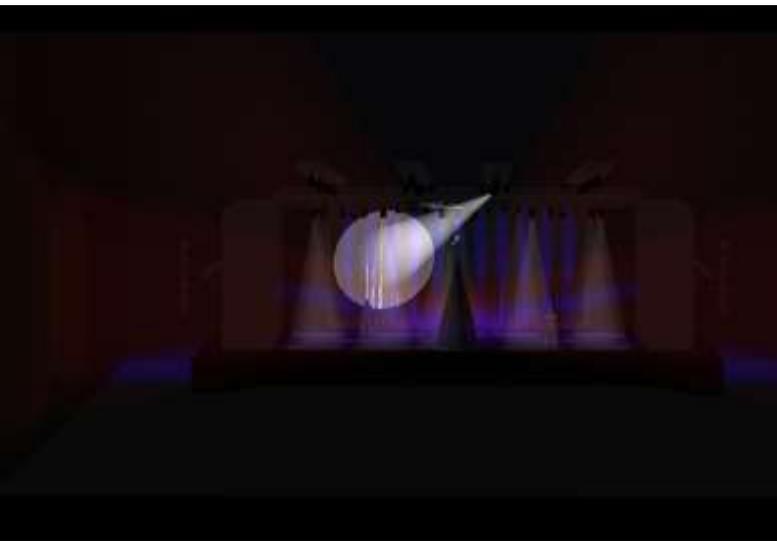
11	Se refería a ti	Proscenio centro, inclinación al foso, proscenio izquierdo.	“...se refiere a ti...”	0	“...entre sus cosas, un libro...”	10	<p>11 barras beam de piso del ciclorama en color azul al 50%.</p> <p>1 móvil beam frontal derecha se mantiene a full en posición de salida de la luna en color blanco, con un haz de luz semi definido sin gobo.</p> <p>2 cabezas móviles spot desde las corbatas del teatro en piso, se encienden al 100%, en color blanco, con el haz de luz cerrado y enfocado, sin gobo.</p> <p>2 par leds frontales cruzadas desde el foso dirigidas al proscenio, al 100%, en color amarillo (casi ámbar).</p> <p>1 elipsoidal cenitales en proscenio izquierdo, sin filtro de color, con</p>
----	-----------------	---	-------------------------	---	-----------------------------------	----	---



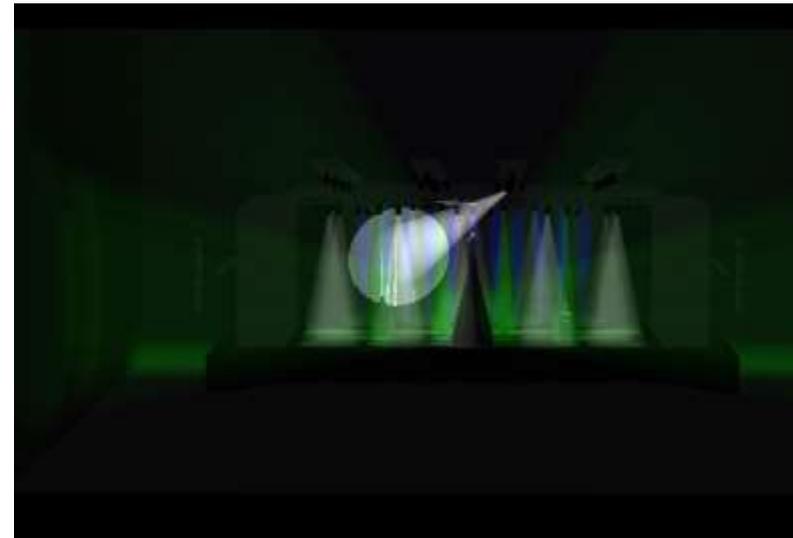
						bordes duros (definidos), al 100%.		
12	Vuelve al bosque 1	Todo el escenario y proscenio izquierdo.	“...entre sus cosas, un libro...”	10	“Giordano Bruno”	3	<p>11 barras beam de piso del ciclorama en color azul al 50%.</p> <p>1 móvil beam frontal derecha se mantiene a full en posición de salida de la luna en color blanco, con un haz de luz semi definido sin gobo.</p> <p>16 par leds zoom se encienden al 60% en cenital, con el zoom cerrado, en color verde.</p> <p>6 cabezas móviles wash de piso lateral (izquierdo y derecho) del escenario en color verde al 100% en posición lateral (tipo calle) con el zoom al 10%.</p>	

						6 cabezas móviles wash de piso fondo del escenario en color verde al 50% en posición contraluz, con el zoom al 30%.	
						15 fresneles cenitales, sin filtro de color, al 35%.	
13	Giordano Bruno	Todo el escenario	“Giordano Bruno”	3	“... era su favorita...”	5	11 barras beam de piso del ciclorama en color azul al 50%.
						1 móvil beam frontal derecha se mantiene a full en posición de salida de la luna en color blanco, con un haz de luz semi definido sin gobo.	
						6 cabezas móviles wash de piso lateral (izquierdo y derecho) del escenario en color ámbar al 100% en posición lateral (tipo	



				<p>calle) con el zoom al 10%.</p>	
				<p>15 fresneles cenitales, sin filtro de color, al 100%, con efecto de encendido y apagado automático de 2s.</p>	
<p>14</p>	<p>Ambiente nocturno</p>	<p>Todo el escenario</p>	<p>el “... era su favorita...”</p> <p>5</p> <p>“... hacerme entender...”</p> <p>10</p>	<p>11 barras beam de piso del ciclorama en color azul al 50%.</p> <p>1 móvil beam frontal derecha se mantiene a full en posición de salida de la luna en color blanco, con un haz de luz semi definido sin gobo.</p> <p>6 cabezas móviles wash de piso fondo del escenario en color ámbar al 50% en posición contraluz, con el zoom al 30%.</p>	

				8 barras beam lateral tipo calle en proscenio, color azul al 50%.	
				15 fresneles cenitales, sin filtro de color, al 50%.	
15	Vuelve al bosque 2	Todo el escenario	el “... hacerme entender...”	10	“ya me quiero ir”
				11 barras beam de piso del ciclorama en color azul al 50%.	
				1 móvil beam frontal derecha se mantiene a full en posición de salida de la luna en color blanco, con un haz de luz semi definido sin gobo.	
				16 par leds zoom se encienden al 60% en cenital, con el zoom cerrado, en color verde.	
				6 cabezas móviles wash de piso lateral (izquierdo y derecho) del escenario en color verde al 100%	



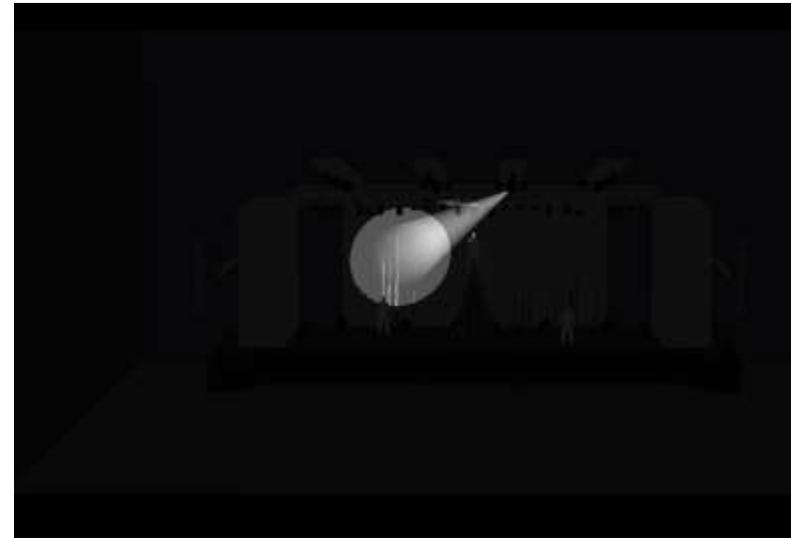
en posición lateral (tipo calle) con el zoom al 10%.

6 cabezas móviles wash de piso fondo del escenario en color verde al 50% en posición contraluz, con el zoom al 30%.

15 fresneles cenitales, sin filtro de color, al 35%.

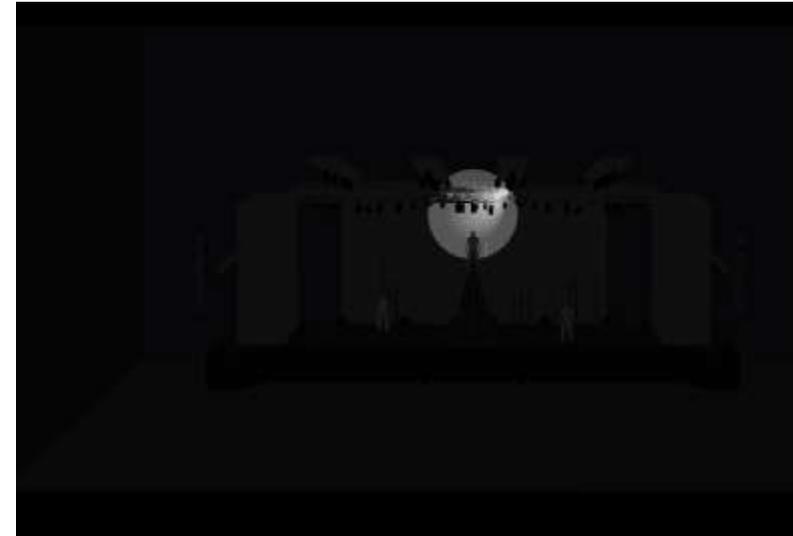
1 móvil beam frontal derecha se mantiene a full en posición de salida de la luna en color blanco, con un haz de luz semi definido sin gobo.

16 Fade out Fondo del “ya me quiero 5 Termina de 15  
escenario. ir” y empieza el bajar el  
sonido de noche screen.



17 Avanza la luna Fondo del escenario. Termina de bajar el screen. de 15 Termina el sonido de paso de la noche. el 10

1 móvil beam frontal derecha se mantiene a full, se desplaza a la tercera posición de la luna (Fondo centro arriba) en color blanco, con un haz de luz semi definido sin gobo.



18 Monologo V3 Fondo del escenario. Termina el sonido de paso de la noche. el 10

“... la inmortalida d...” la 10

1 móvil beam frontal derecha se mantiene a full, se desplaza a la tercera posición de la luna (Fondo centro arriba) en color blanco, con un haz de luz semi definido sin gobo.



4 móviles beam se encienden a 100%, con gobo de explosión con rotador de prisma al 5%, (las 2 en contraluz en color azul, 1 en centro

del escenario en color rojo y 1 frontal izquierda en color amarillo), todos direccionadas al faro que se encuentra en el fondo del escenario.

19 Centro Centro del “... la 10 “... mitad 10  
escenario. inmortalidad...” del cielo...”

1 móvil beam frontal derecha se mantiene a full, se desplaza a la tercera posición de la luna (Fondo centro arriba) en color blanco, con un haz de luz semi definido sin gobo.

4 móviles beam se encienden a 100%, con gobo de explosión con rotador de prisma al 5%, (las 2 en contraluz en color azul, 1 en centro del escenario en color rojo y 1 frontal izquierda en color amarillo), todos direccionadas al faro que se encuentra en el centro del escenario.



20	Proscenio	Proscenio del escenario.	“... mitad del cielo...”	10	“...ni hombre ni mujer...”	0	<p>1 móvil beam frontal derecha se mantiene a full, se desplaza a la tercera posición de la luna (Fondo centro arriba) en color blanco, con un haz de luz semi definido sin gobo.</p> <p>4 móviles beam se encienden a 100%, con gobo de explosión con rotador de prisma al 5%, (las 2 en contraluz en color azul, 1 en centro del escenario en color rojo y 1 frontal izquierda en color amarillo), todos direccionadas al faro que se encuentra en el proscenio del escenario.</p>
----	-----------	--------------------------------	-----------------------------	----	----------------------------------	---	--



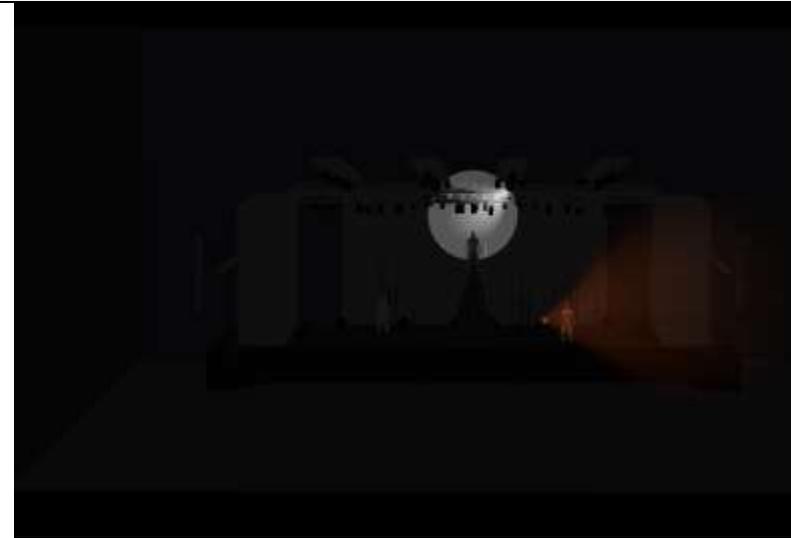
21	Gigante	Proscenio del escenario y proscenio derecho.	“...ni hombre ni mujer...”	“... manera quiere morir...”	<p>1 móvil beam frontal derecha se mantiene a full, se desplaza a la tercera posición de la luna (Fondo centro arriba) en color blanco, con un haz de luz semi definido sin gobo.</p> <p>4 móviles beam se encienden a 100%, con gobo de explosión con rotador de prisma al 5%, (las 2 en contraluz en color azul, 1 en centro del escenario en color rojo y 1 frontal izquierda en color amarillo), todos direccionadas al faro que se encuentra en el fondo del escenario.</p> <p>1 elipsoidal cenitales en proscenio derecho, sin filtro de color, con bordes duros (definidos), al 100%.</p>
----	---------	--	----------------------------	------------------------------	--



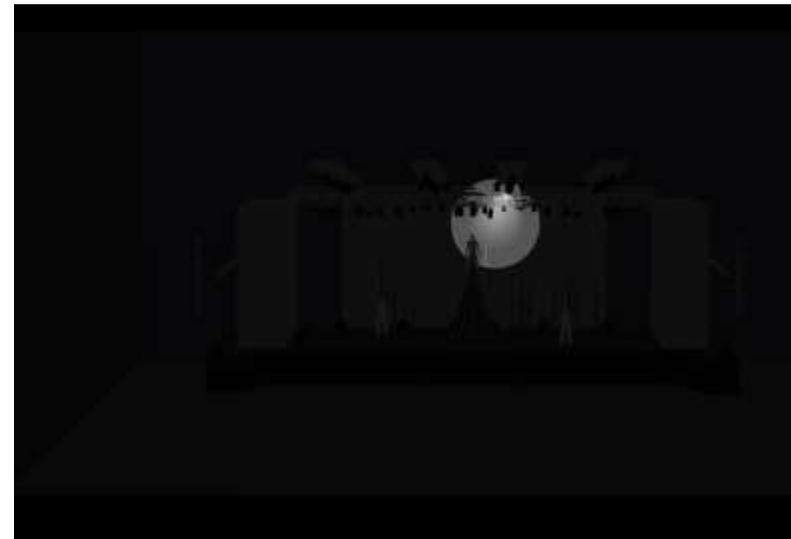
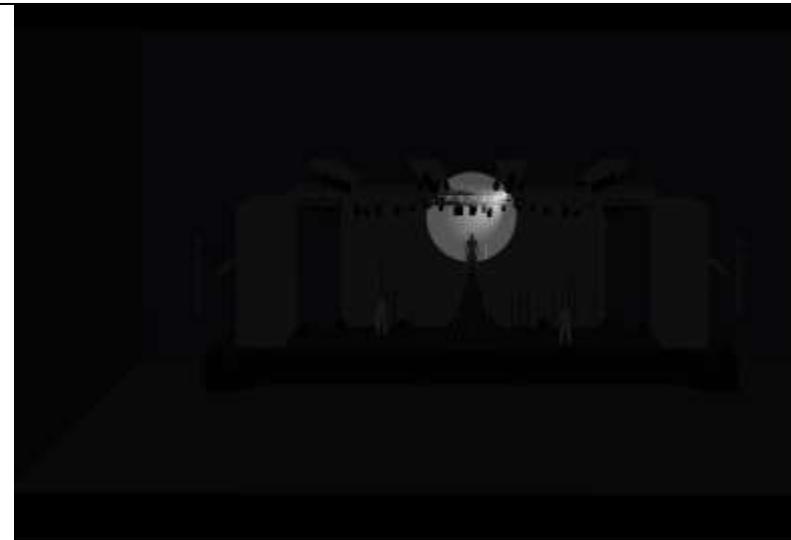
22	Todo se detiene del escenario y proscenio derecho.	Proscenio del escenario y proscenio derecho.	“... manera 0 quiere morir...”	“... no he 0 pensado en eso...”	<p>1 móvil beam frontal derecha se mantiene a full, se desplaza a la tercera posición de la luna (Fondo centro arriba) en color blanco, con un haz de luz semi definido sin gobo.</p> <p>4 móviles beam se encienden a 100%, con gobo de explosión, (las 2 en contraluz en color azul, 1 en centro del escenario en color rojo y 1 frontal izquierda en color amarillo), todos direccionadas al faro que se encuentra en el fondo del escenario.</p> <p>1 elipsoidal cenitales en proscenio derecho, sin filtro de color, con bordes duros (definidos), al 100%.</p>
----	--	--	--------------------------------	---------------------------------	--



23	Solo V1	proscenio derecho del escenario.	“... no pensado eso...”	he 0 en	“... humo 5 con tu nombre.”	<p>1 móvil beam frontal derecha se mantiene a full, se desplaza a la tercera posición de la luna (Fondo centro arriba) en color blanco, con un haz de luz semi definido sin gobo.</p> <p>1 cabeza móvil wash de piso fondo derecho del escenario en color ámbar al 50% en posición contraluz a proscenio derecho, con el zoom al 50%.</p>
----	---------	--	-------------------------------	------------	-----------------------------------	---



24	Fade out	Todo el espacio.	el “... humo con tu nombre.”	5	Sa apagan todas las luces, queda la luna.	10	1 móvil beam frontal derecha se mantiene a full, se desplaza a la tercera posición de la luna (Fondo centro arriba) en color blanco, con un haz de luz semi definido sin gobo.
25	Avanza luna	Fondo del escenario.	del Sa apagan todas las luces, queda la luna.	10	“... magia...”	5	1 móvil beam frontal derecha se mantiene a full, se desplaza un poco a la cuarta posición de la luna (Fondo centro derecha arriba) en color blanco, con un haz de luz semi definido sin gobo.



26	Monologo V2	Centro del escenario.	“... magia...”	5	“... vas a ser un Vampiro...”	5	<p>1 móvil beam frontal derecha se mantiene a full, se mantiene en la cuarta posición de la luna (Fondo centro derecha arriba) en color blanco, con un haz de luz semi definido sin gobo.</p> <p>11 barras beam de piso del ciclorama en color azul al 50%.</p> <p>6 cabezas móviles wash de piso fondo del escenario en color ámbar al 50% en posición contraluz, con el zoom al 30%.</p> <p>2 barras beam lateral tipo calle en centro, color blanco al 100%.</p> <p>4 par leds zoom se encienden al 80% en cenital, con el zoom abierto, en color blanco.</p>
----	----------------	--------------------------	----------------	---	-------------------------------------	---	--



27	Vampiro	Centro del escenario. “... vas a ser un Vampiro...”	“... en ningún libro.”	11 barras beam de piso del ciclorama en color azul al 50%.
				1 móvil beam frontal derecha se mantiene a full, se mantiene en la cuarta posición de la luna (Fondo centro derecha arriba) en color blanco, con un haz de luz semi definido sin gobo.
				2 barras beam lateral tipo calle en centro, color rojo, al 60%.
				4 par leds zoom se encienden al 50% en cenital, con el zoom abierto, en color blanco.
				10 cabezas móviles spot, en color rojo se cruzan al centro del escenario con con gobo de X, con prisma al 100%.



---

28	Redobles	Todo el escenario.	“... en ningún libro.”	2	“... es el truco que más te gusta...”	5	11 barras beam de piso del ciclorama en color azul al 50%.  1 móvil beam frontal derecha se mantiene a full, se mantiene en la cuarta posición de la luna (Fondo centro derecha arriba) en color blanco, con un haz de luz semi definido sin gobo.  2 barras beam lateral tipo calle en centro, color rojo, al 60%.  16 par leds zoom se encienden al 100% en cenital, con el zoom cerrado, en color blanco, con efectos de encendido y apagado en 1s.  10 cabezas móviles spot, en color rojo se cruzan al
----	----------	--------------------	------------------------	---	---------------------------------------	---	---

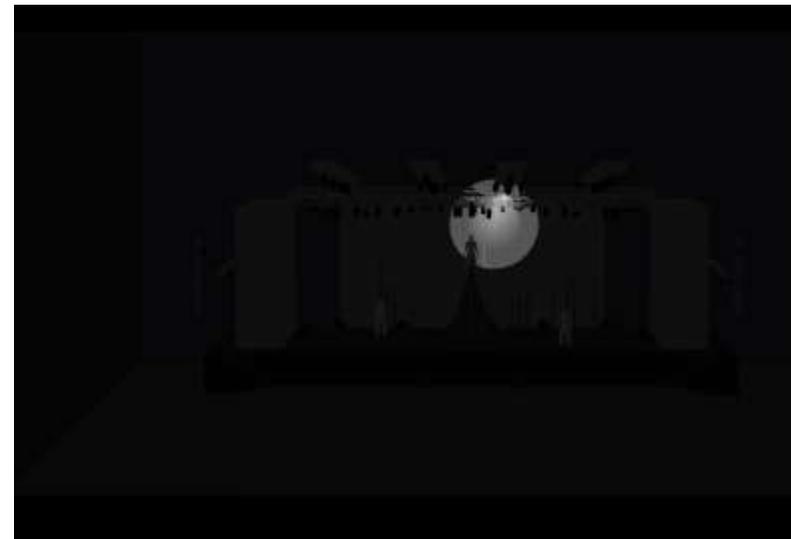
---



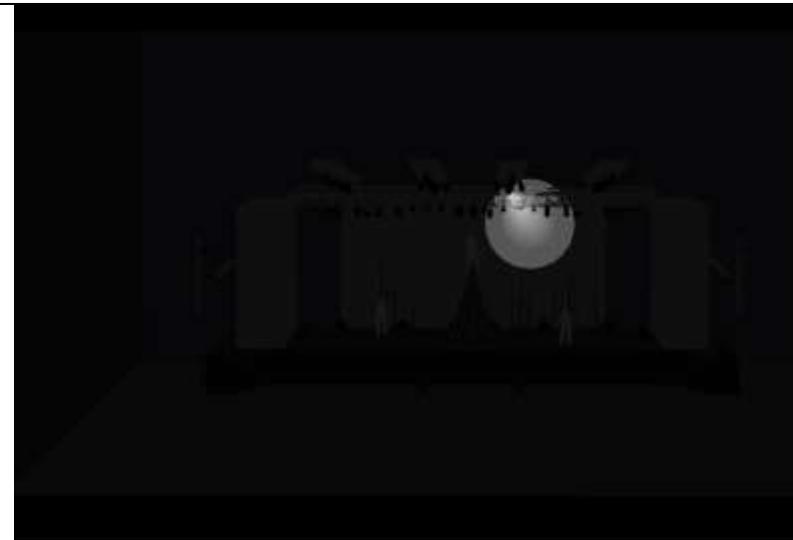
29	Vuelve el Centro del monólogo escenario. “... es el truco que más te gusta...”	5 “No mire...”	centro del escenario con con gobo de X, con prisma al 100%.	11 barras beam de piso del ciclorama en color azul al 50%.	
			1 móvil beam frontal derecha a full, se mantiene en la cuarta posición de la luna (Fondo centro derecha arriba) en color blanco, con un haz de luz semi definido sin gobo.		
			2 barras beam lateral tipo calle en centro, color rojo, al 60%.		
			16 par leds zoom se encienden al 40% en cenital, con el zoom cerrado, en color blanco.		
			10 cabezas móviles spot, en color rojo se cruzan al centro del escenario con		

30	Clava colmillos	Línea de proscenio.	"No mire..."	0	Acción de 0 clavar colmillos	con gobo de X, con prisma al 100%.	1 móvil beam frontal derecha a full, se mantiene en la cuarta posición de la luna (Fondo centro derecha arriba) en color blanco, con un haz de luz semi definido sin gobo.	2 par leds frontales cruzadas desde el foso dirigidas al proscenio, al 100%, en color rojo.	2 cabezas móviles beam en contraluz, cruzadas, dirigidas al proscenio en color rojo, sin gobo, con el zoom al 40%,	
----	--------------------	---------------------------	--------------	---	------------------------------------	---------------------------------------	---	--	--	---

31	Destello público	A público.	Acción de clavar colmillos	0	inmediato	5	1 móvil beam frontal derecha a full, se mantiene en la cuarta posición de la luna (Fondo centro derecha arriba) en color blanco, con un haz de luz semi definido sin gobo.  6 cabezas móviles wash de piso fondo del escenario en color ámbar al 100% en posición contraluz, con el zoom al 80%.
32	Fade out	Todo el escenario.	el inmediato	5	“ni me lo imagino...” (voz en off)	5	1 móvil beam frontal derecha a full, se mantiene en la cuarta posición de la luna (Fondo centro derecha arriba) en color blanco, con un haz de luz semi definido sin gobo.



33	Se mueve la luna	Fondo del escenario.	"ni me lo imagino..." (voz en off)	Se termina de mover la luna. 5	1 móvil beam frontal derecha a full, se desplaza a la quinta posición de la luna (Fondo derecha arriba) en color blanco, con un haz de luz semi definido sin gobo.
34	Ensueño	Centro del escenario.	Se termina de mover la luna. 5	"...Ya puedo volar..." 3	<p>1 móvil beam frontal derecha a full, se mantiene en la quinta posición de la luna (Fondo derecha arriba) en color blanco, con un haz de luz semi definido sin gobo.</p> <p>11 barras beam de piso del ciclorama en color azul al 100%.</p> <p>16 par leds zoom se encienden al 100% en cenital, con el zoom en</p>



---

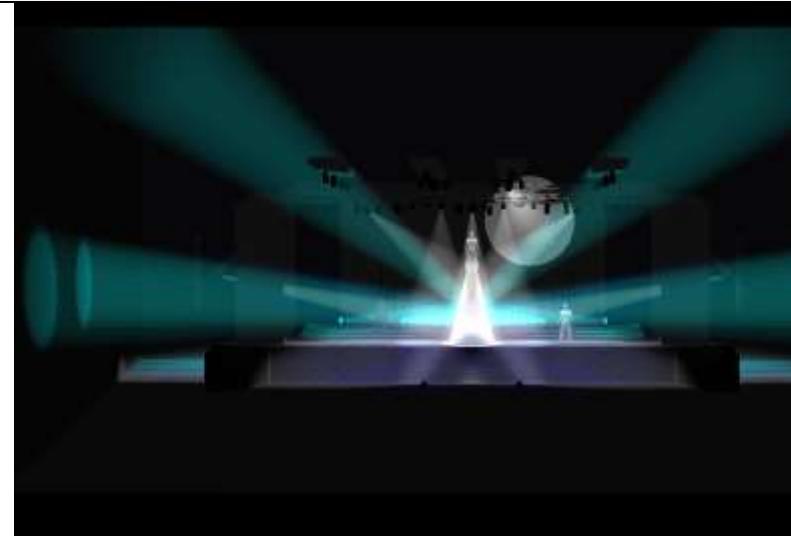
efecto de abrir y cerrar  
en 5s, en color purpura.

8 barras beam lateral  
tipo calle en proscenio,  
color azul al 100%.

12 cabezas móviles  
wash, color  
aguanmarina al 100% 6  
en posición contraluz y 6  
en posición lateral de  
izquierda y derecha con  
el zoom al 40%. Todas  
ellas con un efecto de  
tildeo al 15% en 5s.

---

35	Ya puedo volar	Centro del escenario.	“...Ya puedo volar...”	3	“... perdón, pero es así...”	5	<p>1 móvil beam frontal derecha a full, se mantiene en la quinta posición de la luna (Fondo derecha arriba) en color blanco, con un haz de luz semi definido sin gobo.</p> <p>12 cabezas móviles wash, color aguanmarina al 100% en posición contraluz y 6 en posición lateral de izquierda y derecha, que se cruzan al centro arriba con el zoom al 30%.</p> <p>2 barras beam lateral tipo calle en proscenio, color blanco, al 80%.</p> <p>2 par leds zoom se encienden al 50% en cenital centro proscenio, con el zoom abierto, en color blanco.</p>
----	----------------	-----------------------	------------------------	---	------------------------------	---	---

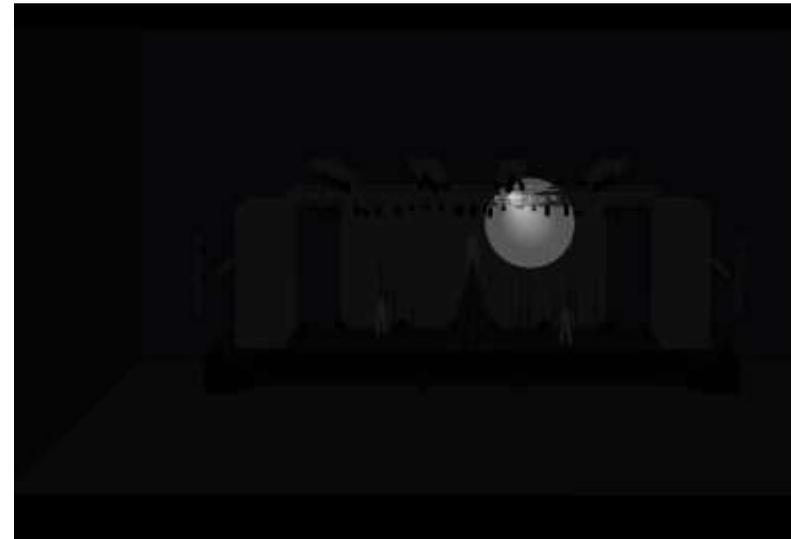


1 elipsoidal cenitales en  
proscenio centro, sin  
filtro de color, con  
bordes duros  
(definidos), al 100%.

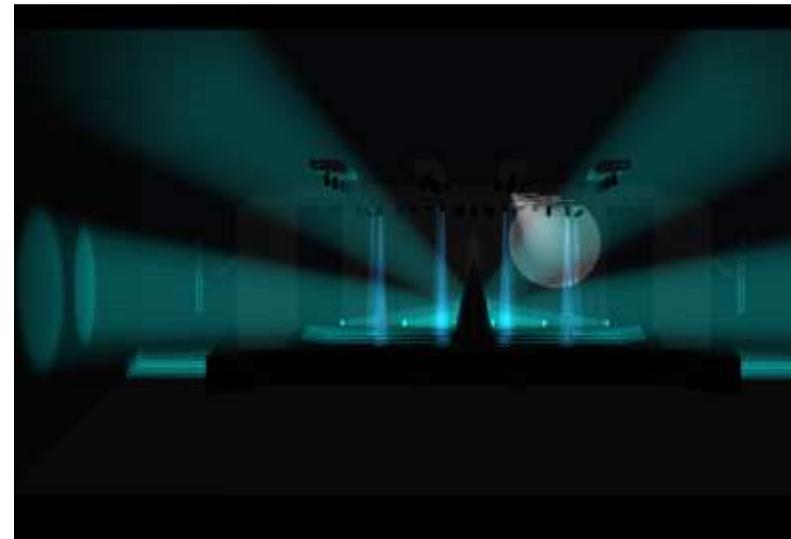
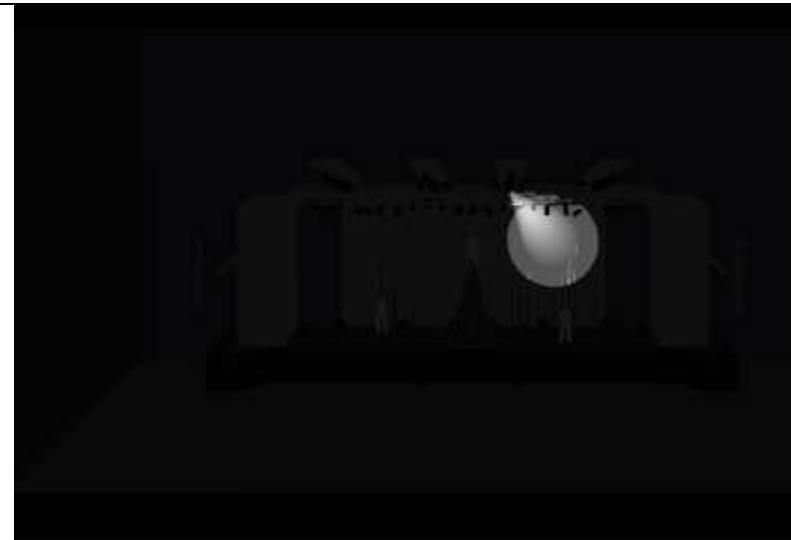
2 elipsoidales laterales  
cruzadas a centro desde  
izquierda y derecha, sin  
filtro de color, con  
bordes duros  
(definidos), al 100%.

36	Fade out	Todo el escenario.	“... perdón, pero es así...”	5	Se apagan 5 todas las luces, solo queda la luna.
----	----------	--------------------	------------------------------	---	--

1 móvil beam frontal  
derecha a full, se  
mantiene en la quinta  
posición de la luna  
(Fondo derecha arriba)  
en color blanco, con un  
haz de luz semi definido  
sin gobo.



37	Avanza la luna	Fondo del escenario.	del Se apagan todas las luces, solo queda la luna.	5	Termina de avanzar la luna.	5	1 móvil beam frontal derecha se mantiene a full, se desplaza a la sexta posición de la luna (Fondo derecho a media altura) en color blanco, con un haz de luz semi definido sin gobo.
38	No es necesario	Centro del escenario.	del Termina de avanzar la luna.	5	“...no conozco la nieve...”	5	1 móvil beam frontal derecha, baja intensidad a 80%, se mantiene en la sexta posición de la luna (Fondo derecho a media altura) en color blanco, con un haz de luz semi definido sin gobo.  12 cabezas móviles wash, color aguamarina al 100%, 6 en posición contraluz y 6 en posición lateral de izquierda y derecha, que se cruzan al



centro arriba con el zoom al 30%.

16 par leds zoom se encienden al 100% en cenital, con el zoom cerrado, en color azul claro.

39

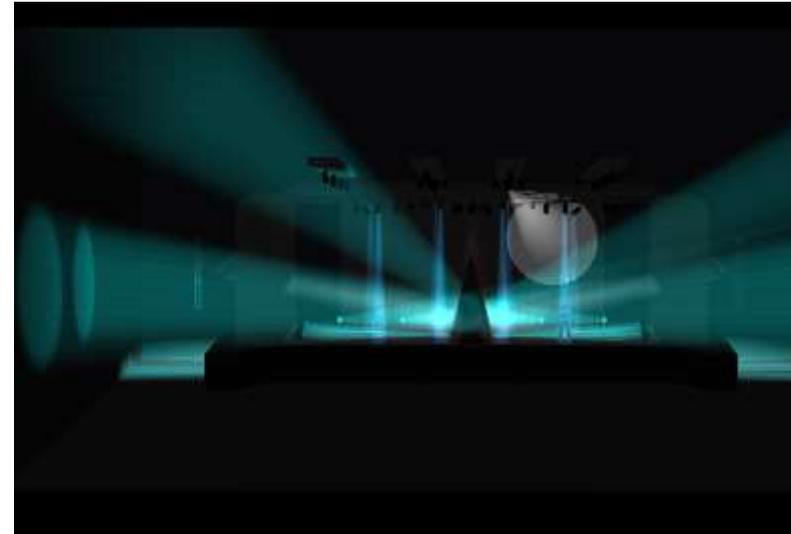
Palpito  
nieve

Todo el “...no conozco 5  
escenario. la nieve...”

“¿Si sabes 10  
quién es  
Mike?”

1 móvil beam frontal derecha, baja intensidad a 80%, se mantiene en la sexta posición de la luna (Fondo derecho a media altura) en color blanco, con un haz de luz semi definido sin gobo.

12 cabezas móviles wash, color aguamarina al 100%, 6 en posición contraluz y 6 en posición lateral de izquierda y derecha, que se cruzan al centro arriba con el zoom al 30%.



---

16 par leds zoom se encienden al 100% en cenital, con el zoom cerrado, en color azul claro.

8 barras beam lateral tipo calle en proscenio, color blanco al 80%.

1 móvil beam en centro del escenario, en cenital, al 100%, en color rojo, con un haz de luz semi definido sin gobo, con un efecto de pulso lento (emula latidos de corazón).

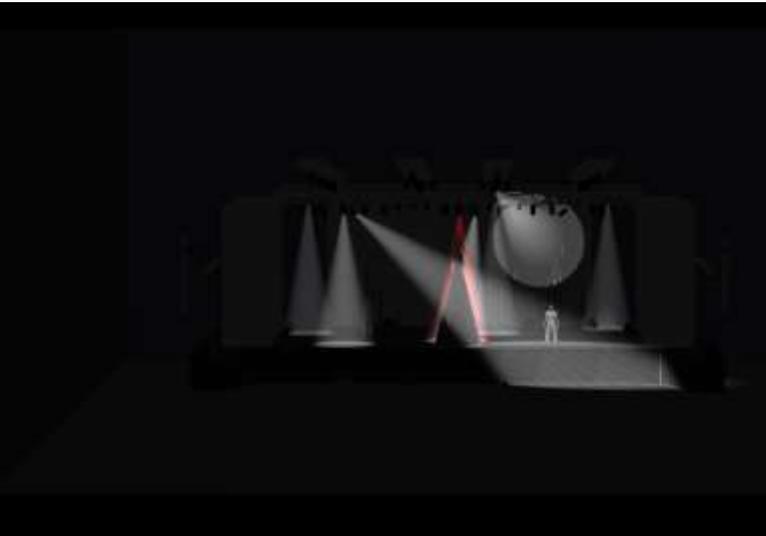
---

---

40	Boxeo	Centro del escenario.	“¿Si sabes quién es Mike?”	10	“... los 5 guantes.”	<p>1 móvil beam frontal derecha, baja intensidad a 80%, se mantiene en la sexta posición de la luna (Fondo derecho a media altura) en color blanco, con un haz de luz semi definido sin gobo.</p> <p>12 cabezas móviles wash, color aguamarina al 100%, 6 en posición contraluz y 6 en posición lateral de izquierda y derecha, que se cruzan al centro arriba con el zoom al 30%.</p> <p>1 móvil beam en centro del escenario, en cenital, al 100%, en color rojo, con un haz de luz semi definido sin gobo, con un efecto de pulso medio (emula latidos de corazón).</p>
----	-------	-----------------------	----------------------------	----	----------------------	--

---



					<p>11 barras beam de piso del ciclorama en color verde al 100%.</p>	
41	Corazón grande	Puntos dispersos en el escenario.	“... los 5 guantes.”	“... soy una 5 bomba de tiempo...”	<p>1 móvil beam frontal derecha, baja intensidad a 80%, se mantiene en la sexta posición de la luna (Fondo derecho a media altura) en color blanco, con un haz de luz semi definido sin gobo.</p> <p>1 móvil beam en centro del escenario, en cenital, al 100%, en color rojo, con un haz de luz semi definido sin gobo, con un efecto de pulso medio (emula latidos de corazón).</p> <p>3 elipsoidales sin filtro de color, dos en cenital y una lateral, regadas en el espacio.</p> <p>3 par led zoom al 100%, en color blanco en</p>	

42

Bomba de  
tiempoAlrededor  
del centro  
del  
escenario.“... soy una  
bomba de  
tiempo...”

5

“¿la  
recuerdas?”

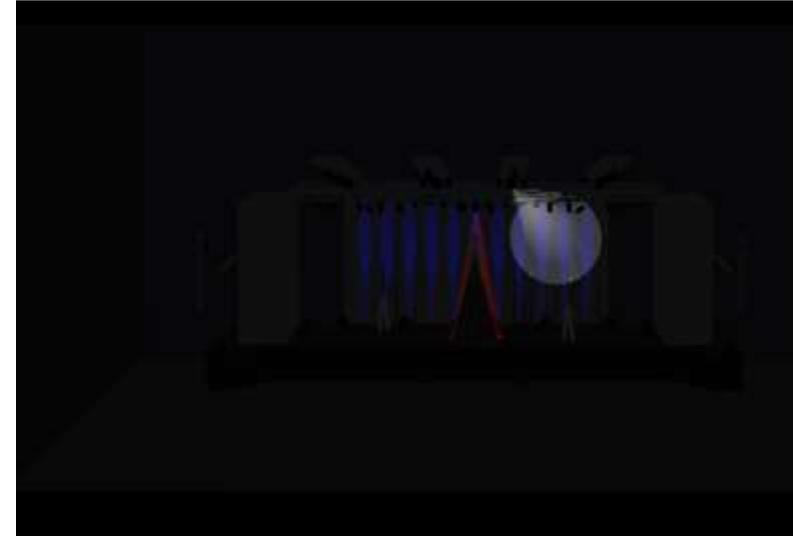
5

cenital en la parte de  
atrás del escenario con  
en zoom al 50%

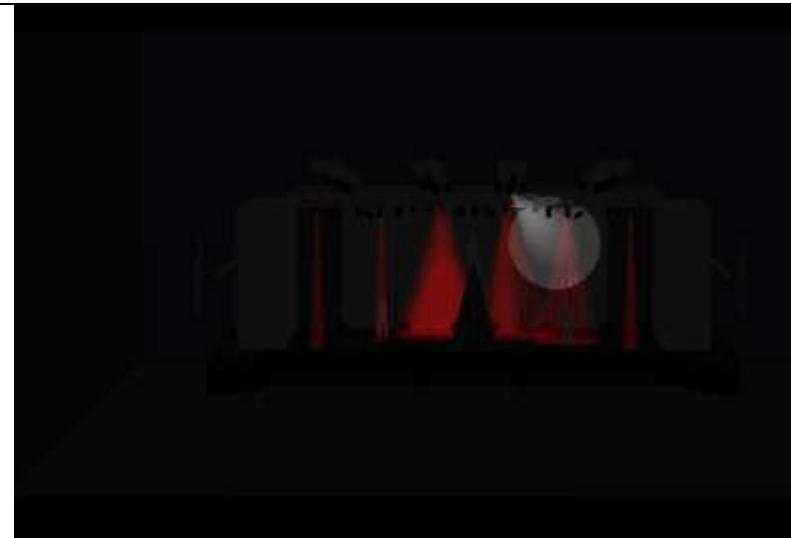
1 móvil beam frontal  
derecha, baja intensidad  
a 80%, se mantiene en la  
sexta posición de la luna  
(Fondo derecho a media  
altura) en color blanco,  
con un haz de luz semi  
definido sin gobo.

11 barras beam de piso  
del ciclorama en color  
azul al 60%.

1 móvil beam en centro  
del escenario, en cenital,  
al 100%, en color rojo,  
con un haz de luz semi  
definido sin gobo, con  
un efecto de pulso  
medio- rápido (emula  
latidos de corazón).



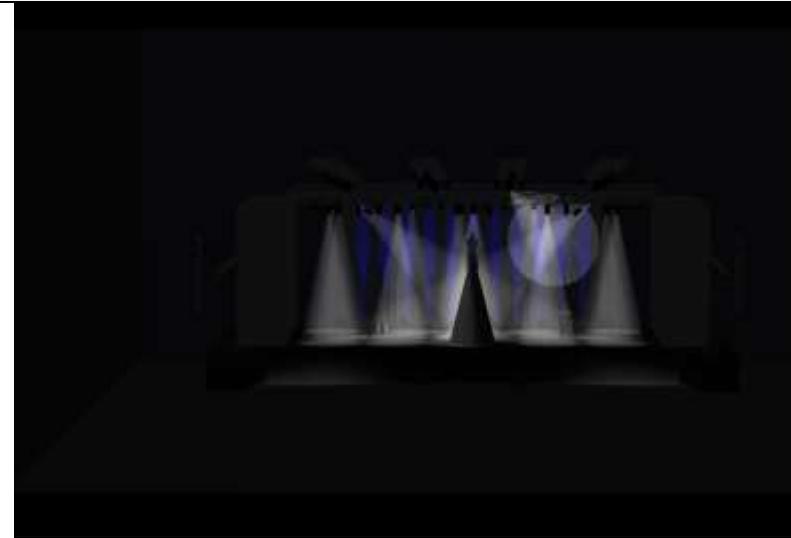
43	Efecto de palpito	Corredor en oscuridad.	“¿la recuerdas?” 5	“...una estaca.” 5	<p>1 móvil beam frontal derecha, baja intensidad a 80%, se mantiene en la sexta posición de la luna (Fondo derecho a media altura) en color blanco, con un haz de luz semi definido sin gobo.</p> <p>1 móvil beam en centro del escenario, en cenital, al 100%, en color rojo, con un haz de luz semi definido sin gobo, con un efecto de pulso medio- rápido (emula latidos de corazón).</p> <p>8 par led zoom al 100%, en color rojo con un efecto de zoom (abrir y cerrar) en 1s.</p>
----	-------------------	------------------------	--------------------	--------------------	--



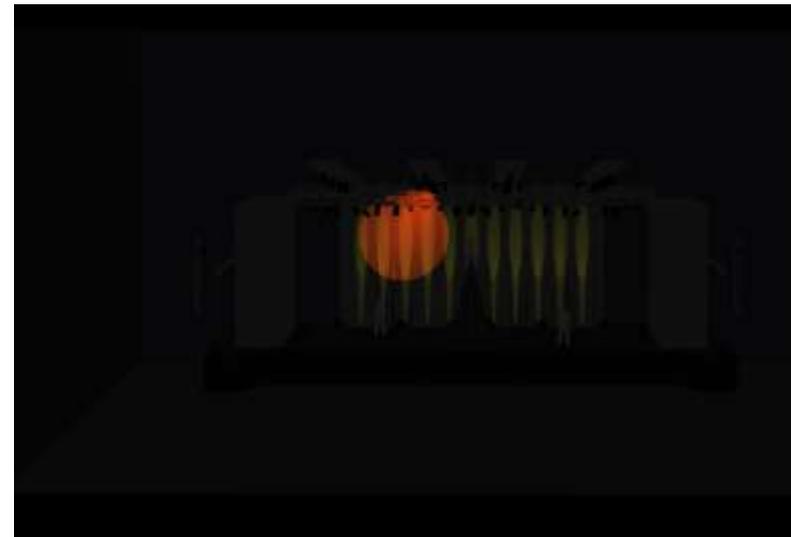
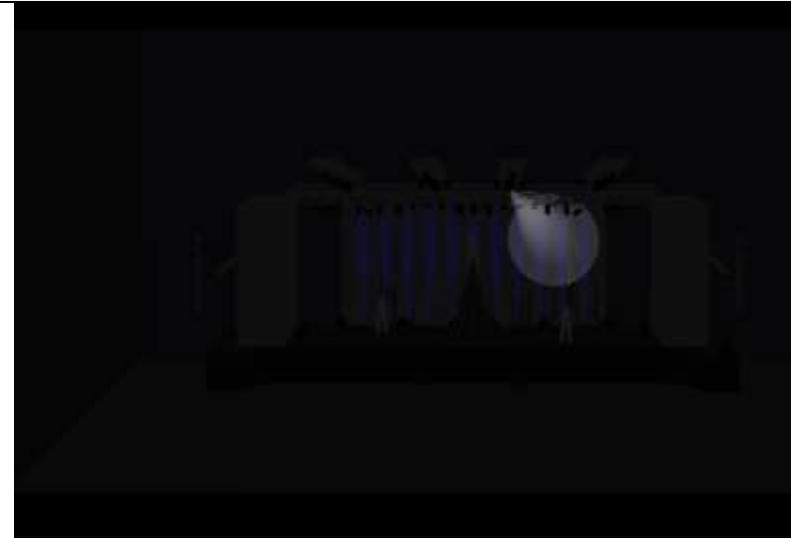
---

44	Encienden la luz	Todo el escenario.	“...una estaca.”	5	“...es muy grande para mi.”	5	1 móvil beam frontal derecha, baja intensidad a 75%, se mantiene en la sexta posición de la luna (Fondo derecho a media altura) en color blanco, con un haz de luz semi definido sin gobo.  11 barras beam de piso del ciclorama en color azul al 60%.  15 fresneles al 30%, en cenital, sin filtro de color  3 fresneles al 30%, en contraluz, sin filtro de color
----	------------------	--------------------	------------------	---	-----------------------------	---	---

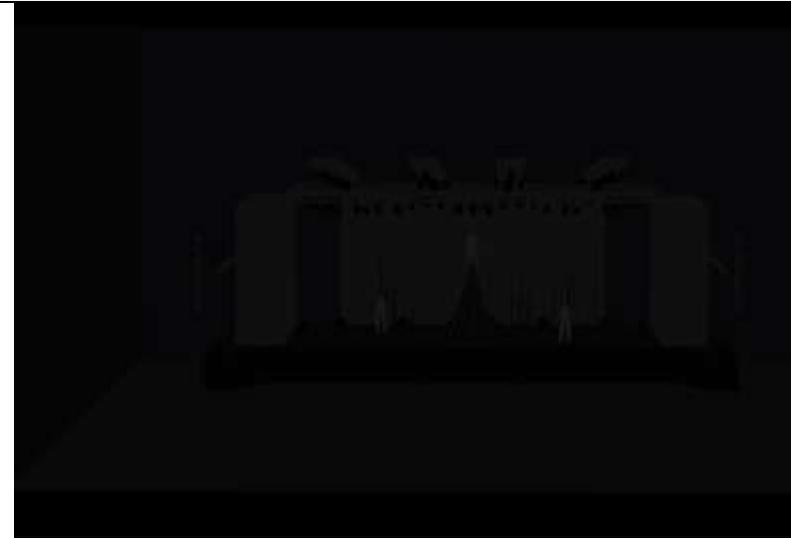
---



45	Fade out	Todo el escenario.	el “...es muy grande para mí.”	5	Empieza música de amanecer	15	1 móvil beam frontal derecha, baja intensidad a 65%, se mantiene en la sexta posición de la luna (Fondo derecho a media altura) en color blanco, con un haz de luz semi definido sin gobo.  11 barras beam de piso del ciclorama en color azul al 30%.
46	Sale la luna	Fondo del escenario.	Empieza música de amanecer	15	Va saliendo la luna	10	11 barras beam de piso del ciclorama en color amarillo al 30%.  1 móvil beam frontal izquierda se enciende a full en posición de salida del sol al lado izquierdo del fondo, en color ámbar, con un haz de luz semi definido sin gobo.



47	Black out final	Toda la sala.	Va saliendo la luna	10	El final de los aplausos o pasados 10s.	5	Oscuridad total.
48	Venia	Todo el escenario.	El final de los aplausos o pasados 10s.	10	Después de los agradecimientos.	5	25 par leds zoom se encienden al 60% en cenital, con el zoom abierto, en azul - blanco.  6 elipsoidales con filtro de color Lee201, desde el puente frontal hacia el proscenio.  15 fresneles al 80%, en cenital, sin filtro de color



3 fresneles al 80%, en  
contraluz, sin filtro de  
color

49

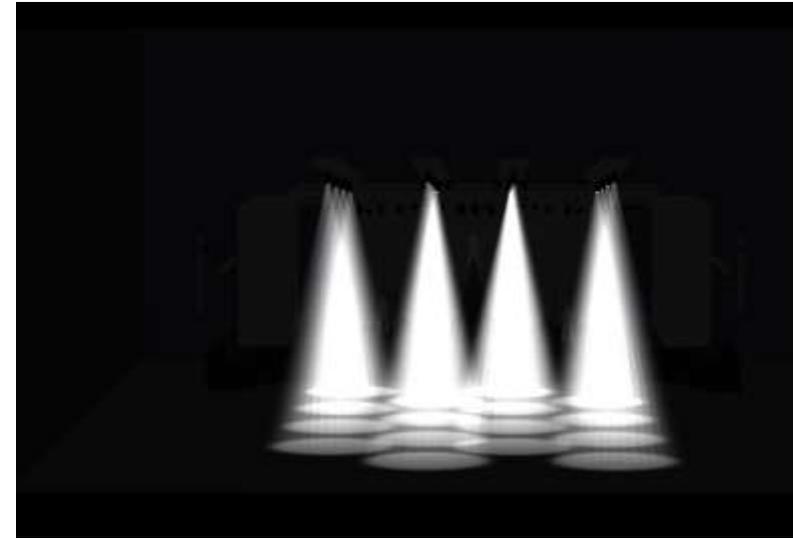
Público

Toda la sala.

Después de los 5  
agradecimientos

El público a 5  
terminado  
de salir de la  
sala.

Iluminación de sala al  
60%, sin filtro de color.



## 2.3 Actores

Los actores escogidos para esta investigación poseen los conocimientos actorales académicos necesarios para abordar las espacialidades propuestas desde la iluminación. Así, se pudo propiciar un lenguaje en común para la configuración de los sujetos de acción en luz. Además, dentro de su conocimiento actoral surgen otras perspectivas con respecto a la planimetría y relación de estos sujetos nocturnos. A continuación, se recogen las experiencias de los actores, desde las premisas creativas de la luz sobre la construcción de sus personajes y de las escenas.

### 2.3.1 Personaje VI: *Milthon Araque*

#### Figura 3

*Fotografía Milthon Araque*



(Apéndice B, reseña biográfica).

V2 es una fuerza atrapada por el asombro de lo sobrenatural. La extrañeza de su propia condición fantástica y mítica, le deforma, y le lleva a adoptar las posturas de diversas criaturas, prefiriendo siempre las frías, las húmedas, las que reptan. Ama la forma en que la última luz de la tarde, alcanza a dibujar su silueta por unos segundos cuando sale antes de que desaparezca. Tiene miedo de la oscuridad y de los gatos. Luz, cuerpo y voz: Hemos partido con la premisa de actuar por y para la luz, conflictuando aquella idea de que la iluminación aparece en la escena para pintar el cuerpo de actores y actrices. La dramaturgia *Vampiro* resulta un pretexto lleno de posibilidades para la exploración de esta problemática escénica, al presentar en la metáfora del vampiro, las

paradojas de los seres humanos en busca de su propia luz, acción que hemos hecho literal en este proceso de puesta en escena.

Como actor, he vivido diversos procesos de puesta en escena, que se llevan a cabo bajo la habitual luz de trabajo o a la luz del día, y en los que la iluminación sólo llega al final, en la etapa de ensayos generales. En esta obra, la iluminación llega a escena antes que los actores. En esa medida, la luz, para mí como actor, no es algo foráneo en la pieza teatral, es el estado inicial de iluminación que determina el dónde se emplaza el accionar actoral. La estructura monológica de la obra (marca del estilo del dramaturgo), nos permite explorar las acciones expandidas, tanto en el tiempo, como en el espacio. Habitar el escenario de una forma profunda, muy acorde a la búsqueda creativa del director, donde la distensión del tiempo, y la expansión de la acción en el espacio, permiten al ojo del espectador seguir aquellas sutiles luminosidades, que se han derramado hasta los pliegues de la piel y los pequeños recodos.

### ***2.3.2 Personaje V2: Jhoan Manuel Ospina***

#### **Figura 4**

*Fotografía Jhoan Manuel Ospina*



(Apéndice C, reseña biográfica).

El proceso creativo para enfrentar el lenguaje de *Vampiro* desde el cuerpo de los actores, se ha desarrollado a partir de consignas o motivaciones creativas propuestas por el director. Algunas de ellas son: Pensar el contexto de la obra desde la noche como lugar del acontecimiento; iniciar la investigación de la corporalidad de los personajes, a partir de una animalidad, cuya elección debe

preponderar por animales de carácter nocturno; la exploración de relaciones entre los cuerpos a partir, de estos pretextos corpo-expresivos, la búsqueda del movimiento en el espacio a partir de la luz y la sombra sobre los cuerpos; la expresividad de la luz como dimensión visual para la acción física, a partir del juego de contrastes y posiciones físicas; pesos y contrapesos corporales en semejanza a las intensidades y formas de la luz.

En mi caso el pretexto expresivo para la animalidad del personaje es el búho negro de orejas alargadas. Sus características principales son: Animales que se caracterizan por su visión, su gran capacidad para detectar y capturar pequeñas presas, incluso en las noches más oscuras. Poseen globos oculares alargados y tienen una visión binocular similar a la de los humanos, sus ojos están orientados hacia el frente, lo que les brinda (y a nosotros) una gran capacidad para juzgar la altura, el peso y la distancia. Los búhos estrictamente nocturnos tienden a ser marrón oscuro o negro, los crepusculares naranjas o casi rojos y en los diurnos predominan los colores claros como el amarillo.

### ***2.3.3 Personaje V3: Antonio Úsuga Monsalve***

#### **Figura 5**

*Fotografía Antonio Úsuga Monsalve*



(Apéndice D, reseña biográfica).

Este personaje ha sobrevivido a varios atentados, lo han querido asesinar, incluyendo un ataque con ácido. Lo primero, es que eso le ha dejado muchas cicatrices y una corporalidad encorvada y cercana a la monstruosidad (varias quemaduras le han hecho recoger la piel). Cuando

---

nació, su madre tuvo que arrojar una piedra sobre él, la cual le alcanzó una pierna. De su tatuaje en la espalda, apenas se le ven algunas manchas. Sueña con volver a volar.

Cuando se construye una obra de teatro y se piensa en la actuación, las premisas escénicas siempre pasan por las técnicas clásicas, que involucran el cuerpo con relación a un espacio, un lugar de la ficción, al tiempo, a otros cuerpos y al texto dramático. En este último momento se centran la mayoría de las puestas en escena. La actuación exige una interpretación impecable de la dramaturgia, grandes inflexiones de la voz, impecables entonaciones, un nivel altísimo de escucha del texto de los otros actores; el cuerpo en ese espacio escénico, es solo un cuerpo que habla. Sin embargo, pocas veces se piensa o se invita a actuar para la luz ¿Qué es eso? La tradición teatral sugiere la luz como artefacto externo y que llega, por lo general, al final de la puesta en escena. Si el proceso de montaje de una puesta en escena es el cúmulo de una serie de elementos, cada elemento va llegando en un orden determinado. En esas jerarquías establecidas por la retórica tradicional del teatro, la iluminación viene a aparecer en la etapa final del montaje.

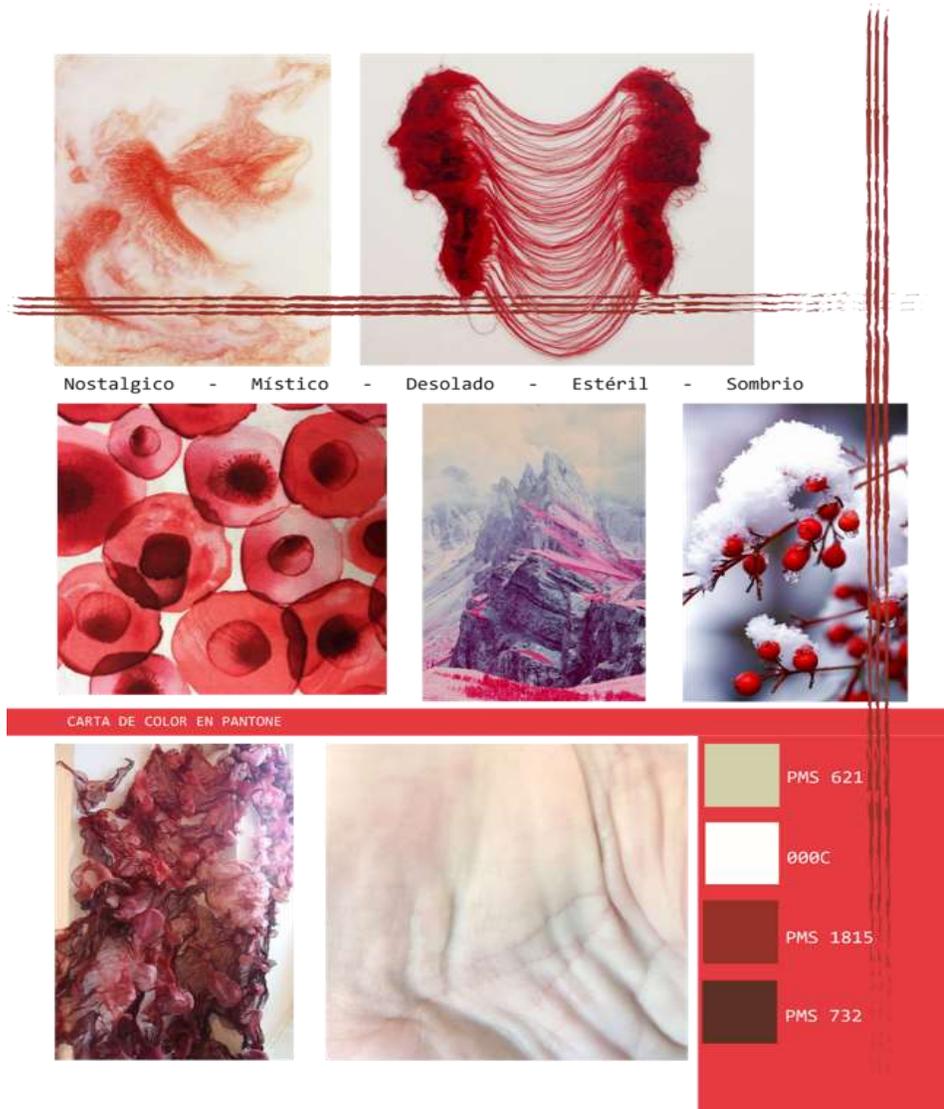
En esta ocasión, la luz es el elemento fundamental en la narrativa de la actuación. Actuar para la luz es ser la luz en la escena. No es una metáfora, es literal, es decir, la luz es el personaje o por lo menos constituye su parte fundamental, sus intenciones, sus interacciones, su voz. Así, actuar para la luz, invita a encontrar una nueva relación del cuerpo en escena con la iluminación, no se trata de buscar los puntos de luz o de alejarse de la sombra en el escenario, sino hacer de la luz un ente que vive el presente escénico.

## **2.4 Vestuario**

El diseño de vestuario fue realizado por Laura Henao (Apéndice E, reseña biográfica). La relación entre la luz y el vestuario está íntimamente relacionada, la iluminación determina las texturas, bajo las condiciones físicas (Absorción, reflexión y refracción), busca incidencias, ocultamientos o virtudes de los materiales. Si se tiene como punto de partida la exploración de estos materiales en luz, se pueden determinar las cualidades sobre las cuales la luz va a expandir los elementos de vestuario, otorgándoles otra mirada que los haga destacar. De este modo, los materiales comunican el estado de los personajes, puestos en intensidades y luminarias diferentes, generando un código articulado de sensación armónica.

**Figura 6**

*Paleta de color de los materiales*



*Nota.* Fuentes. (Uzkur, s.f.; Salgado, s.f.; La José, s.f.; Bored Panda, s.f.; Urrea, s.f.; Caballero, s.f.; Bleaq, s.f.)

**Figura 7**

*Animalidad del personaje VI*



*Nota.* Fuentes. (Soler, s.f.; Abyss, s.f.; Goodman, s.f.; Clapper, s.f.)

**Figura 8**

*Animalidad del personaje V2*



*Nota.* Fuentes. (Andy1068, s.f.; Mona Mina, s.f.; Adam, s.f.; Charris, s.f.)

**Figura 9**

*Animalidad del personaje V3*



*Nota.* Fuentes. (Télez, s.f.; Endicott, s.f.; Andy1068, s.f.; Henao, s.f.; Reddit, s.f.; Kellner, s.f.)

**Figura 10**

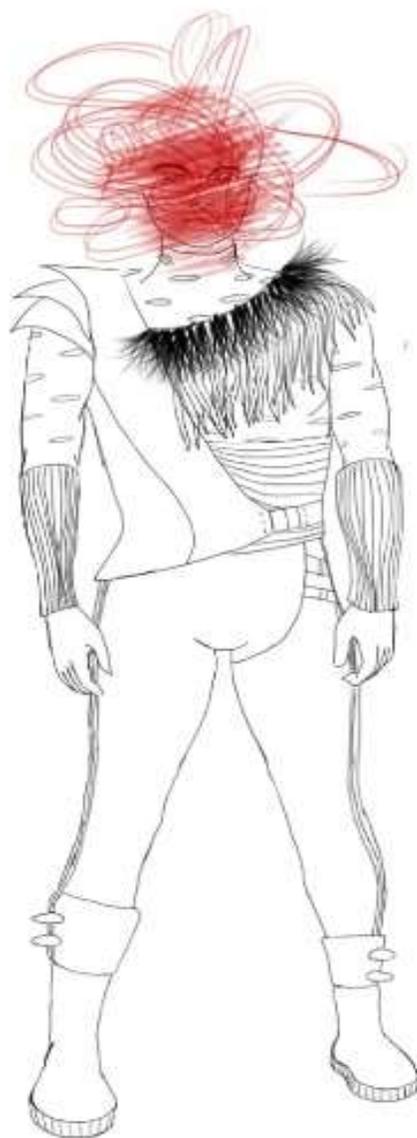
*Paleta de texturas de los materiales*

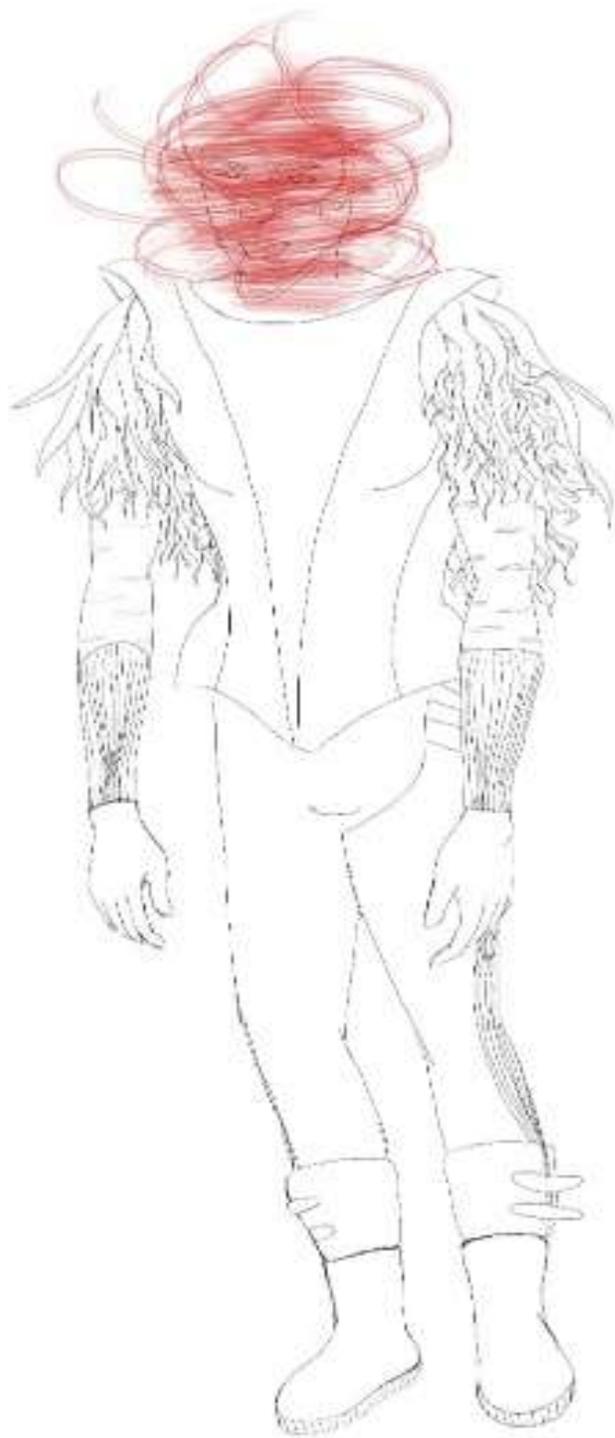


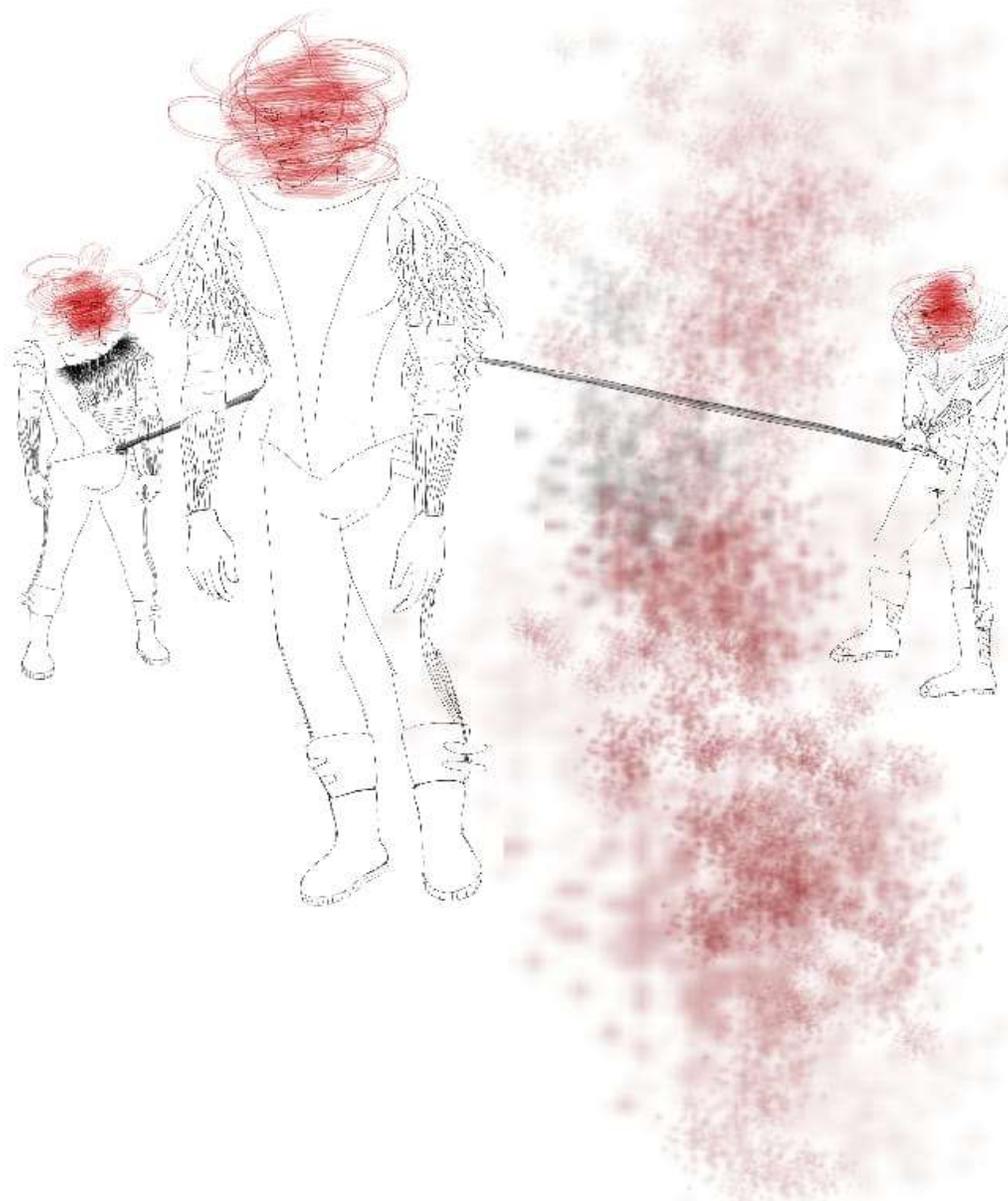
*Nota.* Fuentes. (Owari, s.f.; Erskg, s.f.; O'Donoghue, s.f.; Qmar, s.f. Kuvykova, s.f.; López, s.f.)

**Figura 11**

*Figurines: Aproximación a la imagen de los vestuarios*









*Nota.* Fuente. (Hena, 2023)

En el caso de la piel (vestuario) se consolidan tres personajes, cada uno posee en su construcción interpretativa, una característica animal que va a determinar los materiales y texturas que van en sus piezas de vestuario. Esta propuesta está enmarcada en un ambiente ártico. Los personajes se encuentran esperando en un faro abandonado que es el lugar donde transcurre la obra.

Se recrea un vestuario inspirado en un futuro distópico, helado, el cual permite jugar con diferentes estéticas como: *ciberpunk*, *steampunk*, y horror. La carta de color propone una base clara de tonos blancos y cremas, con acentos del escarlata y terracota, que evocan el óxido tanto del metal como de la sangre en contacto con el oxígeno. Los tres personajes se conectan a través de un sistema de arneses y cuerdas necesarias para lograr la suspensión del personaje V2 (el búho/lechuza). En conclusión, con el vestuario se planea un juego entre texturas limpias y prolijas, contraponiéndolas con hilachas y rasgaduras que denoten el paso del tiempo sobre los cuerpos de estos tres vampiros a la espera del inventor de la noche.

## 2.5 Maquillaje

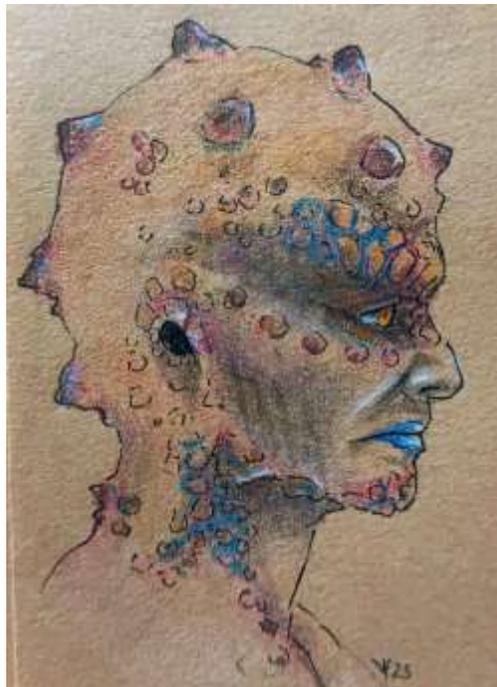
El maquillaje estuvo a cargo de Paula Valencia *Panvabu* (Apéndice F, reseña biográfica). El rostro de los personajes se configura a partir de elementos no convencionales, como la animalización de los rasgos de los actores, en la búsqueda por una hibridación que potencia sus características físicas. Los materiales sobre el rostro se destacan a través de las potencias de la luz y acercamientos (planos) que realzan la mirada (canal de comunicación máximo entre actores y público). Así, el rostro y la boca se verán con mayor brillo, color e intensidad, características propias de estos animales nocturnos. En las siguientes figuras se pueden apreciar las aproximaciones a la imagen de los maquillajes.

**Figura 12**

*Boceto personaje VI-Reptil*



*Nota.* Fuente. (Valencia, 2023)



*Nota.* Fuente. (Valencia, 2023)

**Figura 13**

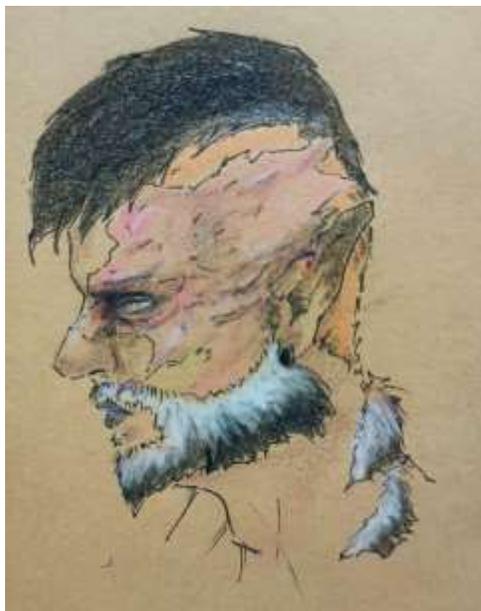
*Boceto personaje V2-Búho*



*Nota.* Fuente. (Valencia, 2023)

**Figura 14**

*Boceto personaje V3-Zorro*



*Nota.* Fuente (Valencia, 2023)

Las circunstancias sobre las cuales si inscribe esta propuesta son: la desolación, sequedad,

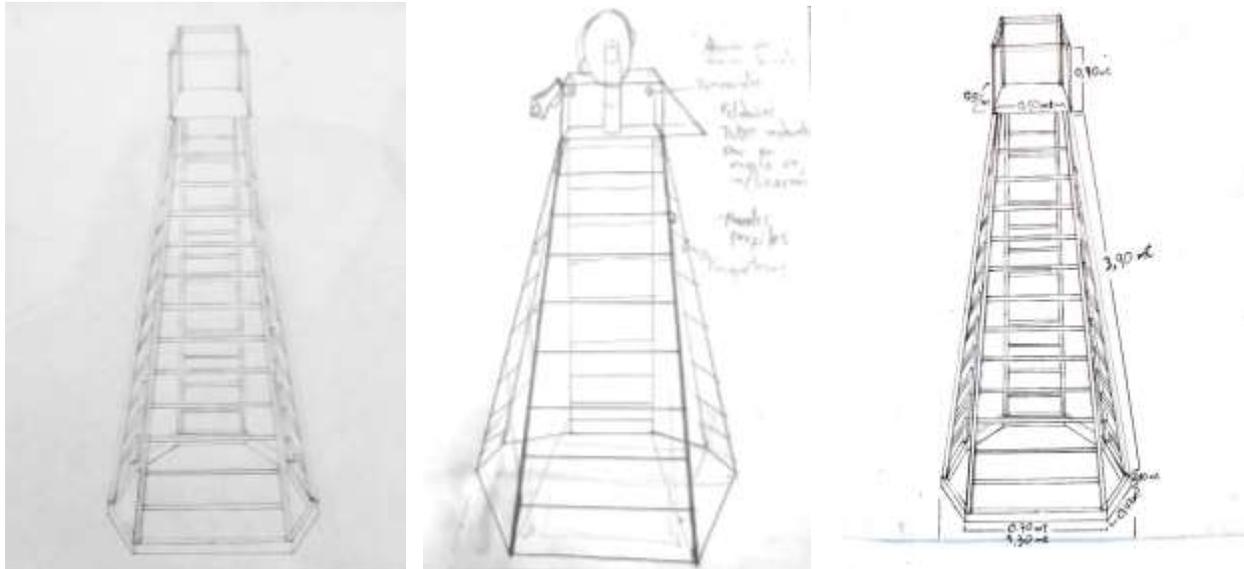
olvido, paso del tiempo, nostalgia, misterio, futuro oxidado y caótico en un lugar desértico distópico como la Antártida. Los personajes son seres exiliados, olvidados, oxidados, desmantelados. El maquillaje hace énfasis en el trabajo de texturas con volumen, realizadas con látex y algunas resinas. Estos cambios morfológicos se logran a partir de la hibridación de lo humano con lo animal, y el efecto óptico se realiza desde el uso del color, tanto en la luz como en los pigmentos del maquillaje. El volumen y altura de las cabezas de los personajes se obtiene con algunos tocados y ornamentos.

## **2.6 Escenografía**

La escenografía fue diseñada por Mauricio Castañeda (Apéndice G, reseña biográfica). Es importante mencionar que la escenografía y la iluminación tienen una relación directa sobre las condiciones espaciales, predominantes como lenguaje de configuración plástica. La primera, determina todos los elementos estructurales que demarcan espacios y también pequeños objetos utilizados por los actores. El segundo aporta los volúmenes necesarios para la tridimensionalidad de dichos elementos. La relación entre estos dos lenguajes en el espacio escénico sugiere un emplazamiento de los recursos externos al cuerpo del actor.

## Figura 15

*Bocetos: Aproximación a la imagen de la escenografía*



*Nota.* Fuente. (Castañeda (2023)).

La propuesta escenográfica de esta obra se condensa en la oscuridad y la luz, por lo tanto, se determina el elemento faro, como posibilitador en sí mismo de estas dos contrapartes lumínicas. Así, un faro en decadencia se configura como un santuario, como el espacio escénico, real y ficcional para los personajes, se trata de un lugar seguro donde los personajes se encuentran alejados de la humanidad. A pesar de que el faro mantiene su estructura física, se resignifica desde su utilización y esto le otorga un carácter simbólico que lo hace particular y centro del escenario. La estructura faro es un espacio que le permite a los actores manejar niveles escénicos y crear juegos desde el riesgo aéreo, con tres plataformas y varios puntos de anclaje desde diferentes lugares. Es una estructura esquelética con espacios vacíos, donde los actores desarrollan estructuras corporales y a su vez, quitan y ponen elementos escénicos propios del accionar de la obra.

## 2.7 Composición musical

La composición musical se encuentra a cargo de Jorge Tobón (Apéndice H, reseña biográfica). La música es relevante para el desarrollo de la acción dramática y a través del tiempo se ha afianzado como un elemento incidente en la creación de un espectáculo teatral o escénico.

---

Así, se articula la composición musical con los demás lenguajes escénicos (vestuario, escenografía, iluminación y maquillaje). De este modo potencia la calidad escénica y lleva al actor a encontrar puntos de convergencia, entre la creación del gesto corporal y los estímulos multisensoriales que dinamizan e inciden la creación escénica. En la búsqueda por una ambientación sonora que, de cuenta del entorno y la psiquis los personajes, se determina que la paleta sonora tiene un corte clásico (sonidos sinfónicos), en cuanto a lo musical y en cuanto al *foley* (efecto sala) se instalan los personajes en el espacio tiempo con un carácter narrativo.

En concordancia con los tres momentos principales, la música marca la transición de estos acontecimientos, definiendo una sonoridad diferencial en estas tres etapas de la noche. El momento que determina el inicio es el paso del atardecer a la noche y está acompañado por un *foley* de pájaros de invierno, que se mezclan con unos bajos profundos que llevan al espectador a una sensación de tensión expectante. Posterior a esto, empieza un acompañamiento de *foley* de parque en la noche (columpios, pasos y murmullos de personas), a lo largo de las interlocuciones de los personajes hasta el primer monólogo de V2. Aquí, se transforma el espacio tiempo debido a lo que va narrando, esto con *foley* de bar, acompañado de una música de jazz de los años cuarenta.

En el momento que se nombra a Giordano Bruno, regresan los sonidos sinfónicos con una sensación más profunda, que describe la oscuridad de magia siniestra del momento, con el fin de describir la inmortalidad, que musicalmente está representada por acordes menores y disminuidos. Este primer momento finaliza con el regreso de *foley* del parque en la noche. La transición espacial se ve determinada por el paso de la luna que marca el transcurrir del tiempo. Como recurso musical un leitmotiv acompaña este momento para crear una identidad, que respalde el movimiento escénico. Este se compone de sonidos de placas sinfónicas (vibráfonos y campanas), escalas aumentadas y bajos profundos. El inicio del texto de la escena dos, sostiene una sensación de silencio en soledad hasta el momento en que el personaje V3 habla de nuevo de la inmortalidad. En este punto regresan los sonidos sinfónicos, con un carácter mágico, menos oscuro y de ensoñación, acompañados por acordes mayores que añaden brillo al momento. Cuando V3 hace referencia al gigante, el *foley* describe llantos de niños y máquinas de tatuar. Esto va hasta el final del monólogo de V3, donde se instala un silencio que da paso a una voz en off.

El monólogo de V2 tiene música sinfónica con acordes mayores y escalas aumentadas, sobresalen las placas sinfónicas como protagonistas, todo en crescendo, con el fin de acompañar el

show de magia y el espectáculo de volar. Un repique de redoblantes crea expectativas del acto de magia. La música creciente continua hasta que V2 ejecuta la acción de morder, ahí un destello lumínico acompaña un pito incómodo, que refuerza la sensación de aturdimiento, luego, cae a un silencio donde solo se escucha, en la oscuridad que acompaña la luna, el final del texto del monólogo.

El siguiente monólogo va en silencio, el *foley* de este momento es el viento a manera de leitmotiv. En la transición de paso de tiempo, la luna se desplaza acompañada por su leitmotiv. La parte inicial de este capítulo está acompañada por un *foley* de latidos de corazón a diferentes ritmos. En el monólogo de V2 sobre el boxeador, el *foley* describe una zona industrial subterránea (ovaciones de público, golpes) y la música es un funk de los años setenta con timbres de banda (guitarras, bajos, baterías, órganos). En la interlocución de los tres personajes, vuelve el *foley* del corazón más acelerado, acompañado de bajos profundos y un crescendo de sonidos sinfónicos en general, que suman dramatismo y contundencia al final hasta lograr un *fade out*.

---

## Conclusiones

Se concluye que el ejercicio lumínico sobre la puesta en escena posee múltiples interacciones, tanto en la construcción, como en la elaboración de estrategias que potencian las dinámicas semióticas y hermenéuticas. Desde allí, también es posible definir espacios escénicos coherentes con la escenoplástica sobre el cual se instala el texto dramático, posibilitando la relación entre los actores y la escenografía. Además, proporciona un lenguaje articulador entre el vestuario y el maquillaje, sin dejar de lado la comunicación con el espectador, que, en términos generales, es quien recibe los estímulos visuales desde el escenario y genera en él, una respuesta de lo que ve.

La búsqueda por el estado de la iluminación, desde diferentes miradas teóricas, sitúa a esta labor poco explorada, en una línea creativa sin una metodología que condense el conocimiento empírico, tanto desde la utilización de las herramientas como el discurso apropiado para abordar una producción teatral. De esta forma se puede propiciar el inicio de la estructuración de la obra *Vampiro* como una superposición de elementos lumínicos que determinen una escenotécnica particularizada para contar la ficción en la puesta en relieve. La iluminación como eje transversal del diálogo plástico en la puesta en escena, potencia y diversifica las búsquedas de los demás elementos de composición en la obra teatral. Además, crea el lugar propicio para que las dinámicas de constitución plástica, sean nutridas por la mirada técnica específica de la luz. Las características particulares de cada elemento técnico son dimensionadas por el accionar de la luminosidad. Así, desde el diálogo entre disciplinas, se fortalece la teatralidad, los planteamientos de búsqueda de cada obra y se concretan los lenguajes plásticos dentro del escenario.

La puesta en relieve *Vampiro* se encuentra en construcción y se está desarrollando la propuesta creada en esta investigación, donde el punto de inicio es la luz con sus elementos constitutivos. En las sombras se ha mantenido el texto no escenificado, él, que no ha visto aún la luz de las luminarias, siente que es el momento de gestarse y ahí clarificar su proceder. Como pretexto hecho voz se pone ante los ojos del expectante buscando en ese otro una respuesta, algo que no consigue en la oscuridad, eso que lo obliga a estar oculto tras bambalinas. Todavía no encuentra el cuerpo actoral que lo habitará, ni la entonación para ser escuchado. Sólo ha sido leído en pequeños aquelarres, guardado por casi una década a la espera. En su latencia ha estado circundante en repetidas ocasiones, citado como posibilidad expresiva. Se ha planteado el espacio,

las circunstancias, el accionar de los actores, la posibilidad del encuentro con su carcasa; Su nicho aún imaginario, busca insistentemente materializarse, dejar de estar sujeto al pensamiento y ser carne en movimiento. Las funciones de esta puesta en relieve, se llevarán a cabo en el Teatro Pablo Tobón Uribe de la ciudad de Medellín en el mes de marzo (sujetos a disposición de agenda del Teatro).

Esta propuesta de investigación creación cimenta un punto de inicio posible a otros proyectos escénicos, dado que la elaboración de las herramientas lumínicas puestas en discurso, fortalece el proceso creativo en el arte teatral. Así, la ruta creativa empleada puede ser utilizada en otros ámbitos escenoplásticos, donde el eje central se estructura a partir de la técnica en específico. La planimetría escogida para este proyecto en luz, es general en su planeación técnica, dentro del espacio y las luminarias. Su consolidación particular obedece a la combinación de las cualidades de la herramienta y su transformación a lo largo de la puesta en relieve.

---

## Referencias

- Abyss, G. (s.f.). *Albinismo* [Fotografía]. Pinterest. <https://pin.it/6Wya255>
- Adam. (s.f.). *Barn Owl* [Fotografía]. Pinterest. <https://pin.it/4lb4UpR>
- Andy1068. (s.f.). *Búho blanco* [Fotografía]. Pinterest. <https://pin.it/1zjRoTD>
- Arbeláez, L. (2009). La dinámica semiótica del texto artístico. *SituArte*, 1(2). <https://produccioncientificaluz.org/index.php/situarte/article/view/15938>
- Bleaq. (s.f.). *Mixed media projects* [Fotografía]. Pinterest. <https://pin.it/uvGyPon>
- Breyer, G. (2005). *La escena presente: Teoría y metodología del diseño escenográfico*. Ediciones infinito.
- Bored Panda. (s.f.). *We Used Military Retired Kodak Film* [Fotografía]. Pinterest. <https://pin.it/6YoiYgv>
- Caballero, F. *Winter flowers* [Fotografía]. Pinterest. <https://pin.it/7eXKNog>
- Chaouche, S. & Vialleton, J. (2017). Introducción. Iluminación teatral (siglos XVII – XXI). *Revue d'histoire du théâtre*. (273). <https://sht.asso.fr/introduction-lighting-at-the-teatro-siglos-17-21/>
- Charris, L. (s.f.). *Búhos animales* [Fotografía]. Pinterest. <https://pin.it/4lb4UpR>
- Clapper, B. (s.f.). *Designer Clothes, Shoes & Bags for Women*. [Fotografía]. Pinterest. <https://pin.it/4Hr6030>
- Dubatti, J. (2012). *Introducción a los estudios teatrales*. Atuel.
- Endicott, E. (s.f.). *Thread reviews crossing lines* [Fotografía]. Pinterest. <https://pin.it/3teEACu>
- Erskg. (s.f.). *Sentirse feliz* [Fotografía]. Pinterest. <https://pin.it/2ScKijU>
- Espinosa, L. (2019) De la Luz a la Creación de Mundos: La Iluminación como Elemento Vital en el Teatro. [Tesis de grado. Universidad Distrital Francisco José de Caldas]. <https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/23528/EspinosaTrianaLauraViviana-2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- García-Barrientos, J. (2012). *Cómo se comenta una obra de teatro*. Toma, ediciones y producciones escénicas y cinematográficas, A.c.
- Kellner, L. (s.f.). *Painting in space* [Fotografía]. Pinterest. <https://pin.it/1ULgNMY>
- Kuvykova, V. (s.f.). *Fotos de zorros* [Fotografía]. Pinterest. <https://pin.it/52f1qqr>

- 
- La José, G. (s.f.). *Arte moda* [Fotografía]. Pinterest. <https://pin.it/5bptJNA>
- López, M. (s.f.). *Reino animal* [Fotografía]. Pinterest. <https://pin.it/4Fx7L65>
- Martínez, G. (2012). *El trabajo teatral bajo la concepción de puesta en relieve y actos de habla*. <https://docplayer.es/13168759-El-trabajo-teatral-bajo-la-concepcion-de-puesta-en-relieve-y-actos-de-habla.html>
- Mier-Hughes, E. *Iluminación Escénica: del Barroco a McCandless*. [Tesis de Maestría, Universidad Veracruzana]. <https://www.uv.mx/mae/files/2012/10/TesisSinMarcas.pdf>
- Mona Mina (s.f.). *Owl Art* [Fotografía]. Pinterest. <https://pin.it/5cuWXrA>
- Nario, J. (2021). *Principios y posibilidades del arte de la iluminación escénica: Perspectivas de tres diseñadores en la ciudad de Lima*. [Tesis de grado. Pontificia Universidad Católica del Perú].
- Nava, A. (2018). *Iluminación escénica, procedimientos del diseño*. Editorial Paso de gato.
- O'Donoghue, J. *Nature* [Fotografía]. Pinterest. <https://pin.it/5KDVzqD>
- Owari, K. (s.f.). *Agarofobia*. [Fotografía]. Pinterest. <https://pin.it/3pLWCah>
- Palmer, S. (2013). *Light. Readings in Theatre Practice*. Red Globe Press.
- Pavis, P. (1984). *Diccionario de Teatro: Dramaturgia, estética, Semiótica*. Editorial Paidós Ibérica.
- Qamar, R. (s.f.). *Raised line texture* [Fotografía]. Pinterest. <https://pin.it/rvydOJT>
- Reddit. (s.f.). *Artic fox* [Fotografía]. Pinterest. <https://images.app.goo.gl/DZMfL2QyaGbZ9hpk6>
- Reid, F. (1987). *Manual de iluminación escénica*. Fundación Luis Cernuda.
- Ricoeur, P. (2008). *Hermenéutica y acción. De la hermenéutica del texto a la hermenéutica de la acción*. Prometeo Libros Editorial.
- Rinaldi, M. (2016a) *Luminotecnia para las artes escénicas*. Editorial Ars Lux.
- Rinaldi, M. (2016b). *El protocolo de control DMX para iluminación escénica*. Editorial Autores de Argentina.
- Rinaldi, M. (2016c). *Diseño de iluminación teatral*. Editorial Autores de Argentina.
- Rinaldi, M. (2017). *La iluminación en el teatro negro y el teatro de sombras*. Editorial Arts Lux.
- Salgado, E. (s.f.). *MD65 Wild Xray Biology Blood Cell Microscope Science Dot Cotton* [Fotografía]. Pinterest. <https://pin.it/4LzyyRc>

- 
- Sirlin, E. (2006). *La luz en el teatro, manual de iluminación*. Inteatro, Editorial del Instituto Nacional de Teatro.
- Solá, A. (2018). *Construir con la luz. La escenografía teatral de Robert Wilson*. (Tesis de grado. Universidad Politécnica de Valencia. <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/106623/Memoria%20SOLA%20LORENTE%20ARACELI.pdf?sequence=1&isAllowed=y>)
- Soler, C. (s.f.). *Animales albinos raros* [Fotografía]. Pinterest. <https://pin.it/2vL4y6b>
- Suárez, M., Ramírez, J., Viadel, R. (2022). Cuerpo, espacio y luz en el teatro físico. Una investigación educativa basada en la fotografía. *Artseduca* (31). 287-298. . <https://www.e-revistas.uji.es/index.php/artseduca/index>
- Téllez, R. (s.f.). *Lobo blanco* [Fotografía]. Pinterest. <https://pin.it/5zqzMVd>
- Tornquist, J. (2008). *Color y luz, Teoría y práctica*. Editorial Gustavo Gili.
- Urrea, M. (s.f.). *Arte de fibra textil* [Fotografía]. Pinterest. <https://pin.it/4k2TrOi>

---

## Anexos

### Anexo 1. Texto dramático *Vampiro*

*Para Felipe Ortiz*

“El lugar no estaba tan espantoso como la noche anterior, pero, ¡oh!, cómo se sentía una indescriptible tristeza cuando le daba la luz del sol.”

Bram Stoker

#### Capítulo 1: Acudiendo al llamado de la sangre

V1: ¿A quién estamos esperando?

V2: A alguien importante.

V3: Importante no. Muy importante.

V1: ¿Y por eso se tiene que demorar tanto?

V2: Hoy se ha demorado poco comparado con lo que hemos tenido que esperar las otras veces.

V3: Eso es verdad.

V1: Cómo así. ¿Qué es verdad?

V2: Que las otras veces se ha demorado hasta días en llegar.

V1: Y de quién se trata... que haya que esperarlo tanto.

V3: De alguien muy importante.

V1: ¿Importante?

V2: Sí. Mucho. Sí.

V3: Importante. Mucho. Importante. Mucho.

V2: Es tan importante que mira todo lo que tenemos que esperarlo.

V1: ¿A la gente importante hay que esperarla tanto?

V3: Sí. Sí. Mucho. Sí.

V2: Por eso es gente importante.

V1: ¿Por qué?

V3: Como que... ¿por qué?

V2: Si.

V1: Si qué.

V2: Si, que la gente importante es precisamente importante por eso, porque hay que esperarlos siempre.

V1: ¿Y cuánto pudiera demorarse esta persona importante en llegar esta vez?

V2: Hoy... No sé. De pronto dos horas más.

V3: O dos meses más.

V2: O dos años más.

V3: O dos siglos más en aparecer.

V1: Odio la gente importante.

V3: Y yo.

V2: Yo la soporto. Es más, he sido capaz de convivir junto a ellas por miles de años.

V1: Alguno recuerda, ¿A quién fue la última persona importante a quien tuvimos que esperar tanto?

V2: No lo recuerdo, eso pudo haber sido hace muchos años. Muchos.

V3: Si, muchos. Sí. Sí.

V2: Ya.

V1: ¿Qué?

V2: Que ya lo recuerdo, fue hace más o menos dos siglos, por esta misma época. En un parque, si, en un moridero de parque cerca de aquí.

V1: No es eso lo que te estamos preguntando.

V2: ¿Ah, ¿no?

V1: No. Te estamos preguntando, a quién putas estamos esperando, no, dónde hemos esperado cuando hemos esperado a alguien muy importante.

V2: Para allá iba. Espérense. Recuerdo que era un tipo alto que fumaba mucho. Mucho.

V3: Si. Mucho. sí.

V2: Si, fumaba mucho, y le gustaban las hiervas del medio oriente. El opio y esas cosas. Me acuerdo que se sentó, eso sí, después de haberlo esperado casi doce años a que llegara, y dijo que él era el inventor de la noche. Así lo dijo. Que era él inventor de la noche.

V3: Sí, si lo recuerdo. Que era el inventor de la noche. Sí. Eso dijo.

V2: Sacó incluso un cuaderno de notas donde registraba, por un lado, cada detalle del encuentro con cada puta con la que se acostaba. A ese lado del cuaderno ya no le cabía una nota más. Estaba atiborrado de palabras y de nombres de putas de todo el mundo.

Había incluso una página dedicada a una puta en especial. Creo que la tipa se llamaba H y que él la había conocido en Filipinas. Sí, en Filipinas y así se hacía llamar ella. H. Según lo que me contó, la tal H no sólo se dedicaba al negocio de culiar, sino que también solía escribir algunos versos después de tener sexo con sus clientes. En esa página había un dibujo muy mal hecho. El dibujo quería ser un retrato de H. Eran unas rayitas y unos palitos como los que hacen los niños en las escuelas, y al lado del dibujo, escrito con una letra impecable y pegada, se podía leer uno de los versos que fue escrito, según me dijo él, por la mismísima H. El verso no lo recuerdo al pie de la letra. Sabes que soy el peor para memorizar algo con pelos y señales.

Lo que sí les puedo contar, es que se trataba de un verso que hablaba de la vida y de lo que uno gana y pierde en la vida. No sé por qué quedé con la sensación de ese verso por años. Incluso ahora que lo recuerdo puedo volver a respirar el aroma de eso que estaba ahí escrito. Yo sé que se trataba de algo perdido. De unos perdidos. De unos seres perdidos. De eso que ya no se puede perder porque ya está absolutamente perdido. Como sea. Del otro lado del cuaderno, el tipo registraba los últimos pensamientos suyos relacionados con la noche. Con la noche que él mismo dijo haber inventado. Con la concepción misma de la noche. Si no estoy mal, detallaba a la noche por etapas. Decía que eran tres las etapas de la noche. Sí. Tres. Que la primera etapa sucedía desde el atardecer y hasta la media noche. Que durante esa primera etapa no éramos capaces de pensar por sí mismos y que en cambio, estábamos expuestos a ser intervenidos por los deseos de los demás, deseos que siempre estaban relacionados con la idea de dormir, de descansar, de no hacer otra cosa que arrojarse sobre una cama y dormir. Sí. Dormir. Que la segunda etapa de la noche sucedía entre la media noche y las tres de la mañana. Que, en ese lapso de tiempo, nosotros solíamos hacer nuestra aparición. Yo sospeché que él se movía bajo los cánones de lo cliché cuando se trataba de hablar de vampiros. Pero mi sospecha murió apenas dijo lo que nosotros éramos capaces de hacer, si sabíamos utilizar bien esas tres horas de vida que nos otorgaban a diario. Para él, durante ese lapso de tiempo, es decir, entre las doce y las tres de la mañana, era posible volar sin ningún temor de ser atrapados. Se refería desde luego a nosotros, sobretodo se refería a ti, lo sé. Lo sé. Lo sé. No

---

sabía cómo, decía él, nosotros poseíamos algo así como una inmunidad en el lapso de esas tres horas. Que él mismo había visto volar a cientos de nosotros de un lado a otro de su casa y que no había podido hacer nada para impedir que voláramos. Que esos cientos de nosotros lo estuvieron buscando por muchos años, precisamente cuando descubrieron que él era el inventor de la noche. Y no sólo eso. Que había inventado a la noche gracias a que él tenía guardado entre sus cosas un libro con la receta para inventarla. Cómo así, le pregunté muy intrigado, sospechando hacia dónde iba. Entonces habló muy suavemente, casi susurrado y me dijo que lo del libro de dónde sacó la receta para inventar la noche, era un libro peligroso y absolutamente revelador, tanto que hacía siglos lo buscaban para quemarlo. Y de quién es ese libro, le pregunté. El hombre se asustó mucho y miró para todos lados, sobre todo para el cielo. Dijo que lo estaban buscando, no sólo los vampiros, sino los que buscan a los vampiros, precisamente para que les leyera las páginas en las que él había registrado su invención de la noche. Que él pensaba que ninguno, o sea, vampiros y los que buscan vampiros, sabían del otro libro, del peligroso. Pero que se había equivocado. Y de qué manera. Y de quién es ese otro libro, le volví a preguntar. Ya estaba muy ansioso. Lo confieso. Y ahí él echa la cabeza para atrás y luego se pone las manos en la cara y dice, es de Bruno, de Giordano Bruno. Él mismo me lo entregó el día en que lo escribió y me recomendó tantas veces que lo cuidara, que no lo dejara quemar, y ahora se lo han robado, se lo han robado y no sé quién lo ha hecho. Sabes lo que se han robado, me preguntó. No, le dije. No se han robado sólo un libro, dijo, se han robado las pistas para entender sin mucho tropiezo algo tan monstruoso como la eternidad. Sí, la eternidad. Que la invención de la figura circular de Dios y en ella, en esa figura, la forma del tiempo en sí, es una invención obsoleta al lado de lo que Bruno pudo ver cuando miró a las estrellas y en ellas descifró al acertijo del universo, y, por lo tanto, descifró al acertijo del tiempo en sí. Por eso quieren quemar ese libro. Por eso quemaron a Giordano. Por eso me quieren quemar. Me dijo también que él sospechaba que ese libro de Bruno y el de la invención de la noche habían sido robados por uno de nosotros, y que precisamente, ese día en que se reunió con nosotros, allá, en ese parque, lo hizo para hallar alguna pista de ellos. De los libros. Yo le dije lo que sabía al respecto. Le dije que creía que lo del libro de Bruno era sólo una leyenda inventada por el tiempo y por niños mimados e ingenuos que buscan siempre una aventura que contarles a sus mayores. Que era una especie de mito sobre la invención de la noche y que de esos libros yo no sabía nada. Nada. Sé que un día alguien me mencionó algo relacionado con ese libro de Bruno. Sí, aunque lo que me mencionó

---

estaba lleno de miedo, de mucho temor, por eso no quise prestarle atención a ese comentario, ni a querer saber si la existencia del libro era o no cierta. Ya saben cómo soy cuando se trata de temas así. Prefiero huir. Escapar, salir corriendo. Esconderme. En fin, el tipo decía que la última etapa de la noche, es decir, la madrugada, era su favorita. Que en la madrugada uno podía hacer (se refería desde luego al resto de la humanidad, no a nosotros), lo que se le diera la gana. Sí, la gran puta gana. Que esas horas se destinaban a cumplir los deseos de cada persona en el mundo. Que, quién concedía los deseos. Pues la humanidad misma. Recuerdo que abrió el cuaderno, del lado de las reflexiones, claro, no del lado de las putas, claro, y leyó incluso un fragmento de esas reflexiones sobre la madrugada. El fragmento sugería la aparición de la luz, al otro lado de la noche, y decía que esa aparición se hacía precisamente para permitir que la noche, sobre todo la madrugada, descansara de tanto trabajo. Sí, dijo que la noche era un ser vivo como cualquiera de nosotros. Que era algo así como una planta. Sí, una planta carnívora que traga moscas en silencio. Sí. En silencio. Moscas. Que traga moscas en silencio. Que el trabajo de la noche, claro, estaba relacionado con los deseos de la humanidad surgidos en esa misma noche. Espera. Ya sé lo que te quería contar, es algo concreto. El tipo enfatizaba mucho en que los deseos humanos tienen una sola dirección. Un punto de llegada. Que aparentemente los deseos, así como suenan, en plural, son miles y de múltiples salidas, de múltiples direcciones, pero él decía que no. Que no. Que todo giraba en torno de esto. De no querer morir. De la inmortalidad. Y cómo es posible, le pregunté, ya sabes que por esa época sólo deseaba ya no vivir más. Y él se puso la mano en la cara y por primera vez en toda la conversación me miró de verdad a los ojos y me dijo que no lo creyera un ingenuo. Yo lo creía un ingenuo, según él. Cómo era eso. No tenía ni idea qué quería decirme, hasta cuando lo vi dándole vuelta a una de las páginas del cuaderno y con el dedo señalaba un verso de un poema, escrito por él, no por la puta, claro, donde hablaba de mí, no en particular, sino del mí que no piensa ni la vida ni en la muerte. No sé si he logrado hacerme entender.

V1: No.

V2: Mira, se trata de algo muy simple. Nosotros tres somos...

V1: ¿A quién estamos esperando?

V2: A alguien importante. ¿No lo recuerdas?

V3: Importante no. Muy importante, por lo que veo.

V1: Y por eso se tiene que demorar tanto, ya me quiero ir.

---

## Capítulo 2: Cuando los vampiros sueñan con volver a ver una salida del sol

V3: Te voy a contar una historia. Es la historia del tiempo, aunque tranquilamente podría ser una historia de amor. No. Definitivamente esta no es una historia de amor. Es la historia del tiempo y ya. Sí. Esta es realmente una historia corta y sin fundamentos difíciles. Y es la historia del tiempo y ya. Sí. Sin nada de extravagancias filosóficas, ni de esas ridiculeces intelectuales. No. Nada de eso. Aunque, pensándolo bien, esta es una historia que sólo pudiera comprometernos a nosotros tres. Qué importa. Qué mierda. Has pensado alguna vez en el porqué de algunos encuentros. Cómo este. Entre nosotros tres. Sí. Me refiero al encuentro de una persona con otra en un momento y en una época determinada de la vida. Al resto del mundo quizá ni siquiera le importe pensar en algo así. Tal vez sea el único que lo haga. Que maquine estas extravagancias. Pero que nos importa el resto del mundo y lo que pudieran pensar cuando lo hacen, pensar, si es que lo hacen todavía, pensar. En fin. En esta historia verás lo importante de pensar, no sólo en morir, sino en haber nacido. Sí, ya sabes de lo que te voy a hablar. Cierto. Qué mierda. Ya lo sabes. Seguramente ya te he hablado de esto antes. Muchas veces. Miles de veces. Sí. Dilo. Sí. Te voy a hablar de la inmortalidad. Sí, de la inmortalidad, y de esa inmortalidad específicamente vivida en un lugar concreto en alguna parte de este planeta. En ese lugar del que te hablo no hay estaciones. Te estoy hablando del lugar donde vi por primera vez a alguien volar. Volar. Si, volar. Ellos no conocen el mar ni la nieve y no les interesa siquiera conocerlos. Estoy seguro. Pocas veces migran al sur o al norte. Por lo general, cuando lo hacen, cuando migran al sur o al norte, lo hacen porque alguno de nosotros lo ha mordido en el cuello. Cuando se dan cuenta de la existencia de un mordido entre ellos, si se deja atrapar ese mordido, lo amarran, lo empalan y lo someten a una quema en una hoguera que puede durar hasta un mes ardiendo. Adoran el fuego. Por eso odian la lluvia. Sé que la lluvia excesiva los abrume y los hace dormir meses enteros metidos en una cueva. Mientras duermen parecen morir. Hay quienes los han tocado con una vara en la espalda creyendo que ya han muerto. Esos que los han tocado, por lo general, son visitantes que pasan por allí rumbo a estas tierras. Yo los he visto dormir. Yo los he tocado con mis propias manos. Les he golpeado las espaldas, los pies, la cabeza con palos hasta hacerlos sangrar, queriendo que despierten y ni siquiera se inmutan, ni siquiera mueven un dedo. Cuando están dormidos puedes ver que respiran lo suficiente como para no ahogarse y sólo despiertan hasta cuando deja de llover y está el sol de nuevo en la mitad del cielo. Y entonces encienden otra hoguera y cantan y revisan a las mujeres

---

identificando quien de ellas pudiera ser madre próximamente. Para las mujeres el concepto de madre existe sólo en ese lapso de tiempo en que ven parir a otra mujer o a ellas mismas. Algunas de esas mujeres paren mientras duermen y sólo se dan cuenta que han parido cuando se despiertan y ven al feto muerto entre sus piernas. Todas las mujeres después de parir, eso sí despiertas, agarran de un pie al bebé y miran con qué detalle al sexo de su hijo. Si es hembra la recién nacida, la arrojan y la amamantan, la hacen una más de ellas, la protegen con sus propias vidas, le permiten vivir. Si en cambio el nacido es un macho, un hombre de dos metros, dos metros y medio más o menos, un hombre así de grande aparece para llevarlo con él a su casa en el alto de una montaña. Toda la noche se escuchan los alaridos del bebé y el traqueteo de las máquinas que torturan al niño poniendo sobre él un tatuaje del tamaño de su espaldita. Cuando eso pasa, cuando sobrevive esa primera noche del tatuaje, el niño es sometido a un ritual en el que deberá demostrar no sólo sus ganas de seguir viviendo sino su suerte para hacerlo. A ese bebé lo pone su madre sobre una plataforma en una roca, cerca de la casa de ese gigante. A ella, a la madre, se le entregan tres piedras. Se le vendan los ojos y se le obliga a lanzar las rocas sobre su bebé desde una distancia de 10 pasos. A los hombres que ya han sobrevivido, no se les permite mirar este ritual. En cambio, todas las mujeres deben asistir a él, sin importar su edad. Si el bebé sobrevive esa noche, lo protegen y sólo se le permite vivir 27 años. Dicen las ancianas que pocas piedras han alcanzado a pocos bebés. Es normal tratándose de piedras grandes y pesadas como las que deben arrojar las madres sobre los niños. Dicen que los alaridos de los bebés se escuchan a kilómetros y que a las madres se les prohíbe llorar. Dicen también que sólo se han reportado 3 casos en que sus madres pudieron poner las rocas sobre sus hijos. Dicen que, en uno de esos casos, uno de los niños logró sobrevivir a la caída de la piedra sobre él. Sé que a los niños que sobreviven se les otorga el don de la palabra escrita y la posibilidad de aprender a volar bajo la tutoría de uno de nosotros. Eso sí, a los 27 años debe presentarse ante ellos y escoger de qué manera quiere morir.

V2: ¿Ya escogiste cómo lo vas a hacer?

V3: ¿Qué?

V1: Morir.

V3: No. Aún no he pensado en eso.

V1: Estoy seguro que si te atrapan no vas a tener muchas opciones para escoger. Seguramente hace muchos años tienen una hoguera echando humo en tu nombre.

---

V2: Esta noche voy a hacerte mi mejor truco de magia. Me voy a convertir en vampiro. La última vez casi lo logro. Sólo me faltó la capa roja y un poquito de sangre entre los dientes. Recuerdas los colmillos y la manera cómo aparecí. Sí, si lo recuerdas. Entré por la ventana de tu pieza, la que da a la calle. Qué, que cómo entré, pues volando, como un murciélago. Apenas me viste entrar saqué el humito que sacamos nosotros los vampiros cada vez que queremos transformarnos de nuevo en un humano cualquiera. Hice sahs (con los dedos) y dejé de ser murciélago. Estabas mirándote en el espejo. Trataste de mirar a través de él lo que detrás de ti pasaba. No pudiste verme. Ya sabes, nosotros los vampiros no podemos ser vistos en el reflejo de los espejos ni expuestos a la luz del sol. Esa es una gran desventaja. El sol. Esa es la parte más dura de esta historia. El sol. Te gusta caminar por la calle sobre todo a horas en que el sol está pleno sobre la tierra. De vez en cuando imagino cómo recorres la calle rumbo a tu casa mientras en el cielo se evaporan las nubes. La última vez que lo hicimos, que caminamos juntos y el sol estaba ahí, aporreando las caras, lo hicimos para venir aquí. Caminamos despacio por la acera. La acera, como siempre, llena de papeles en el piso. Recogiste uno y leíste algo acerca de una mujer capaz de leer la mano. Me tomaste la mía y dijiste: estás a punto de terminar una relación con alguien a quien realmente no quieres dejar. Entonces agarré la tuya y traté de leerte el futuro. Es algo tan difícil, sobre todo cuando el futuro que tendría que leer es tan obvio: vas a ser un vampiro, como nosotros. Una raya atravesó tu mano de lado a lado. Otra lo hará en mi cuello, estoy seguro. Es el cuchillo de un tipo, lo sé. Eso no me asusta. Como sea. Esa vez que entré por la ventana volando y te volteaste y enterré mis colmillos en tu nuca... Ah, cómo caíste al piso y lloraste un rato y hasta dijiste no sé qué sobre la inmortalidad y los años. Era un discursito tan quemado. Olía incluso a quemado, a piel quemada tu discursito. Sí. Uno no llora si no hay algo que realmente le duele. No me refiero al dolor que te produjeron mis colmillos en tu nuca. No. Eso no es nada. Qué te vas a quejar por esos dos huequitos. Problema el mío con un colmillo roto. Dónde putas se ha visto a un vampiro mueco, en ninguna parte, en ninguna película, en ningún libro. Está bien. Entonces voy a hacer el truco de aparecer donde menos lo esperas. Es el truco que más te gusta. Lo sé. Lo sé. Lo que pasa es que es el más difícil de hacer. Y tratándose de una casa como la tuya, hacer ese truco de aparición es todo un riesgo. Podría morir en el camino. En el intento por llegar siquiera hasta la puerta. Está bien. Lo voy a intentar. Lo voy a practicar. Lo que pasa es que si me aparezco allí tengo que hacerlo vestido de otro. Mejor dicho, disfrazado. Eso. Me voy a disfrazar... de...

---

vampiro. A, bueno, es un disfraz convencional. Lo reconozco. Ninguno lo entendería. Tendría que ir por la calle y cada vez que alguno me pregunte, oiga, usted, qué, vampiro a medio día o qué. Yo me paro cerca de ellos y les digo, tarán, yo, tarán, a, pues yo, tarán, estoy...eh, soy un vampiro... de radio, si, de radio... de esos que aparecieron alguna vez en las radionovelas...tarán. Un qué. Un vampiro de radio. ¿Radionovelas? ¿Qué es eso? Es algo parecido a... lo único distinto está en que en vez de identificar a las personas por las fotos lo hacemos con la voz y por los colmillos. Sí, es simple, usted va caminando por ahí y de repente se encuentra con alguien a quien conoce y lo primero que le mira no es la cara sino los colmillos. Los colmillos son algo así como las huellas digitales en el resto de todos ustedes. No existen en el mundo dos pares de colmillos que sean iguales a otros dos pares de colmillos. O, en caso de no poder identificar a esa persona por los colmillos, que sería un caso excepcional, lo podrá hacer a través del timbre de su voz. ¿Si escucha? Escúcheme atentamente. No se me distraiga. Escuche. Escuche. No mire. No mire. No mire. (*Y le clava los colmillos en la garganta*) Taran. Bueno. Está bien, este truco no funciona. Qué quieres que haga. Que vaya vestido así hasta tu casa, como estoy en este momento. Ni me lo imagino.

VI: Me gustaría tanto verte volar. Aletear fuerte y flotar a centímetros del suelo. Una vez hice ese experimento. Cuando no sabía volar. El de volar. Me puse una toalla amarrada en el cuello y me lancé desde una terraza creyendo ser un murciélago. Caí al suelo como caen los jarrones chinos en las películas chinas. De esa misma manera me rompí en cien pedazos. Ahora, si pudieras ver lo que soy capaz de hacer ahora. Ahora no sólo puedo volar, también puedo ver lo que pasa tras las paredes. Escuchar lo que otros hablan a kilómetros de mí. Saber dónde estás y hacia dónde pretendes ir. Cuando naciste y dónde morirás. Quiénes son tus amigos, quiénes tus enemigos, lo que comes, lo que bebes, los lugares donde comes y bebes, las personas con las que comes, tu primera pareja y la última, lo que deseas, si amas la soledad o prefieres el silencio o el ruido o alucinar viendo las nubes, dónde has trabajado y hasta lo que piensas, lo que no prefieres, lo que sueñas, intuyes, vislumbras, entrevés, persigues, distingues, reconoces, registras, inspeccionas, buscas, exploras, divisas, descubres, revelas, manifiestas, dices, expresas, enuncias, formulas, enumeras, hablas, conversas, dialogas, deparas, discutes, concedes, destinas, proporcionas, suministras, abasteces, otorgas, confieres, adjudicas, asignas... Ahora, hoy, esta noche y con mis manos voy a hacer que todo flote, que todo vuele, como un ave. Es distinto flotar a volar. Qué importa. Sí. Un ave. Que todo se levante sobre la superficie de la tierra y mientras todo vuele,

mientras todo aletee vaya gritando estupideces. Es posible que las cosas hablen, que griten estupideces. Yo las he visto hablar. Yo las he visto levantadas y gritando estupideces. A las cosas las he visto. Sí. A las cosas. Sí, eso es, que vuelen y que griten tonterías como...a ver... ya puedo volar, ya quiero volar, ya deseo volar, ya tengo que volar. Qué importa si son sólo cuatro las frases estúpidas que las cosas mencionen en su primer vuelo. Qué importa eso. Estoy seguro que aprenderán a volar con facilidad y que hablar será mucho más fácil para ellas que para ti. Ven. Tranquilízate. No te pongas mal. Tranquilízate. No te deprimas. No será difícil volar tratándose de una C O S A ágil, como esta que eres. Sin mencionar esta boca que tienes. De dónde sacaste esta boca y cada uno de los músculos de la cara. Es increíble el tamaño de estos músculos. Es increíble esta boca. Es increíble. Y de esta cara. La boca es todo un acontecimiento. Ábrela. Di a... n..v...b...j...k. Ahora repite... ya puedo volar, ya quiero volar, ya deseo volar, ya tengo que volar. Esta será una labor difícil. Muy difícil. Lo confieso. Perdón, pero es así. Lo intenté, lo juro.

### **Capítulo 3: No todos los corazones pueden ser atravesados por todas las estacas**

V1: No es necesario recordarte por qué estamos aquí, esta noche.

V3: Qué falta de atención. Lo he olvidado por completo.

V1: No te preocupes, yo te lo recuerdo, esta noche dejaremos todo y nos iremos a otro lugar. Desde luego lo haremos volando, entiendes, V O L A N D O, eso sí, no nos iremos, hasta antes de dejar listo un pequeño regalo para nuestros visitantes, que seguramente vendrán a buscarnos.

V3: Hace cuánto tiempo nos están buscando.

V2: Más de... no sé... ¿cien años?

V3: Y qué ha pasado en todo ese tiempo.

V2: Que yo recuerde, nada.

V1: Nada.

V3: Y por qué no ha pasado nada si ha pasado tanto tiempo.

V1: Simplemente porque quienes nos buscan saben dónde encontrarnos, pero no se atreven siquiera a tocar la puerta. Si vieran que ayer cambié el tono del timbre de la puerta. Hasta la semana pasada el tono no era otro que una estrofa de la quinta sinfonía. Sí, la de Beethoven. Estaba harto de escucharla. Harto. Harto de Beethoven y de su quinta sinfonía.

V3: Yo prefiero a Vivaldi.

V1: Yo lo sé, son estilos musicales muy diferentes.

V2: Y qué.

V3: No me importa, prefiero a Vivaldi y ese fragmento de las 4 estaciones, el inicio del invierno in Fa minore.

V1: Es apabullante.

V3: Delirante. Como cuando cae la nieve.

V2: No conozco la nieve.

V1: Si las onces.

V2: Estoy jugando a que no la conozco.

V1: Me has hecho pensar en algo muy importante. Voy a jugar contigo a que no conozco ni la nieve ni el mar y que no he pensado aun si es importante hacerlo. Conocer la nieve o el mar.

V3: Desde que pueda escuchar melodías como las de Vivaldi, el mar y la nieve no serán más que evocaciones inútiles de una imaginación negada a morir por el abrupto encuentro de esa cosa imaginada con la llamada cosa real. Algo así como un recuerdo sublime y permanente...

V2: Nunca entiendo nada de lo que dices. Podrías hablar un poco más despacio.

V1: El problema va a estar en poner a palpar de nuevo este corazón.

V3: Es un corazón muy grande para un cuerpo tan pequeño.

V2: De quién putas era este corazón. ¿De un hombre-vaca? A quien se le ocurre atravesarle una estaca a un corazón así de grande. Es toda una proeza.

V1: Este es el corazón de un deportista.

V2: Qué.

V1: Este era el corazón de un deportista.

V2: Sí, el de Mike T. Myson.

V3: O el de Alexandre Nikoláyevich Kijocourov. No sabes quién es Alexandre Nikoláyevich Kijocourov. Increíble. Increíble. Pero ¿Si sabes quién es Mike T. Myson?

V2: Claro. Quién no sabe de Mike T. Myson. Del hombre con el corazón más grande del mundo. El tipo era boxeador. De los grandes. De los pesados. Una vez le arrancó la oreja a otro boxeador de un mordisco. Fue en una pelea ante Golfield en el 97. Bueno. Exagero. No le arrancó toda la oreja a Golfield. Fue sólo un pedazo. Un pedazo insignificante. Del tamaño de este dedo. Imagino que fue un pedazo tan pequeño como el que se arrancó Van Gogh cuando se arrancó ese pedazo de carne de la oreja. Todos hablan de la oreja que se arrancó Van Gogh. Sobre todo, los

---

artistas. Esos sí que hablan de eso como de una proeza vivida por ellos mismos. Ah, y ni mencionar lo que opinan del hecho de que le haya regalado esa oreja a una puta cualquiera. Ni si quiera se arrancó la oreja. Se arrancó un pedacito así de pequeño. Eso sí, lloró como un bebé. Cómo lloró, recuerdo cómo lloró. Y lo de la puta... bueno, lo de la puta fue toda una instalación performática de lo más sublime. Eso sí que me divierte de él y de todos los artistas. Que lloren mientras sangran exhibiendo sus obras de arte. Yo, la verdad, he aprendido a querer la obra de arte y no al artista. El artista me importa un culo. Un culo. De qué le estaba hablando. No les estaba hablando de culos, ni de artistas, ¿cierto? Ah, sí, del boxeador que le arrancó la oreja al otro, que no fue la oreja lo que le arrancó sino un pedacito del lóbulo. El otro hizo un escándalo terrible. Corrió a su esquina, llorando como un bebé y le mostró al entrenador lo que pasaba. El entrenador llamó al árbitro y el árbitro miró sorprendido la oreja del peleador. Al árbitro no le asustó el pedazo de carne que el otro le había arrancado. No. Le asustó la sangre. A todos les asusta la sangre. Menos a nosotros. Yo le habría limpiado la sangre con tanto gusto. Sí. Con tanto gusto. El caso es que el árbitro levantó las manos y dijo no más. Se acabó esta pelea. El tipo, el retador caníbal no tuvo de otra que correr a su esquina derrotado. Bajó las manos y las estiró hasta uno de los ayudantes. El ayudante deshizo los nudos con los que estaban atados los guantes. Y agachó la cabeza como un niño cuando le quitaron los guantes. Lloró.

V1: Eso es tener un corazón muy grande.

V2: El entrenador también agachó la cabeza. Recuerdo esa noche porque esa noche estaba yo comenzando a maquinar mi primer vuelo. Lo había intentado tres veces seguidas ese mismo día. La primera vez lo hice cerca de un río, lo hice sin nada de ropa. Antes de lanzarme, me dije mentalmente lo importante de estar en ese lugar olvidado de todo. De la gente. De las orejas. De los mordiscos. De la sangre. De todo. El segundo intento lo hice sobre la cima de una montaña. Antes de lanzarme al vacío, mencioné dos palabras que no recuerdo, como si estuviera rezando. Sólo sé que una de ellas tenía que ver con volar o con arrojar desde allá, al vacío. La tercera vez no dije nada. Simplemente me callé y ya. Estaba parado de espaldas a un acantilado, como exhibiéndome unas alas. Así. Antes de lanzarme cerré los ojos y me vi correr por un camino de piedras, como esos que exhiben los arqueólogos en la televisión cuando dicen encontrar unos restos prehistóricos de una ciudad perdida.

V3: Ah, sé que soy una bomba de tiempo. Doscientos kilos y medio de pentonita corren

acelerados de mis pulmones a mis manos.

V1: Tal vez mañana te dé la gana de explotar y nos vuelvas mierda a todos.

V2: La puta gana de volarlo todo a pedacitos. En migajas. En partes tan pequeñas que, para reconstruir una cosa, esa estaca, por ejemplo, no se pueda recurrir a otro método distinto que a la memoria.

V1: A la suposición.

V3: Al delirio interpretativo.

V1: A las metáforas.

V2: A las comparativas: las más eficaces a la hora de ejemplificar una cosa inexistente (I) con otra que pertenece al ámbito de lo real (R). ¿Cómo era esa estaca? ¿La recuerdas?

V1: Yo recuerdo que era rectangular con algunos hoyos a los lados atravesándola de un extremo a otro.

V3: Ya, esperen. Ven. Párate aquí. Eso. Así. Está bien. Mira las cosas del mundo. Mira cada cosa y dime si entre esas cosas puedes ver una con la que yo me pueda hacer una idea de la estaca destruida sin necesidad de mirar a otra estaca similar o parecida a esa que ya no existe. Recuerda que lo de la estaca no es más que un ejemplo netamente interpretativo.

V2: Igual pudiera haber dicho mano o pierna o cabeza o corazón o, en fin, cualquier cosa.

V3: Ensayemos: mi mano es a tu espalda como una estaca es a tu corazón.

V1: No. Espérate. Te dije claramente una metáfora. Esa es una analogía.

V2: ¿Sí?

V3: No. No lo es.

V1: Es una analogía, lo juro. Es decir, es una semejanza o afinidad entre dos pares de palabras. Definición simple de diccionario escolar: una semejanza emergente a partir de un proceso de comparación y se consolida considerando los rasgos más importantes y notorios de dichas relaciones.

V2: Vas bien. Aunque no entiendo nada. Ni mierda. Muy bien.

V1: Lo que pasa es que no entiendo: Corazón- Estaca. Mano-espalda. Mano- corazón. Espalda-mano. Mano- estaca. Espalda-estaca. Mano- mano. Espalda-espalda. Mano- espalda. Espalda-estaca. Mano- estaca. Espalda-corazón. Mano- corazón. Espalda- corazón. Mano- estaca. Espalda-estaca.

---

V2: No entiendo ni mierda.

V3: ¿Nada?

V1: ¿Nada, nada, nada?

V2: No. Ni mierda de mierda.

V1: Entonces vas bien.

V3: Sí, vas muy bien.

V1: Volvamos: podría ser una analogía por oposición.

V3: No. Por oposición no.

V1: O por inclusión. Qué opinas.

V2: Mmmm... No sé, yo diría que sí. Que sí, que eso.

V1: Más bien por intensidad: mi mano es a tu espalda como una estaca a tu corazón.

V2: ¿Como una estaca a tu corazón? Qué putas quiere decir eso.

V1: Que voy a ir un día cualquiera, eso sí, después de las dos de la tarde y voy a clavarte una estaca en el corazón, mientras duermes.

V2: Bien. Entiendo. Sí. Creo que entiendo.

V1: Podría ser eso. Aunque, hay que tener en cuenta que todo esto de lo que hablamos no es más que un mero acto simbólico.

V2: Volví a lo mismo de antes.

V3: ¿A qué volviste?

V2: A no entender ni mierda.

V1: Relájate. Párate aquí y míranos a nosotros trabajar.

V3: Sí, es fácil. Mira, se trata de una especie de convenio entre la estaca, el corazón y tú.

V2: O sea que... yo soy algo así como la fuerza que quiere ver en mi corazón una... estaca.

V1: Muy bien.

V3: Vas muy bien.

V1: Ahora déjame explicarlo claramente. Tú no eres más que la representación simbólica del cuerpo en el que quiero atravesar la estaca en el corazón.

V2: Otra vez con las comparaciones agresivas. Me dieron ganas de volar.

V1: A mí también.

V2: ¿Puedo decir algo?

V1: Claro que sí. Dilo ya.

V2: Pero se van a ofender un poquito.

V3: No importa. Dilo. Ya.

V2: Ay, está bien. Tengo que tomar aire para decirlo, pero ya no me aguanto más: que la retórica no es más que el pajazo mental inventado por los intelectuales el día en que descubrieron como sus vergas ya no se paraban más.

V1: Espérate.

V2: ¿Qué pasó? ¿Se ofendieron?

V1: No. No es eso. Está bien lo que dices. Solo que, estás siendo muy excluyente.

V3: Sí, tienes razón, a ver... ¿Y qué pasa por ejemplo con las mujeres y con nosotros los maricas? Estás hablando de algo que no tiene género. Que nos compete a todos. A todos. Diga, dilo, di... ¿qué se nos deja de parar?

V2: No se... pues... qué, a unas las tetas y a los otros el culo. El culo y las tetas. Eso.

V1: ¿Y el corazón?

V2: Qué con el corazón.

V1: Dónde dejas el corazón si estábamos hablando de corazones.

V2: Sigo perdido. Ese es un tema que es muy grande para mí.

**Anexo 2. V1. Milthon Araque**

Maestro en Arte dramático de la Universidad de Antioquia. Se ha desempeñado como director, y escritor, principalmente en el grupo Teatro el Nombre de la ciudad de Medellín, en el cual ha desarrollado espectáculos de ciencia ficción como *Multiverno* (2020) y *Almas de metal en tiempo de los sentidos* (2013), así como puestas en escena que exploran las raíces tradicionales del teatro colombiano (*Hasta quel diablo no se pare*) Ha participado como escritor y director en otras compañías como son: Mandrágora (Entrerriós Antioquia) Pánico Escénico (San Pedro de los Milagros) Corporación LEA, Teatro Musical de Colombia, y Colegio Theodoro Hertzl.

### **Anexo 3. Jhoan Ospina**

Actualmente, promotor y director de procesos culturales de La casa cultural Casaparte, director del colectivo de estudios de performance Trece lunas de la ciudad de Armenia. Dentro de mi experiencia artística aparecen experiencias como: Actor invitado de la Asociación Fractal Teatro de Medellín e integrante activo del colectivo “Teatro el Nombre” como actor y co-creador de sus producciones. Me he desempeñado como bajo la dirección de maestros reconocidos en la escena nacional y local a saber: Mario Wilson Bustamante Londoño (Universidad de Medellín), Óscar Darío Salazar (Master en dirección y dramaturgia de la Universidad de Antioquia), Clara Helena Arango Tobón (Universidad de Antioquia), Fernando Velásquez (Caja Negra Teatro), Haydee Marín Álvarez (Coral Tomas Luis de Victoria), Mario Sánchez Vanegas (Fractal teatro) Milthon Araque (Teatro El Nombre), Luz Marina Botero ( Colectivo Tebaidarte), Alexander Carvajal Isaza ( Director de cultura municipio de la Tebaida. He participado en festivales nacionales como el festival de teatro de Manizales, entre otros. Y en festivales internacionales como el Delta V (Valparaíso, Chile), Setkani Encounter (Brno, Republica Checa), Festival Iberoamericano de Bogotá, Festival internacional de Teatro Sagrado (La Tebaida, Quindío).

---

#### **Anexo 4. V3. Antonio Úsuga Monsalve**

Investigador de arte. Escritor. Actor de teatro. Maestro en Arte Dramático de la Universidad de Antioquia. Jurado en varios festivales de teatro de Colombia. Sus relatos han sido reconocidos en concursos de literatura en Colombia y el exterior. Finalista en las versiones X y XII del Concurso Nacional de Novela y Cuento de la Cámara de Comercio de Medellín con sus libros “Rayas blancas en el cielo” y “La parte de la vida que me corresponde”. En el 2012 publicó el libro *La dramaturgia del porno* (Universidad de Antioquia, Comité de Investigación de la Universidad de Antioquia (CODI)) y ha llevado su ponencia a varios encuentros internacionales de investigadores teatrales, como Encuentro Internacional de Investigación en Artes Escénicas, organizado por la Universidad de Caldas. Congreso (I y II) internacional de estudios teatrales, organizado por la universidad de Antioquia (Medellín). Ha sido invitado a escribir artículos relacionados con Arte y teatro en periódicos como el Mundo (Medellín), revistas Ojos (Bogotá), Artes Escénicas (Manizales)

Docente invitado en la Escuela de animación juvenil (Convenio Medellín-Barcelona), en el curso Herramientas estéticas para la dinamización sociocultural, en el diplomados Promoción sociocultural, avalado por la Universidad Pontificia Bolivariana. Actualmente dirige la compañía de teatro Divina Obscenidad Teatro. Con este Colectivo ha puesto en escena, las obras: Minotauro, Ninfa, Procusto, Por favor siéntate en mi cara, Bondage, Las preciosas Ridículas, Música para Narciso y La intimidad de los pájaros. Escribe las dramaturgias para Divina Obscenidad. Su obra Minotauro, ha sido invitada a varios festivales de teatro, entre ellos, “12 festival colombiano de teatro ciudad de Medellín” y el “Festival internacional de teatro rosa de Bogotá”, en el 2014, donde fue considerada como una de las obras más importantes para el festival en ese año

---

### **Anexo 5. Vestuario: Laura Henao**

Diseñadora de modas, egresada de la corporación colegiatura colombiana. Ha participado de varios procesos actorales con entidades del sector cultural en la ciudad de Medellín comenzando su trayectoria en la red de creación escénica en el año 2011 dónde a la par desarrolla sus estudios universitarios. La fuerte pregunta por la escena ha Sido determinante es la búsqueda profesional pues la conversación entre moda y arte plantea un camino vertiginoso pero retador, y es de esta posible retroalimentación de dónde toma su motor personal de indagación en el ámbito profesional. Cómo actriz ha participado de procesos con varios grupos de la ciudad de Medellín como: elemental teatro, Oficina central de los sueños, teatro musical de Colombia (kit de herramientas para sobrevivir a un musical), actualmente participa como actriz en el elenco de Ay amores, una propuesta de corpo LEA entidad con la cual inicia su vínculo en el año 2019. Dentro de la formación complementaria ha participado también en talleres enfocados a las artes escénicas cómo: taller de confección e interpretación de máscaras de la comedia del arte 2012, taller de maquillaje artístico 2012, taller de dramaturgia para teatro 2012, taller de clown con el maestro Ciscu Margenat de España.

Como vestuarista inicia su recorrido desde la universidad desarrollando producciones de vestuario y utilería para escenario desde el año 2014, trabajando para diferentes corporaciones y entidades del sector cultural como: La pájara trueno, kakatua violeta, al paso escénico, el taller creativo, insectivista (marca de autor), teatro TPM, laboratorio escénico (corporación cultural Altavista), corpo LEA, la acera del frente, Teatro musical de Colombia, entre otros. En formación complementaria se encuentran cursos cortos sobre bordado y manejo de materiales no convencionales, seminario /taller- vestuario al costo de la creatividad con la maestra Mariela Gotuzzo de Uruguay, en el año 2021 participó también del diplomado en gestión de proyectos culturales, una iniciativa del ministerio de cultura con la universidad EAN

## **Anexo 6. El maquillaje: Paula Andrea Valencia Buitrago. Panvabu**

Artista plástica

Universidad de Antioquia

Docente en el área de las artes plásticas durante 12 años y en el ámbito universitario durante 6 años, se ha desempeñado en las cátedras de maquillaje artístico y técnicas escénicas, como asesora en los montajes de teatro y diferentes niveles de actuación del programa artes escénicas de la facultad de Artes de la UdeA.

En su labor como maquilladora, su énfasis ha sido el uso de prótesis, efectos especiales y ensamble de ornamentos, el body art y el maquillaje para la escena.

La trayectoria fuera de la UdeA, ha sido con las entidades culturales y teatros de la ciudad

**Anexo 7. Mauricio Castañeda**

Licenciado en Teatro de la Universidad de Antioquia. Mimo y titiritero, diseñador y creador de escenografía para obras de teatro, actos performativos y otros espectáculos artísticos. Profesor universitario, docente de primaria y secundaria, asesor de festivales de teatro estudiantiles, ha dirigido varias obras de teatro y realizado diferentes performances.

---

## **Anexo 8. Jorge Tobón**

Estudió Licenciatura en Educación Musical en la Facultad de Artes de la Universidad de Antioquia. Es Tecnólogo en informática Musical del ITM. Ha formado parte de agrupaciones musicales de la ciudad como Dejalivre, Militantex, La Guaneña, entre otras. Ha participado en eventos de ciudad como el Festival Internacional Altavoz, Hip Hop al parque (Bogotá) y Santo Domingo Jazz Festival 2014 (República Dominicana). Ha realizado giras internacionales con la agrupación Militantex en Ecuador y México. Musicalizó la obra de teatro Infvierno, montada por estudiantes de teatro de la Universidad de Antioquia.

Ha construido diferentes instrumentos con materiales no convencionales como el Canillófono, el tarroviolín, flautas con PVC, la Frascofono Marimba, entre otros. Participó en el desfile de Feria de Flores 2014 con la construcción, composición musical e interpretación de la banda de marimbas construidas en PVC y tarrofonos construidos con canecas y material reciclable. Dictó el taller de Música para la escena con instrumentos no convencionales dentro del marco del evento Días del libro. Ha participado en La última vocal -programa informativo del canal audiovisual de la UdeA- en la nota de instrumentos musicales creados con materiales no convencionales. Desde el año 2009 ha hecho parte en la creación y puesta en escena de las obras de teatro de La acera del Frente; es importante anotar que este grupo trabaja en obras de carácter pedagógico y comercial. Ha compuesto la música de las obras de teatro erótico propuesto por la compañía Divina obscenidad.