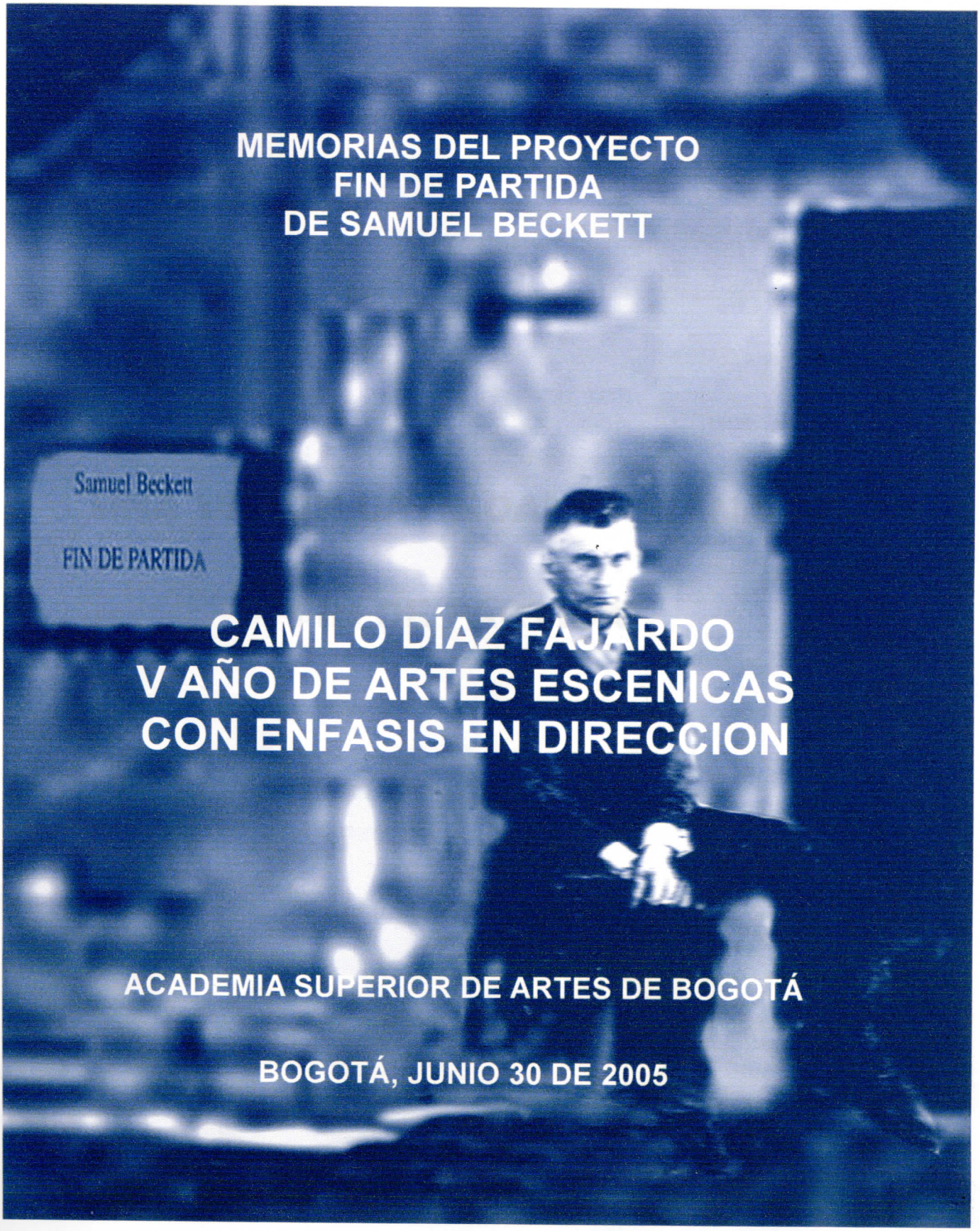
Fin de Partida

De Samuel Beckett

Dirección

Camilo Díaz Fajardo

2005



MEMORIAS DEL PROYECTO FIN DE PARTIDA DE SAMUEL BECKETT

CAMILO DÍAZ FAJARDO
V AÑO DE ARTES ESCENICAS
CON ENFASIS EN DIRECCION

ACADEMIA SUPERIOR DE ARTES DE BOGOTÁ

BOGOTÁ, JUNIO 30 DE 2005

UNA VISIÓN LATINOAMERICANA DE

"FIN DE PARTIDA".



INTRODUCCION

El proceso se inicia con la elección de una obra que es un gran reto, se escogen los actores más indicados, se propone una metodología de trabajo con un fin específico, se organiza todo pensando en el espectáculo y en la diversión, se crean todos los espacios necesarios para que la creación pueda fluir, se hace todo lo posible para que el mensaje sea entendido, se invierte en todo lo que sea necesario, se propone de una y mil maneras hasta que haya una comunión con lo conseguido, el resultado estuvo en las tablas, en el escenario, en el teatro, porque la cuestión al fin y al cabo es crear.

Todo tiene su método, y este fue a grandes rasgos el que desarrolle.



PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En el siglo XXI el asumir la obra FIN DE PARTIDA de Samuel Beckett nos presenta, a nosotros los latinoamericanos, el inconveniente de asir un universo de desesperanza y agonía que se dio en Europa después de la Segunda Guerra Mundial (1939-1945), pero no solo ellos estuvieron involucrados sino también los asiáticos y los estadounidenses, recordando tristemente Hiroshima y Nagasaki, y que se ve plasmada en esta obra. Beckett crea un espacio, unos personajes y unas acciones que organizan un conjunto totalmente consecuente con este contexto. Ahora bien, nosotros no hemos vivido una guerra mundial, aunque nos encontramos en medio de la muerte y de los conflictos armados, pero teniendo en cuenta que el autor a través de la obra expone su punto de vista, nosotros podemos reclamar la oportunidad de expresar el nuestro a través de su obra a pesar de estar a miles de kilómetros, alejados en espacio y tiempo de la Europa de los 50.

Son momentos diferentes y el pensamiento del hombre de la época en que fue escrita es distinto al del hombre contemporáneo, al cual yo represento. Sea por casualidad o no, el hombre de estos tiempos tiene la obligación de plasmar su visión del mundo que le rodea en



cada cosa, obra, labor o trabajo que realiza, como se ha hecho a través del tiempo.

Por tanto, la problemática que me he propuesto resolver con la obra la planteo en cinco puntos a desarrollar:

1. La Interpretación (¿Qué quiero decir con la propuesta escénica al mundo de hoy? Dando a la vez una propuesta teórica y práctica frente a la obra).
2. La Acción (Teniendo las pausas de la obra como punto de partida).
3. La Velocidad (Contraponiendo la marcada por las obras dirigidas por el autor y el contexto contemporáneo en el que se encuentran inmersos el director y los actores).
4. Los personajes (Tomándolos como lo que el conjunto de la propuesta exige).
5. El espacio (Basándonos en la situación concreta de la no existencia de alguien en el exterior del lugar en el que están los personajes (un refugio), destacando un comportamiento y unas características determinadas tanto de los personajes como del lugar mismo).



LAS PREGUNTAS

a) ¿"Fin de Partida" expone asuntos que interesan a nuestra realidad, dentro de los parámetros espacio-temporales en que nos encontramos; el director, los actores y un público concreto como lo es el colombiano?

b) ¿Los actores y el director pueden conseguir una propuesta estética que responda al orden de lo artístico y que motive la consecución de una nueva visión frente a la obra de este autor y al mundo que los rodea?

c) ¿La obra de Beckett que siempre se ha hecho en nuestro país para la intelectualidad puede llegar a comunicar al espectador común?



JUSTIFICACIÓN

Al entrar al último año de la Carrera de Artes Escénicas con énfasis en Dirección en la Academia Superior de Artes de Bogotá se da la posibilidad de crear un montaje con actores profesionales y permite correr el riesgo de asumir un reto de grandes magnitudes. Esto conduce a la escogencia de una obra que comprometa en todo sentido. "Fin de Partida" de Samuel Beckett, se convierte así en la obra que permite formular preguntas claras frente a la complejidad y la estructura de un universo que construye un autor perteneciente al Movimiento Artístico de Vanguardia y que lo han catalogado los teóricos como escritor del movimiento del Absurdo.

A raíz de todo esto, la obra genera interrogantes a resolver frente a lo que podría decir al mundo contemporáneo, a nuestra realidad y a nuestro contexto.

El reto va desde la primera lectura, la interpretación, las situaciones, las propuestas acerca de los personajes, las relaciones entre ellos, el espacio y la relación entre el exterior y el interior de este, la generación de un universo que justifique cada uno de los sucesos que ocurrirán en la obra y todo lo que conduce a que la propuesta comunique dentro del contexto contemporáneo.



OBJETIVO

Materializar la obra de Samuel Beckett dentro de los límites trazados por el director frente a la interpretación, la acción, los personajes, la velocidad y el espacio para crear una visión crítica a los planteamientos escénicos expuestos por otros directores, incluso el mismo autor. Todo con el fin absoluto de asegurar la recepción del mensaje del espectador y así ser contundente en el proceso comunicativo.



HIPÓTESIS

PRIMERA

La obra permite una lectura crítica y de confrontación frente a la realidad y se puede realizar una propuesta que pueda llegar a toda clase de público con un contenido fresco y dinámico que la hace atractiva y cumple con el cometido original del teatro que es comunicar, utilizando toda clase de mecanismos para que el mensaje sea recibido en su totalidad por parte del espectador, para esto se procura utilizar una puesta en escena futurista y llamativa que permita al espectador descubrir el significado de la obra, también utilizando juegos escénicos que descifren al público lo planteado por la obra y la propuesta interpretativa del director.

SEGUNDA

Al generar que la pausa tenga una justificación a través de la creación de propuestas de acciones físicas, con contenido dramático, y que no se quede solo en el detenerse, permite que la obra adquiera una dinámica propia y un ritmo frenético justificado. Todo esto ayudado por la velocidad con que se interpreta el texto, partiendo de la necesidad inmediata de los personajes de sentirse vivos y que solo lo consiguen cuando logran expresarse a través de la palabra y que



por la situación en la que se encuentran, forja el conflicto entre ellos de relacionarse con el otro, buscando siempre al "distinto" como única forma de reafirmarse como ser vivo, igual que en la relación obra-espectador, por esto se consigue que la puesta en escena sea completa, compleja pero codificable y con un tinte poético que la configura como obra de arte.

TERCERA

La obra permite la exposición de la problemática que se da al interior del ser humano por la soledad y la necesidad de siempre tener a otra persona para proclamar la propia existencia, propiciando un conjunto de acciones-conflicto dialécticas para la construcción del propio YO.



MARCO HISTORICO

EL AUTOR



Samuel Beckett, dramaturgo, poeta, novelista, cineasta, nace en 1906 en Foxrock , cerca de Dublín, en una familia de profundo abolengo burgués irlandés, en 1920 entra a estudiar en la Portora Royal School de Enniskillen, que es uno de los mas importantes y tradicionales colegios irlandeses. Luego en 1927 se gradúa en el Trinity College de Dublín, se traslada a París en 1928, donde se desempeña como profesor de inglés durante dos años en la escuela Normal Superior de la Rue de Ulm. Por esta época se encuentra con James Joyce y le colabora como secretario y gracias a esto empieza a relacionarse con los ambientes artísticos de la vanguardia parisiense. En 1930 gana con la obra "Whoroscope" un premio de poesía. Después de regresar a Dublín en 1938 publica su primera novela completa de nombre "Murphy" y en 1939 al estallar la guerra va a París. Después de la invasión alemana a Francia participa activamente en la Resistencia. En 1942 se refugia en Vaucluse, donde trabaja como labrador. En



1945 al terminar la guerra se queda a vivir definitivamente en Francia,

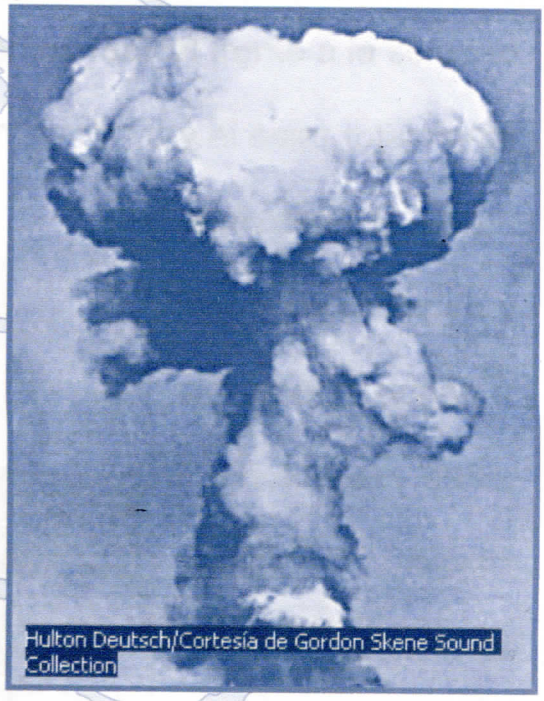


salvo esporádicos viajes a Irlanda. Allí escribe novelas y para teatro. Publica "Molloy", que es la primera novela en Francés, luego escribe "Malone Muere" en 1951, y se hace la primera representación de una obra suya, "Esperando a Godot", en 1952, que le da fama internacional, en 1953 escribe "El Innombrable" y en los años siguientes se dedica a escribir para teatro, "La última cinta" (1958), "Los Días Felices" (1961), hasta que en 1969 se le otorga el premio Nobel de literatura. En sus obras cuestionó la capacidad de la literatura para liberar al hombre de su soledad, mediante un teatro y una narrativa, en apariencia, inconexa y marcada por el absurdo, que refleja la condición humana. Casi toda su producción fue posterior a 1945, momento enmarcado por la devastación y la desesperanza de la guerra. Muere el 22 de diciembre de 1989 en la misma ciudad que le vio escribir sus obras.



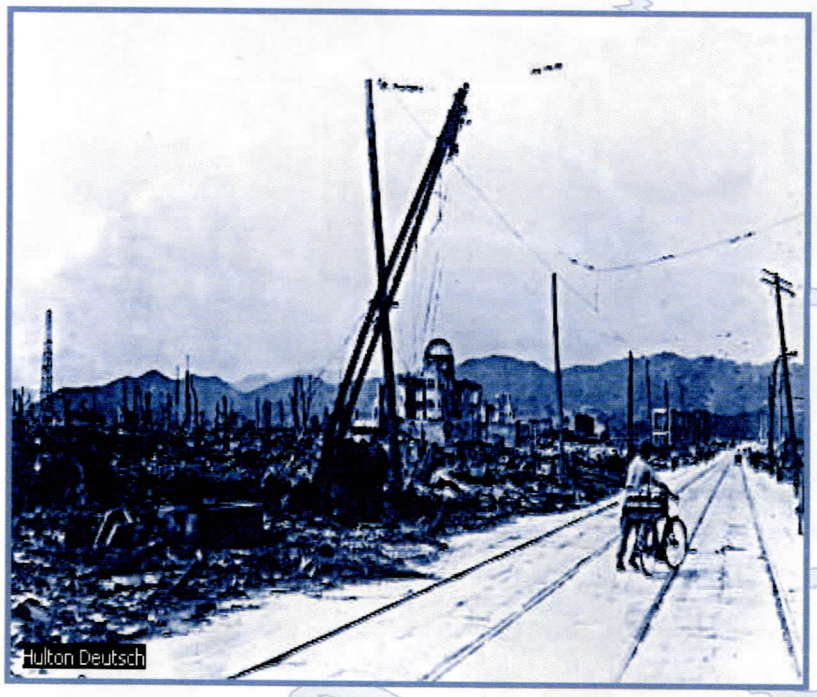
CONTEXTO HISTÓRICO

En 1958, fecha en que se escribe la obra, se viven momentos importantes del pensamiento en el mundo por el reciente desenlace catastrófico de la Segunda Guerra, con la explosión de las dos bombas atómicas y la hecatombe sufrida en toda Europa. La forma de ver al planeta cambia después de estos sucesos y generan movimientos de absoluta y total desesperanza en lo que al futuro se refiere por darse cuenta de la capacidad destructiva y devastadora desarrollada por el hombre. Se dan movimientos que propenden por un cambio total del sistema existente como lo son los partidos comunistas de cada uno de los países europeos pero a la vez se dan corrientes que no ven salida ni oportunidad de cambio a los sistemas establecidos, a pesar de los vientos de renovación en Francia con la propuesta de la nueva constitución por parte de Charles de Gaulle. Las obras que se dan en ese instante tratan de construir un imaginario de esperanza y optimismo a través de la posibilidad de cambiar pero se ven





bombardeadas por las noticias de todo lo ocurrido en la guerra y los registros de lo sucedido en Hiroshima y Nagasakii que resulta generador de propuestas pesimistas y de una terrible sin salida. En este grupo encontramos a Beckett quien es radical frente a la soledad y el estar totalmente abandonados en un lugar desconocido y sin tener a donde ir y sin siquiera haber pedido existir, donde todo es confusión, pánico y desolación.



No solo en él ocurre esto sino que en todos los artistas de vanguardia que en su proceso creativo tienen muy presente todo lo que fue la guerra y los resultados que se dieron en cada uno de los habitantes de la tierra. Se piensa en reconstruir, se piensa en tratar de olvidar cada una de las huellas de la guerra, algo totalmente imposible porque está cifrado en la mente de cada uno de ellos.



NUESTRA REALIDAD





Y aunque estamos pasando por algo muy difícil en el presente mundial del cual no podemos ser ajenos, nosotros los latinoamericanos tenemos algo que no tenían los europeos en el momento de hacer la obra que nos atañe...



UNIVERSIDAD DISTRITAL
FRANCISCO JOSE DE CALDAS
SISTEMA DE BIBLIOTECAS



El poder pensar que el mañana será mejor, de alguna manera, esto es intrínseco en el pensamiento latino y es algo de lo que no nos podemos librar, así veamos que mañana todo estará Mortibus.

Por tanto, todo el análisis que se hace de la obra de Beckett se ve modificado por nuestro contexto que de una u otra forma establece unos lineamientos que desarrollan una dinámica propia para la realización de cualquier propuesta artística ya que no podemos aislarnos de lo que somos y además debemos tener en cuenta con quienes nos vamos a comunicar que son personas influenciadas por el mismo entorno particular latinoamericano y específicamente el colombiano.



EL ABSURDO

El género no realista más popular del siglo XX fue el absurdo. Espiritualmente (si no directamente) desciende de las obras de Alfred Jarry, los dadaístas, los surrealistas y la influencia de las teorías existencialistas de Albert Camus y Jean-Paul Sartre. Los dramaturgos del absurdo vieron, en palabras del autor rumano-francés Eugène Ionesco, al "hombre como perdido en el mundo, todas sus acciones se revelaron sin sentido, absurdas, inútiles". Con sus mejores ejemplos en la obra de Ionesco, "El rinoceronte" (1959) y la de Samuel Beckett, "Esperando a Godot" (1952), el teatro del absurdo tiende a eliminar gran parte de la relación causa-efecto en los episodios y a negar el poder de comunicación del lenguaje, reduce los personajes a arquetipos, hace que los lugares donde se desarrolla la acción no sean concretos y muestra el mundo alienante e incomprensible.











DISEÑO METODOLÓGICO

DIRECTRICES

1. Investigación y confrontación de los conceptos a abordar en la puesta en escena con el tutor.
2. Se establecen las hipótesis y los marcos de referencia que se escogen para la interpretación con el fin de ubicarla en el contexto determinado.
3. Elaboración de la carpeta de dirección donde se encuentra el desglose de la obra teniendo en cuenta el conflicto, las "escenas", objetivos, espacios, tiempos.
4. Elaboración de un cronograma donde se encuentra la planeación desde el inicio de los ensayos hasta el estreno teniendo en cuenta las tareas que se deben desarrollar antes de este.
5. Escogencia del reparto y del grupo de trabajo donde se establece la forma de contratación y pago.



DESARROLLO DEL DISEÑO METODOLÓGICO

1. **Investigación y confrontación de los conceptos a abordar en la puesta en escena con el tutor.**

a) Se establecen tareas de investigación para descubrir el contexto histórico en el cual fue escrito la obra y el medio en el cual el autor se encontraba por parte del director con ayuda del tutor.

b) Se exponen los puntos de vista frente a las influencias que recibe el autor y la obra de acuerdo con el contexto histórico.

c) Se definen cuales son los intereses del director con la obra.

d) El tutor plantea que se deben mantener las directrices del movimiento de vanguardia que se dio en los años 60.

e) El director asume la responsabilidad de encaminar la propuesta hacia la contemporaneidad por tener como fin prioritario no hacer antropología teatral.

f) El tutor contribuye en la resolución de dudas que tiene el director, a pesar de no estar de acuerdo con el planteamiento ayuda para que el proyecto se encamine de la forma adecuada conforme a la visión del director.



2. **Se establecen las hipótesis y los marcos de referencia que se escogen para la interpretación con el fin de ubicarla en el contexto determinado.**

a) Se debe construir un universo que contenga todos los elementos lógicos para que los personajes se desenvuelvan de una forma coherente en una situación extrema que deja de ser hipotética para convertirse en real.

b) Se debe establecer una estructura circular en la obra para que el espectador acceda a un juego eterno que solo tendría desenlace con la muerte.

c) El lugar que se va a tomar como referencia es un refugio luego de una explosión nuclear pero en el futuro cercano.

d) Se pretende adecuar el texto para que el mensaje llegue al espectador teniendo como parámetros iniciales el quitar algunas pausas que el director considera para aumentar la velocidad del texto por estar en un mundo en el cual la velocidad en todos los aspectos está modelando el comportamiento humano y mucho mas cuando el hombre ha podido llegar a un punto de "desarrollo" en el que puede destruir la humanidad.



e) Se trabaja sobre el hecho de que Clov, tenga siempre el sueño de poder rehacer su vida sin necesidad de contar con Hamm. Esto implica una posición de optimismo del personaje en el caso probable de salir del refugio.

f) Se dirigen todos los esfuerzos para encontrar los puntos que unirían al director con la obra, a los actores con la obra y a los espectadores con la obra, remitiéndose a la cotidianidad, sabiendo que cada uno de los participantes reaccionaria de una manera particular, pero ceñida a nuestra idiosincrasia, en un caso de encierro por un conflicto armado de tales proporciones.

g) Se concluye que los personajes parten del saber que no son responsables de haber quedado solos y que la responsabilidad descansa en los otros que son la amenaza.

h) La dependencia en un caso extremo como esto debe ser imperativa para cada uno de los personajes.



3. Carpeta de Dirección

a) Sinopsis.

Cuatro viejos se encuentran protegidos en un refugio después varios años de una explosión nuclear y no queda nadie afuera, se les han acabado casi todos los alimentos, y uno de ellos Clov ahora desea marcharse porque la rutina los invade. Tratan de inventar toda clase de pasatiempos para así no dejarse consumir por el tedio pero no quieren reconocer que entre ellos se necesitan y que no pueden vivir el uno sin el otro, buscan de todas las formas que todo se acabe pero no son capaces. Nunca podrán terminar todo sino hasta que mueran.

b) Personajes

CLOV

- **Descripción física**

Tiene 60 años, tiene deformidades en su cuerpo por la posición que ha tenido que asumir para descansar ya que no se puede sentar ya que la radiación ha provocado que tenga una inflamación en el ano. Se le ha caído el pelo por la radiación. Aunque el no ha salido se mantiene pulcramente vestido con un traje blanco. El es muy dinámico.



- **Descripción psicológica**

Asume el rol de sirviente ya que no conoce otra posibilidad porque ha estado con Hamm desde la explosión porque su padre lo dejó con la esperanza de que se salvaría, sabe que necesita de Hamm porque no hay con quien mas compartir su vida a pesar de tener un amor por la única mujer que existe a su alrededor que es la madre de su Amo, Nell, desea salir, conocer el mundo pero sabe que no lo puede hacer porque está atado a él casi por lástima y porque el sabe que tiene los mismos síntomas de inmovilidad que él y que llegará a ser como él. La única manera de sentirse vivo es escuchar las historias que Hamm le cuenta y jugar para sentirse importante, quiere huir pero nunca lo hará.

HAMM

- **Descripción física**

Tiene 100 años, es totalmente ciego, está atado a una silla de ruedas porque ha perdido la movilidad en sus piernas por la radiación, solo se puede mover del dorso para arriba, pero la silla por no tener ruedas grandes no puede moverla a voluntad, es totalmente dependiente en lo que se refiere al desplazamiento, la alimentación y el aseo. Tiene llagas en todo su cuerpo por esto tiene vendas



alrededor de su cuerpo, tiene que utilizar sonda para poder evacuar y sus ropas están consumidas por el tiempo.

- **Descripción Psicológica**

Es el patrón del refugio a pesar de sus limitaciones. Al ver solo lo que Clov le puede mostrar con sus palabras se siente aún más inútil. Los pasatiempos que utiliza es recordar sus historias y buscar quien lo escuche ya que así es la única forma de sentirse vivo. Desearía poder volver a caminar, no depender de nadie, pero la realidad es otra y no la soporta. Para poder mantener su rol maltrata, a través de lo que domina que es la palabra, a los que se encuentran a su alrededor, padre, madre y Clov. Lo único que desea es que todo termine. Necesita absolutamente de Clov, no lo reconoce, pero lo siente y en verdad ama a Clov como el hijo que nunca pudo tener. Ve en el padre (Nagg) en lo que se va a convertir, lo culpa por su venida al mundo. Desprecia totalmente a su madre (Nell) por ser la que lo parió.

NAGG

- **Descripción física**

El está recluido en un barril, el cual marca totalmente todos sus movimientos, no se puede mover. Como los demás ha sufrido las



consecuencias de estar expuesto a la radiación que lo ha debilitado aún más y la blancura de su piel es notoria. Es un viejo de aproximadamente de 120 años que perdió sus piernas en un accidente junto con su esposa, por los años ha perdido la visión, el oído, los dientes, el cabello, la lozanía y esto hace que el no pueda comer alimentos duros. La incomodidad del barril y la enfermedad en sus manos hace que le produzcan dolor, y por no volver a ponerle aserrín en la base del barril, sino arena de la playa, les molesta y hiere sus muñones. Solo tiene unos harapos con que cubrirse y el rostro y su cuerpo llenos de arena húmeda.

- **Descripción Psicológica**

Al estar en ese barril no le ha permitido tener cercanía con su esposa, a la que ama profundamente, por tanto trata siempre de estar en su compañía así no se puedan tocar, oler, ver. Trata por todos los medios de tenerla despierta ya que sospecha que ella ya lo quiere dejar para siempre. Ha conseguido favores a través de escuchar las historias de su hijo (Hamm), del que está arrepentido de procrearlo. También sabe que está en una posición totalmente desventajosa frente al otro. Siempre ha sido maltratado por Clov, quien lo desprecia. Nagg no tiene visión de futuro, solo de presente y de



pasado que es lo más determinante para él y su esposa.

NELL

- **Descripción Física**

Tiene la misma edad de su esposo, Nagg, al sufrir el mismo accidente perdió también las piernas, solo unos harapos pueden cubrir su cuerpo. A pesar de ser muy vieja conserva una vitalidad extraña en su rostro y la radiación también ha dejado las huellas desastrosas en su boca, su pelo, su voz, la palidez la consume.

- **Descripción psicológica**

Ama a su esposo y a Clov pero desea morir ya que los recuerdos de haber sido alguna vez feliz la invaden. Desea que Clov se marche. Hacia Hamm siente respeto por ser su hijo.

c) Sábana de acontecimientos

- Clov se arrepiente de marcharse y vuelve a las labores de siempre.
- Hamm despierta y vuelve a la normalidad llamando a Clov con una pitada resonante.
- Se dan cuenta que se necesitan uno a otro.
- Se dan cuenta del mal estado de salud en que se encuentran cada uno de ellos.



- Hamm le pide a Clov que lo mate pero este se rehúsa.
- Hamm tiene miedo de ser abandonado y siempre encuentra razones que le dice a Clov para que no lo deje.
- Tratan de pasar el tiempo con preguntas vanas y juegos entre uno y otro.
- Nagg y Nell salen de sus canecas y Nagg anima a Nell para que no vaya a morirse y lo deje solo.
- Nell muere.
- Clov los tapa por orden de Hamm.
- Tratan de pasar el tiempo con juegos entre ellos.
- Hamm hace que Clov mire hacia fuera y todo sigue igual.
- Clov y Hamm juegan a la pulga.
- Hamm insiste en que Clov los liquide pero este se rehúsa.
- Hamm le muestra a Clov que no sería alguien si él no lo hubiera recogido.
- Traen el perro que está haciendo Clov para compañía de Hamm.
- Hamm teme que lo deje Clov y le propone que encuentre la manera de comunicarle cuando él se vaya.
- Hamm chantajea al padre para que le escuche la historia que



quiere contar para pasar el tiempo.

- Sienten que Dios los ha abandonado.
- Tratan de pasar el tiempo. Clov para sentirse vivo le juega bromas a Hamm.
- Clov acusa a Hamm de la muerte de la tía Pegg.
- Hamm se siente solo.
- Clov toma la determinación de irse.
- Hamm se da cuenta y elabora estrategias para que el no se vaya.
- Clov golpea a Hamm.
- Clov juega a que hay un niño afuera.
- Clov quiere irse.
- Hamm le pide que se despida.
- Clov sale.
- Hamm siente que se ha quedado solo.
- Clov regresa.
- Todo vuelve a empezar.

d) Conflicto

Liberación Vs. Imposibilidad por dependencia.

e) Objetivos de los personajes.



Clov quiere irse pero sabe que necesita a Hamm por estar solos y que el le ha enseñado todo lo que sabe.

Hamm quiere morirse, desaparecer pero sabe que si lo hace no tendrá con quien hablar y siente miedo.

Nagg quiere que todo termine pero el amor por su mujer no permite que ocurra esto.

Nell quiere renunciar a la vida y lo consigue.

f) Personaje Principal

Clov quien es la persona sobre la cual recaen todas las cosas que ocurren.

g) Suceso de Partida

La rutina los está carcomiendo porque después de la explosión no han podido salir y cada vez están enfermando más y más y los alimentos escasean.

h) Suceso Principal

Clov golpea a Hamm con el perro y toma la determinación de irse.

i) Espacio

Refugio antinuclear.

j) Tiempo

Un día igual que los otros.



4. Elaboración de un cronograma donde se encuentra la planeación desde el inicio de los ensayos hasta el estreno teniendo en cuenta las tareas que se deben desarrollar antes de este.

SEMANAS	TAREAS
1-7	Investigación del contexto histórico y del autor, propuesta de interpretación, carpeta de dirección.
8-9	Consecución del grupo de trabajo.
10-22	Ensayos para desarrollar la propuesta con los actores, con el escenógrafo, luminotécnico, músico.
23-25	Ensayos generales con las propuestas definitivas de Vestuario, Maquillaje, Escenografía, Utilería, Luces.
26	Estreno.

CRONOGRAMA 1



5. Escogencia del reparto y del grupo de trabajo donde se establece la forma de contratación y pago.

- ✓ Reparto.

Hamm	Fernando Pautt
Clov	Carlos Araque
Nagg	Leonardo Lozano
Nell	Diana Rodríguez

- ✓ Asistencia de Dirección

  Claudia Alvarado

- ✓ Escenografía Diseño

  Joan Casas

- ✓ Realización Escenografía

  Constantino Salamanca

- ✓ Iluminación

  Constantino Salamanca

- ✓ Edición Musical

  Camilo Díaz Fajardo



CONCEPTOS FORMALES MANEJADOS EN LA PROPUESTA

TEXTO

Se asume la mayor velocidad con la que se pueda decir el texto, obviamente respetando los puntos de giro correspondientes justificándola con la necesidad que tienen los personajes de sentirse vivos. Además se tiene en cuenta el ritmo frenético en el cual vivimos en nuestro mundo contemporáneo.

PERSONAJES

Aunque tienen muchísimos años encima se trata de llevarlos al extremo en cuanto a las exigencias físicas, por este motivo los actores deben desempeñarse al máximo para lograr una propuesta corporal compleja que esté de acuerdo con la obra.

VESTUARIO

Se pretende establecer una relación con el futuro que hemos imaginado cuando se presente una guerra nuclear, precedida por la imaginada guerra del agua. Estos vestuarios aunque decadentes pertenecen al futuro. Hay gran cantidad de harapos en los personajes de las canecas pero la pulcritud de los otros dos enmarca



lo inmaculado del vacío tras una guerra nuclear.

MAQUILLAJE

Todos los tonos que se utilizan tienen que ver directamente con cada elemento que hay en la puesta en escena para formar un conjunto que logre comunicar al espectador un universo alejado de la tierra y muy cercano a lo metálico.

ESCENOGRAFÍA

Se toman tres imágenes concretas:

- Un bunker.
- Un huevo.
- Un gallinero.

Y en la unión de los dos nos da el concepto general escenográfico que nos tiene que llevar directamente hacia la protección, la cárcel, el refugio.

MÚSICA

Se trabaja con un leit-motiv de un grupo Squirrel Nut Zippers que desarrolla blues contemporáneo.

ILUMINACIÓN

Se elabora bajo la concreción y realce de los estados de ánimo de los personajes con tonos metálicos que fortalecen la frialdad de las



relaciones que se establecen entre ellos.

COLORES

Todos los colores que se utilizan pertenecen a la gama de los metálicos que brindan un gran brillo y una frialdad que es exagerada aunque transmitan una gran fortaleza.

TEXTURAS

Pocas sombras, gran cantidad de brillos en todos los elementos de la puesta en escena que transmiten una ubicación extraña del espacio.

EL VACIO

Con la limpieza de todo el espacio, la violencia de los colores usados, la grandeza de la oscuridad alrededor de ese punto luminoso en el que se desarrolla la acción se piensa provocar en el espectador la sensación del vacío que sienten los personajes por estar abandonados y olvidados en cualquier punto del universo.



CONCLUSIONES

Se que en el camino que estoy recorriendo hacia el encuentro del arte no existe la genialidad, lo único que puedo ofrecer en ese transito es el rigor y la entrega a mi profesión con toda mi alma, no se si llegaré a alguna parte, tal vez no es necesario llegar, solo saltaré e iré hacia el inmenso y absorbente universo, al cual no temo. Cerraré mis ojos y me dejaré caer, quiero hacerlo hasta el fondo, hasta donde los límites se excedan, donde no habrá posibilidad de arrepentimiento por que se arriesgará todo y no quedará nada sin explorar. Morir y volver a nacer, construir y destruir a mi antojo, tengo el poder del hacer y no lo desperdiciaré porque tal vez esta será la única oportunidad que tendré.



AGRADECIMIENTOS

A todos y todas que me brindaron su apoyo desinteresado, a los Maestros y Maestras que se presentaron en mi camino, a los actores y a las actrices que me hicieron ir desde la locura hasta la satisfacción mas desaforada, a las Madres y a los Padres que nunca faltaron, a los Amigos y a las Amigas, a las necesidades que tuve que pasar, a las alegrías que siempre estuvieron, a los años, a la algarabía y el silencio, al país en el que vivo y en el que siempre creeré. A todo o a nada y que significa solo para mí, que me pertenece y solo me pertenecerá a mí y a nadie mas.



SOY ASABITA

DE LA PROMOCIÓN

2005

