

# **HUELLAS DIGITALES – PERFORMANCE**

*Investigación - Creación Universidad de Caldas*

*Beca del Ministerio de Cultura aplicación  
de Nuevas Tecnologías en Teatro*

Gira nacional:  
Manizales – Cali – Pereira – Bogotá

Internacional:  
México

Universidad de Caldas  
Manizales, Colombia – 2014

Universidad de Caldas  
-Comité Editorial-

Título: Huellas digitales - performance  
Compilador: Daniel Ariza Gómez  
E-mail: daniel.ariza@ucaldas.edu.co

Primera edición:  
Manizales, marzo de 2015

ISBN: 978-958-759-085-2

Editor: Luis Miguel Gallego Sepúlveda  
Coordinación editorial: Sergio Luis Ospina Toro  
Corrección gramatical y de estilo: Adolfo A. Abadía  
Fotografía: Sebastián Gonzáles, Alex Ortiz, Alejandra Murcia  
Diseño y diagramación: Alejandra Murcia, Johanna Trochez, Oscar Londoño.  
Idea Original de: "Grupo Andromeda 3.0", Grupo de Investigación "Teatro, Cultura y Sociedad"

Autores:

Daniel Ariza, Alexander Ortiz, Daniela Duque, Adriana Guzman, Luisa Fernanda Cárdenas, Fernando Ovalle, Gloria Patricia Alzate, Johanna Trochez, Alejandra Murcia, Paola Acosta, Michael L.M.; Crisitian S.G; Bryan S.J; Luis Fernando Loaiza, Iliana Hernandez.

Editorial Universidad de Caldas  
E-mail: produccion.editorial@ucaldas.edu.co  
Apartado aéreo: 275  
Teléfono: (57+6) 8781500 Ext. 11106  
Manizales — Colombia

Catalogación en la fuente, Biblioteca Universidad de Caldas

Huellas digitales - Performance: Beca del Ministerio de Cultura; Aplicación de nuevas tecnologías en teatro/Daniel Ariza ... (et al.) -- Manizales: Universidad de Caldas, 2014.

115 p. : il.

ISBN: 978-958-759-085-2

Artes Escénicas / Nuevas tecnologías en el arte / Medios digitales en teatro /  
CDD 700.285/H887









*Dedicado a los jóvenes del proyecto, quienes habitan el mundo interior,  
con la esperanza de que su cambio permita la reinserción a una familia y  
a una sociedad que los espera.*

# PRESENTACIÓN

Siempre será un trabajo complejo seleccionar, después de un proceso de creación, aquello que el lector —quien además, es también un productor— tendrá ante sí. Las siguientes líneas constituyen —en cuanto totalidad— un libro que busca recoger las experiencias de muchas personas que participaron en un proceso de creación. Los relatos se presentan aquí a modo de memoria, o mejor, de muchas memorias de las vivencias logradas. En este sentido, el texto deviene rizoma desde la concepción de Deleuze y Guattari.

Partiendo de lo anterior, los múltiples textos que componen el libro, se configuran como la huella de un proceso que se originó a partir de la creación del performance “Huellas Digitales”. Performance que, instalado en la liminalidad (Dieguez), en la frontera, hizo posible que la acción se desarrollara en la confluencia de cuerpos físicos y digitales, entre

espectadores y jóvenes que se encuentran privados de su libertad y que se presentaron desde su lugar de reclusión a través de medios virtuales. Es por este motivo que el lector se acercará a “Huellas Digitales” a través de la experiencia de quienes estuvieron involucrados y que comprenden desde los creadores, hasta los espectadores de la obra.

El libro ha sido dividido en tres partes: Primera, “Memorias desde el exterior”, que corresponde a los textos escritos por quienes, habitando el mundo exterior (diseñadores, actores, músicos, coreógrafo, etc.), estuvieron en el proceso de creación de la obra; la segunda parte, bajo el título: “Memorias desde el interior”, corresponde a escritos de los jóvenes, que en su condición de privados de la libertad — como ya se dijo— participaron como parte del equipo creador de la obra. Finalmente “Memorias de participantes en las apariciones”, consiste en las experiencias de

---

Este es el nombre dado por nosotros a lo que comúnmente se denomina “presentación”. El concepto de “aparición” se relaciona con la estética de la obra, en tanto que busca visibilizar a seres humanos ocultos, quizá a muertos en vida, como ellos mismos lo refieren. En este sentido, también se hace referencia a conceptos como lo “fantasmagórico” o “fantasmal”.

tres participantes en las apariciones, invitados para hacer parte de este recorrido experiencial. A pesar de intentar organizar las memorias en tres partes, el texto, en su globalidad, no define un orden preciso para su lectura o visualización (ya que contiene muchas imágenes del recorrido realizado en el proyecto); en este sentido, se puede empezar por donde se desee.

De cierta manera, el hilo conductor es la memoria de cada uno de quienes participamos en la creación y en cada una de las “apariciones” de la obra. Es por esto que los textos navegan entre reflexiones estéticas y filosóficas, y son impregnados, tanto por los seres humanos que estuvieron en la acción, como por el trabajo realizado. En particular, se habla de quienes están en el mundo exterior y de quienes habitan el mundo interior –encierro- y que en “Huellas Digitales” encontraron una –no física, sino digital- forma de escapar de ese espacio restringido. Lo que permitió, de cierta manera, subvertir la mirada panóptica.

El libro presenta una serie de fotos tanto del proceso de creación como de algunas de las apariciones del Performance, y también, fotografías personales de los jóvenes que habitan el “mundo interior”. Insisto en que no hay ruta definida para abordar el libro, el camino de esta creación escrita y visual, abre diversos senderos; cada uno de ellos lleva a una experiencia, un recuerdo, una memoria, una huella...

Es importante mencionar que este libro constituye parte integral de mi tesis doctoral en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas, teniendo en cuenta que ésta corresponde a un estudio sobre el performance “Huellas Digitales”. Además, se ha convertido en un antecedente importante para las tesis de Alejandra Murcia y Fernando Ovalle (integrantes del equipo de trabajo creador) quienes adelantan una Maestría en Estética y Creación en la Universidad Tecnológica de Pereira.

**Daniel Ariza Gomez**  
*Director General Huellas Digitales*



MAZAS

13 ME







## LA OBRA

El Proyecto corresponde a una investigación-creación del colectivo “Andrómeda 3.0” que hace parte del grupo de investigación “Teatro, cultura y Sociedad” de la Universidad de Caldas. El objetivo fundamental del proyecto permite que población privada de la libertad haga parte de una creación escénica desde su lugar de reclusión, gracias a la potencia que ofrece el uso de nuevas tecnologías. El proyecto obtiene financiación de la Universidad de Caldas y de una beca del Ministerio de Cultura de Colombia, para proyectos que buscan la relación entre el teatro y las nuevas tecnologías. Recibe apoyo de diferentes instituciones académicas, sociales, artísticas y culturales.

Huellas Digitales corresponde a una experiencia estética, que busca la confluencia entre el

cuerpo físico y el cuerpo digital, a través del uso de diferentes expresiones como teatro, performance, instalación y video danza. Intenta poner en tensión los sistemas de poder, control y vigilancia, que hemos creado y a los que nos hemos sometido y que de una u otra forma han marcado nuestros pensamientos y comportamientos.

### *Sobre “La aparición”*

Hanna Arendt escribe que la aparición corresponde al “espacio donde yo aparezco ante otros como otros aparecen ante mí, donde los hombres no existen meramente como otras cosas viva o inanimadas, sino que hacen su aparición de manera explícita”.

La aparición frente al otro a través de su cuerpo y su relato, son la clave fundamental del proyecto. Si el sistema de poder, vigilancia y control piensa en el encierro como posibilidad de expiación de la culpa, arrepentimiento y, paradójicamente, inclusión social, nosotros pensamos en apariciones de los privados de la libertad.

La aparición, en este orden, hace posible instalar una mirada sobre el otro y no un borramiento provisional o definitivo de la misma. Los seres humanos estamos en deuda con la creación de artificios que provoquen un cambio del ser humano cuando éste comete una falta. Pero, no por la deuda social, sino por el cambio de la persona hacia una vida mejor para si mismo.

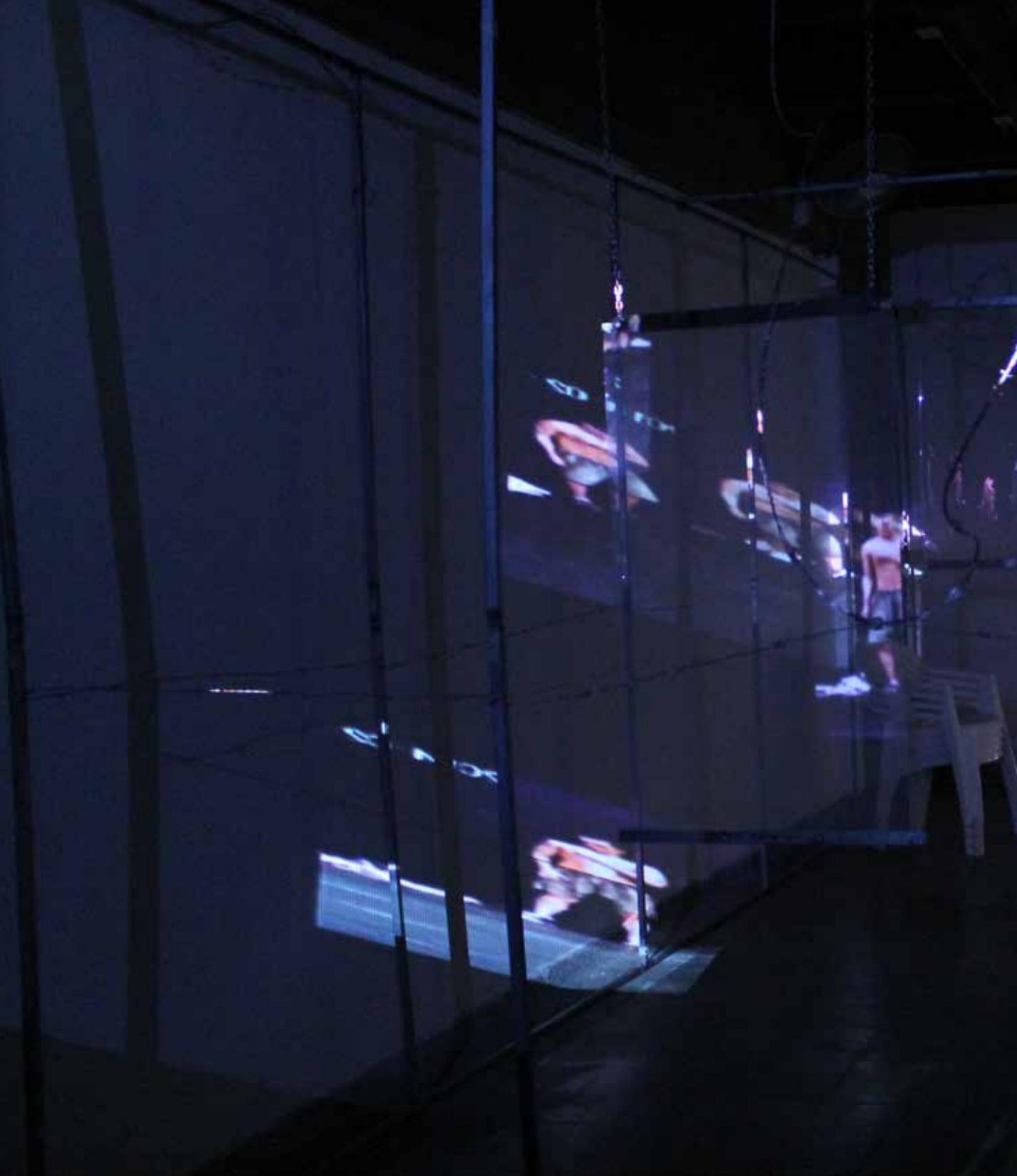
Si la obra busca crear “huellas”, tanto en el universo digital, como en él físico, éstas surgen

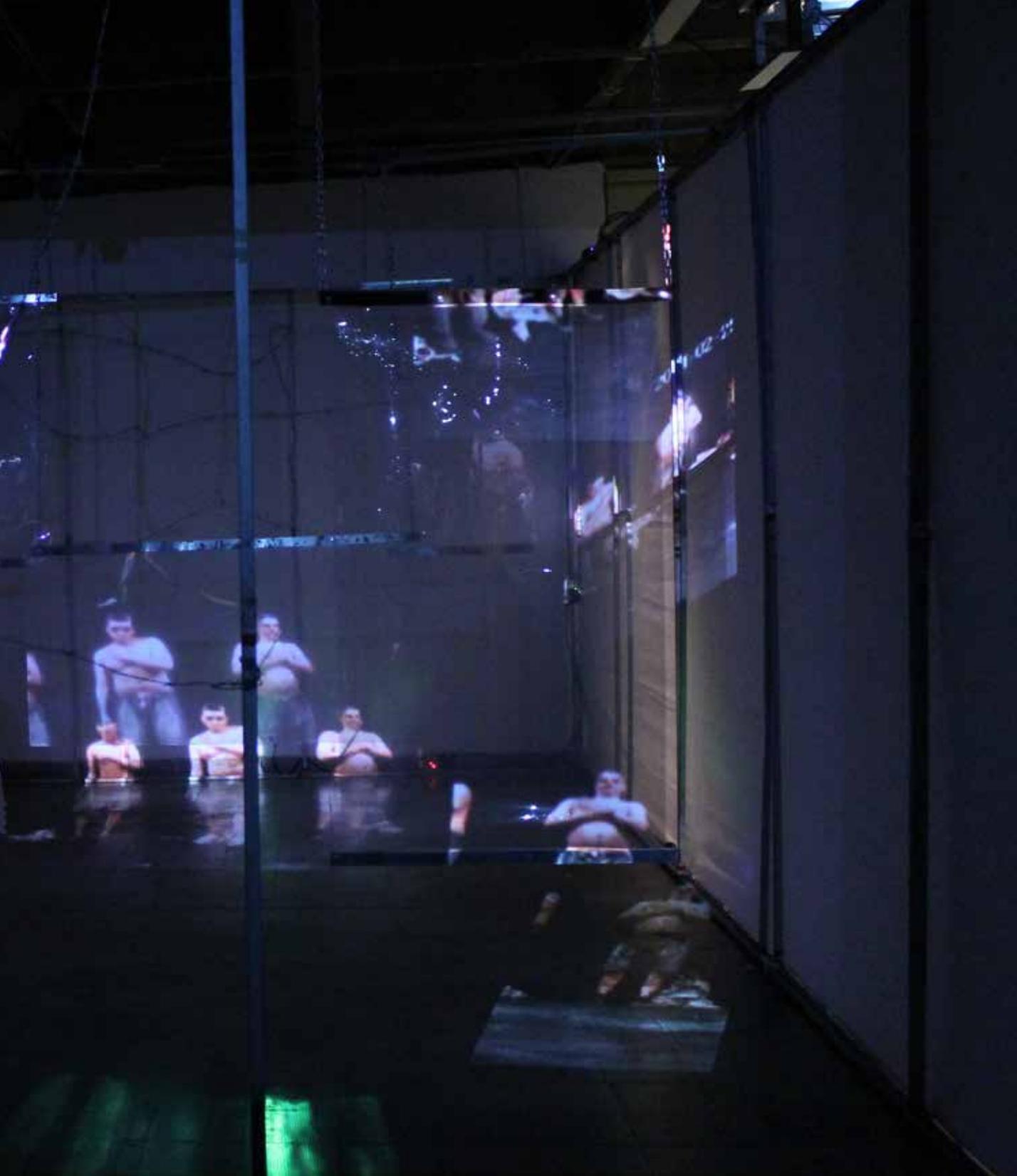
a través de apariciones y no de presentaciones, como podrían denominarse en el argot artístico las acciones propias de la socialización de una obra de arte.

Me gusta el concepto de aparición porque de fantasmas estamos hablando. Porque hemos dejado a los jóvenes en un limbo para el que no hay respuesta y esperamos que el tiempo de encierro los transforme. La relación poder-tiempo, es significativa en la vida del ser humano, pues debemos cumplir tiempos para todo: educación, trabajo, etc. No es cierto que esa relación deba mantenerse incluso en las acciones de sanción, ya que la relación, por lo menos de la privación de la libertad con el cambio, no puede estar medida por tiempos. ¿Acaso el tiempo de encierro mejora los niveles de socialización? El modelo debe cambiar.

En las manos del diseño, del arte, deben encontrarse otras miradas que hagan posible que las contingencias caducas sobre el comportamiento del ser humano, sean reconfiguradas, rediseñadas. De esta manera, Huellas Digitales se ha convertido en otra mirada que aporte, quizá, en la crisis que vivimos con los conceptos de prisión, delito, vigilancia y control.







## EL PROCESO DE CREACIÓN

Pensar la creación es iniciar un viaje del que no estamos seguros cuál será su destino. Como diría el director colombiano Cristóbal Peláez, la labor del director es la de un ciego que guía a otros ciegos. Huellas Digitales no escapa a esta vertiginosa tarea.

Teníamos tres certezas: la primera que se trataba de un proyecto de investigación-creación; la segunda, que la creación se constituiría en el final de la trilogía de la línea de investigación de “Teatro y nuevas tecnologías” del grupo de investigación “Teatro, cultura y sociedad” de la Universidad de Caldas. La última certeza, que la población con la cuál trabajaríamos eran jóvenes privados de la libertad.

Por las razones anteriores y sobre todo la última, el trabajo debía enfocarse en la experiencia con

los jóvenes, con su encuentro, relatos, ideas, frustraciones y logros. Ocho meses continuos de taller de cuerpo, actuación, música, reuniones, exploraciones, fueron fortaleciendo una relación entre quienes íbamos del mundo exterior y quienes habitan el mundo interior.

Los ciegos, viajeros del mundo exterior, provocábamos diferentes acciones que los jóvenes iban traduciendo en movimientos, canciones, relatos, emociones. Ante la pregunta ¿Cómo surge la creación? Debemos responder: de la relación humana, del contacto, de sentir al otro, de respetar la diferencia, de comprender la realidad que unos y otros vivimos.

Aceptar el error cometido en la vida y querer salir de él, fueron las pistas que dieron paso a una pasión

que desde el arte se fue volviendo forma. Fueron los palos de los ciegos. La coreografía emerge del contacto del cuerpo, de la máscara que representa nuestro interior, de la música que hace latir el corazón de jóvenes que están vivos aún.

El recorrido, tres veces a la semana entre Manizales y Montenegro, los tiempos de encierro para los ensayos, las puertas, restricciones, esperas, fueron abriendo el espacio y el tiempo del *performance*. Un *performance* que nace de múltiples viajes y que se convierte en uno más para el espectador.

¿De dónde nace la creación? del encuentro con “fantasmas”, con quienes queremos provocar “apariciones”.

*Un encuentro de dos: ojo a ojo, cara a cara.  
y cuando estés cerca te arrancaré los ojos  
y los colocaré en el lugar de los míos,  
y tú me arrancarás los ojos  
y los colocarás en el lugar de los tuyos,  
entonces te miraré con tus ojos,  
y tú me mirarás con los míos  
(J.L. Moreno, 1995)*





# APARICIÓN EN MANIZALES

## **LUGAR:**

Fondo Cultural del Café.

XXXVIII Festival Internacional de Teatro de Manizales

## **FECHA:**

26 y 27 de agosto de 2014











# APARICIÓN EN CALI

## **LUGAR:**

Universidad del Valle

Sala de Proyectos, Artes Visuales

## **FECHA:**

11 de septiembre de 2014











# APARICIÓN EN PEREIRA

## **LUGAR:**

Teatro Cámara Santiago Londoño.

## **FECHA:**

19 de septiembre de 2014











# APARICIÓN EN PUEBLA MÉXICO

## **LUGAR:**

Salón de usos Múltiples der.  
Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.

## **FECHA:**

25 de septiembre de 2014











# APARICIÓN EN BOGOTÁ

## **LUGAR:**

Fundación Escuela Taller  
Sede Estación de la Sabana

## **FECHA:**

30 de septiembre de 2014



 **ESCUELA TALLER DE BOGOTÁ**  
SEDE EDIFICIO 5 - Calle 13 No. 18-80 - ESTACION DE LA SABANA  
PDX (+571) 201 78 43 | [www.escoelataaller.org](http://www.escoelataaller.org)

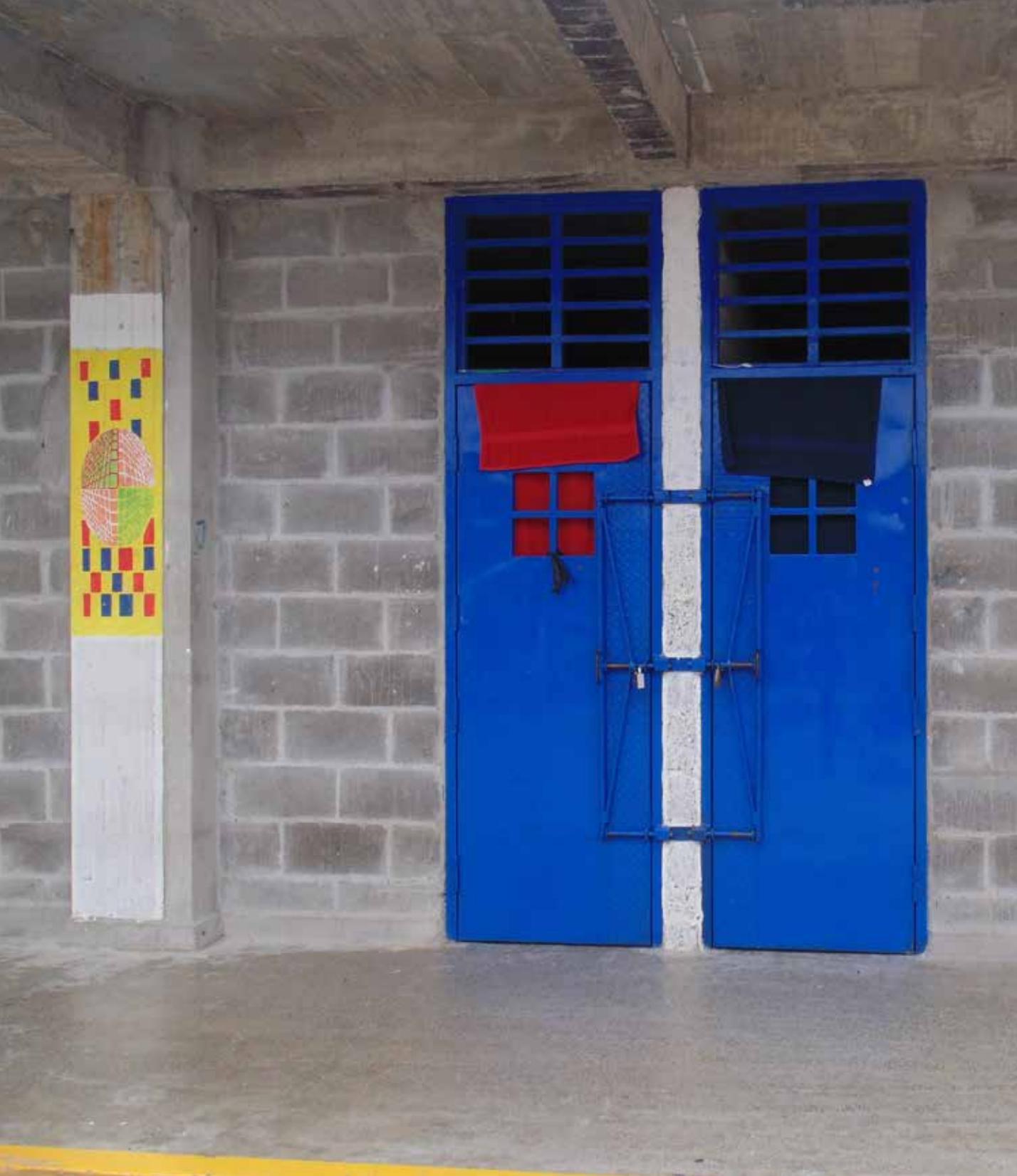


6830





**MEMORIAS DESDE  
EL MUNDO EXTERIOR**



## DE FANTASMAS ESTAMOS HABLANDO...

Lo que me importa ahora no es el cuerpo físico –el material-, sino otro, uno que permita un nivel diferente de percepción. Más que la representación de un cuerpo, lo que me interesa es lo fantasmagórico que puede ser éste. Podría pensarse que hay mayor poder en la representación que en la presencia fantasmal del cuerpo mismo; sin embargo, lo potente no está en la materia que contiene el valor de la ausencia, sino en la ausencia misma hecha presencia. Es esta ausencia la que entra en acción, es la que está viva. Y es en este panorama que el fantasma, lo fantasmagórico, tiene una voz propia, un accionar, que en tanto cuerpo, hace parte del mismo ser.

No es lo otro que ayuda con su presencia, sino es presencia misma. Esto es lo que produce horror, una carne que no es materia. Es el fantasma del

Rey Hamlet, su conciencia, su psique, la que revela la podredumbre de los gobernantes en Dinamarca y por este motivo clama justicia. Pero hay que enfatizar que más que en la imagen del fantasma, es el hecho de que éste “habla” lo que resalta. Es su decir que habilita una mirada, en tanto reúne a otros, los testigos, los videntes.

¿Quiénes son los videntes? ¿Qué vemos? Esto ha sido claro en Huellas Digitales. Vemos desde afuera a quienes están en el encierro, a los privados de libertad. Ahora, los cuerpos instalados en el exterior, transforman la obra en una experiencia que posibilita, como interface, estar en contacto con el otro, con su expresión y coreografía que potencia al cuerpo vivo y presente tras los muros.

Cuerpo encerrado, privado, limitado y convertido en Huellas Digitales en una imagen fantasmagórica que irrumpe en el espacio. Presencia viva de la ausencia. Presencia de los muertos en vida, de los olvidados. No es una representación, no es el sustituto vivo del muerto, como lo afirmará Debray del concepto de representación, es la presencia del vivo ante nosotros.

Los nuevos medios aportan un cuerpo diferente. Potencian la idea de que somos seres

multimedia, multisensoriales y que estamos en un mundo creado por diferentes tipos de prótesis, justamente por este motivo. La cámara web, las cámaras de vigilancia, en su efecto, nos permiten ver ese cuerpo que aún permanece privado pero que ahora transfiere su imagen y su ser ante los participantes. No es sólo información, es expresión del ser y contundencia del decir, del estar aquí junto a los demás, en el mundo exterior, del que algunos han sido privados.

**Daniel Ariza Gómez\***

---

\* Profesor Asociado del Departamento de Artes Escénicas de la Universidad de Caldas. Candidato a Doctor en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas. Magister en Estética y Creación de la Universidad Tecnológica de Pereira. Director General de Huellas Digitales.

## **HUELLAS DIGITALES EXPERIENCIA DESDE LA DIRECCIÓN ARTÍSTICA Y EL VESTUARISMO**

La indagación del trabajo de vestuario en este proyecto de creación se centró en explorar e intentar entender los valores del autoconcepto y la autoestima en los jóvenes con quienes se realizó el montaje. Se posibilitó un acercamiento a su identidad a través de los referentes materiales y objetos personales que acompañan a los jóvenes y artistas del Centro de Atención Especializado (CAE) “La Primavera”. Todo esto se articuló en el proceso de configuración del vestuario para la obra.

Evidenciar y entender el cuerpo como composición real y física a través del ejercicio de la cartografía corporal como instrumento de observación y lectura, advierte lo que en la

memoria corporal se ha suscitado. Son límites y libertades, historias y acontecimientos que han sido marcados en la piel, es el bienestar o la marginalidad que reviste la vida actual y los vínculos sociales de su portador. Dicho ejercicio invitó también a transparentarse o generar un puente de notificaciones entre el observador y el observado.

El paso siguiente fue inspeccionar el cuerpo con relación al espacio. Para ello fue necesario activar la conciencia y la inconciencia a partir de una mirada con “ojos vendados” y acudir, en este caso, a la gráfica personal con tal de realizar dos cartografías espaciales, una del contexto (de la

institución “La Primavera”) y la otra, de su espacio íntimo y de reposo (la habitación con sus objetos personales). Para ambos casos, el observado debía matizar y expresar en líneas, lo que perceptualmente cada espacio le representaba.

Continuando con el ejercicio de expresión gráfica con ojos vendados, se llegó a explorar la dimensión corpórea. Esto permitió dos resultados que se expresan, uno, la configuración externa del cuerpo y, el otro, en la configuración interna de estos artistas privados de la libertad. Estas son las expresiones gráficas personales que posteriormente se convirtieron en el boceto de lo que se resolvió como parte del vestuario de

caracterización artística (máscaras, tocados y complementos indumentarios) para el *performance* Huellas Digitales. En este proceso de creación se respetaron al máximo las líneas de expresión logradas en cada uno de los dibujos. De esta misma manera, los rasgos faciales y corporales (cicatrices, callosidades, tatuajes, entre otras manifestaciones en la piel) fueron resaltados y dimensionados con el maquillaje como parte del vestuario con la intención de darle mayor protagonismo, lo que a nivel de autenticidad era también deseado.

El desempeño del cuerpo en escena marcó otras pautas vestimentarias. La comodidad a través de

lo básico, lo fresco, lo liviano y lo durable, como un pantalón corto de carácter deportivo, cuya superficie estampada recogía, simbólicamente, la frialdad del claustro, el gris del cemento y el desgaste por el paso del tiempo.

Las inquietudes y los resultados que devela este proceso metodológico de vestuarismo en estos espacios de privación de la libertad, dan pauta para reflexionar, no solo alrededor del cuerpo, libertad y justicia, sino también acerca de las circunstancias, aspectos comunes y diversos de los individuos que allí conviven: lo cultural y lo social, los lenguajes, la comunicación y la representación, los sistemas de relación, de negociación y de poder; todo esto trasciende lo que a nivel de problemáticas

se suscitan al interior, no solo en el contexto de la institución de educación especializada, sino también en los contextos culturales de origen. Desde esta perspectiva, es claro ver las dificultades que se presentan para resolver las diferencias, así como en las situaciones de supervivencia.

Huellas Digitales como proyecto resultado de un proceso de investigación y creación, deja como experiencia una gran motivación a trabajar en colectivo, dándole gran valor al individuo y a su producción, no solo desde su individualidad, sino también en la construcción con el otro a través de la producción artística como mediador.

Alexander Ortiz Bedoya \*

---

\* Diseñador Visual, Especialista en Docencia Universitaria de la Universidad de Caldas, e investigador y productor en Moda y Vestuarismo. Dirección artística visual y vestuarismo en Huellas Digitales.



## UNA VISIÓN DEL CUERPO...

El proyecto de Huellas Digitales brinda la posibilidad de proyectar el cuerpo encerrado, traspasar las barreras y exponerlo al límite. En esta experiencia –yo como participe activa dentro del *performance*– he alcanzado a sentirme verdaderamente expuesta. Y es porque, una vez comienza la experiencia, se puede ver como “nosotros” pasamos a ser quienes están encerrados, mientras “ellos”, los jóvenes en el Centro de Atención Especializado, CAE “La Primavera” son quienes pasan a estar libres rondando por diversos espacios.

En cada cuerpo está plasmado el alma, y es esa alma la que nos da vida, nos ofrece el sentir, el razonar, el pensar, el ser consientes;

cada persona es libre de modificar su cuerpo y encaminar su alma dependiendo de su cultura y sus decisiones.

Trabajar con jóvenes privados de la libertad, desde mi punto de vista, es un reto no solo por su condición de encerrados, sino por las dificultades técnicas concernientes a la cotidianidad del proyecto como la obtención de permisos, la aceptación y la disposición de los jóvenes para enfocarse en el proyecto. Lo que Huellas Digitales a su vez les ofrece es un escape para ellos de la rutina y del encierro. En el *performance*, ellos no solo están contando sus historias de vida, sino también están viéndose libres y liberados de las grandes tensiones de sus vidas.

Daniela Duque Aristizabal\*

---

\* Estudiante de la Licenciatura en Artes Escénicas con énfasis en Teatro de la Universidad de Caldas. Es actriz en Huellas Digitales.



## COMPOSICIÓN Y DIRECCIÓN DEL DISEÑO SONORO EN HUELLAS DIGITALES

El trabajo de composición musical y de diseño sonoro de la obra Huellas Digitales se llevó a cabo en equipo con José Lubier Lopez. José realizó, en una primera etapa del proyecto, el registro de diversos materiales propios del paisaje sonoro presente en el Centro de Atención Especializada CAE “La Primavera”.

Entre estas muestras, se encuentran registros de sonidos percutidos, resultado del chocar de las barras metálicas que nos remontan a las cárceles, así como conversaciones de patio, pensamientos y gritos de los internos. Teniendo en cuenta que la puesta en escena de la obra estaba relacionada con el tránsito del público por diferentes niveles, los sonidos grabados sirvieron

como insumo básico del segundo nivel que estaba relacionado con el paso del espectador por un túnel. Con este material se construyó la música de este nivel, que busca que el público se vea inmerso en el ambiente sonoro del cautiverio. Estas muestras se mezclan con sonidos digitales construidos en plataformas de edición de audio, como *Reason* y *Protools*, creando un ambiente expectante, reiterativo, quizá agobiante, sin resolución.

En sus visitas a “La Primavera”, José acompañó a los jóvenes en la construcción de una expresión rap y de las canciones que hablan de su sentir frente a la privación de su libertad, realizando los arreglos musicales de las mismas. Con este

material, y en una segunda etapa del proyecto, nos reunimos para decidir cómo estos materiales irían acompañando la propuesta de video-danza previamente grabada. Una vez tomada esta decisión, continúe con la composición de la propuesta sonora que unificaría estas canciones agregándoles una introducción y un cierre.

Es así que en la video-danza, el tercer nivel de la obra, se mezcla la propuesta musical de los jóvenes protagonistas, dónde el sonido del rock duro, el rap y la melancolía de una guitarra eléctrica, expresan la cruda realidad del cautiverio. A su alrededor se fabrican atmósferas de colores digitales, sutiles matices sonoros, riqueza tímbrica, ritmo, elementos que quizá buscan explorar ese otro mundo posible,

creativo, luminoso, lúdico que habita en ellos y en nosotros, y que, a través de este proyecto, ha buscado encontrar un espacio virtual en la vida de estos chicos.

El cuarto nivel inicia con un ritmo incisivo, agresivo, composición de José, que nos anuncia el conflicto, la oposición, entre víctima y victimario. Luego, una sutil atmósfera y un corazón que late, acompaña el recorrido de piel de los chicos y de sus ausencias.

Un grito final nos despide de esta experiencia, dónde la tecnología digital permite el intercambio de lugares; los jóvenes recluidos encuentran quizá libertad en el arte, y el público, quizá sin saberlo, se ha visto sometido.

**Adriana Guzmán Umaña\***

---

\* Profesora adscrita a la Escuela de Música de la Universidad del Valle. Actualmente es directora del Programa de Música. Compositora y Master en Teoría Musical de la Universidad de Louisville (Ky., EE.UU.). Es compositora musical en Huellas Digitales.

## DEL CUERPO MARGINAL AL CUERPO EXPRESIVO

Una lectura parcial de la dinámica del proyecto Huellas Digitales, me permite abrir un entramado de ideas cultivadas desde lo más básico, pero no menos importante, que tiene el hombre en su existencia. Me refiero al cuerpo físico, a lo que, independiente de su libertad, aún puede causar efectos en la sociedad y en el mundo exterior. Este fenómeno es originado y potenciado por el avance tecnológico y científico que ha logrado la raza humana. En otra época, el hombre se hubiera visto imposibilitado de romper con la línea del tiempo y el espacio al que estamos condicionados por la naturaleza del universo.

Es pertinente afirmar que el *cuerpo marginado*, perdido en una soledad donde se tiene un diálogo constante con la autocrítica,

aumenta su interés por el contacto externo, dado que está en una reconstrucción de sus conductas, de sus ideales y de sus acciones. Esto posibilita una entrega más profunda –que es padecida en las vísceras-, completando así la maquinaria de Huellas Digitales, donde la tecnología ofrece una superación del cuerpo, el espacio y la mente, en la medida en que crea un lugar de relación entre las personas del mundo exterior y las que están en el encierro de una institución.

Todo este dinamismo encamina al cuerpo físico marginado hacia un lugar de posibilidades, de rupturas, de nuevas conductas y sensaciones; es decir, convierte a dicho cuerpo marginado en un *cuerpo expresivo*, dejando existir así un

sujeto que piensa, que vive y que se puede conocer. Es en últimas, una reconstrucción del hombre, de la cultura y de una poética del sentimiento y la experiencia.

**Luisa Fernanda Cárdenas Cortés\***

\* Estudiante de la Licenciatura en Artes Escénicas con énfasis en Teatro de la Universidad de Caldas. Es actriz en Huellas Digitales.

## RELATO Y CUERPO

Cuando el profesor Daniel Ariza me invitó a hacer parte de este proyecto, comenzamos a indagar las posibilidades de narrar las experiencias autobiográficas desde los conceptos de cuerpo, teatro, virtualidad y nuevas tecnologías, para responder a preguntas acerca de ¿cómo llegamos a ser lo que somos?, ¿cómo se configuran la personalidad? y ¿quién soy yo? Preguntas que iban y venían, no solo hacia los muchachos sino también frente a nosotros mismos, ya que la experiencia pedagógica dentro del centro de reeducación de Montenegro no se limitaba a la trasmisión de una serie de conocimientos, sino que permitía un ambiente donde los encuentros comenzaron a generar sentimientos afectivos que de una u otra forma fueron construyendo relaciones de amistad

en la medida en que avanzaba el proyecto. Todo esto fue generando en cada uno de los participantes, miradas a una historia personal en cada uno de los relatos auto-narrativos, las cuales aparecerían y serían contadas después por el lente de la cámara en la propuesta creativa.

En los primeros encuentros las impresiones fueron determinantes. Escuchar sus historias y entender los contextos en que interactuaron e interactúan, me permitió verlos y encontrar en ellos una figura dual (las historias contadas por ellos sin duda apretaban el corazón y era necesario apretarlo más para no llorar frente a ellos). Por un lado, veía a unos niños que pensaban y añoraban la familia, la madre, el hermano, y que sentían la necesidad del

afecto y de cambio; pero, por otro lado, la realidad de lo que son capaces de hacer y lo que habían hecho, era algo inconciliable. Tener estas dos miradas de los participantes, además de lo que ellos proyectaban dentro de la visión de un futuro mejor, de acuerdo a sus intereses y formas de asumir su existencia, era una encrucijada con la que me confrontaba constantemente. Visualizar ese futuro mejor, con las condiciones y las ideas de bienestar y buena vida, a las que ellos hacen referencia y a la que les espera luego de cumplir su condena, configura un panorama un tanto incierto. Si tenemos en cuenta que coexistimos en una sociedad que propone el encierro como estrategia de re-adaptación social sin garantizar las condiciones ideales, ni durante ni después del pago condena, las expectativas

de una resocialización adecuada y un futuro mejor son pocas.

Entender por qué estaban encerrados no era lo que inicialmente quería. Por el contrario, acercarme a ellos, compartir con ellos como amigo, sin ningún tipo de prejuicios, valorizaciones o etiquetas, era lo que me interesaba. Fue así, en medio de la experiencia del compartir, como nos encontramos usualmente en torno a un refrigerio o a unos espacios de entrenamiento corporal, y al sudar –y lo menciono porque esto es lo que significa estar encerrados haciendo una actividad física-, el contacto con el otro se convierte en una oportunidad de escape, de juego y de afirmación desde el otro, en el monótono tiempo del estar encerrados. Es

de esta forma que en medio de este juego corporal nos retábamos y nos relacionábamos en experiencias sensibles.

Ahora que reflexiono sobre los sucesos y trato de ponerme en los zapatos de ellos, parece difícil tratar de entender los conceptos de arte y cuerpo que ellos conocían, y explicar las diferentes formas que yo proponía, que se presentaban dentro de una experiencia poética relacionada con el movimiento y la experiencia consiente de ser con el otro, dentro de un acontecimiento escénico; es decir, sin ningún afán del deber ser corporalmente frente a un ideal o normativa de producción, de género, de clase social o de raza, sino todo lo contrario, para esta propuesta el cuerpo real y la subjetividad propia son importantes en tanto relaciona vida y arte a través de dispositivos y diseños tecnológicos que en la relación virtual con el espectador se potencializan.

Durante el proceso se reflexionó sobre qué tiene prerrogativa, y fue así como las huellas, las historias de vida, la experiencia con ellos mismos, sus marcas, en tanto reafirmaban subjetividades y sensibilidades propias, fueron ganando importancia. Por eso, mirar desde otro ángulo su historicidad, les permite pensarse diferente, con un mayor grado de conciencia y valor sobre la corporalidad, lo que luego establece un dialogo con el espectador.

Este proceso de compartir la danza –que es lo que hago- me llevó a pensar, si a mí, la danza me había dado opciones en el mundo ¿por qué a ellos no? ¿Cómo no pensar que el arte, o un proyecto artístico, podría generar en estos jóvenes otras inquietudes? Y no hablo de ser famoso, ni el mejor actor, hablo de la experiencia del movimiento, de la poética del cuerpo, hablo

de una conciencia de sí mismo en el espacio, de entender el cuerpo real que habitamos y el respeto que este merece; por otro lado, hablo de visualizar el cuerpo virtual que proyectan estos jóvenes condicionados y vigilados todo el tiempo por una cámara.

Pensar cómo este proyecto deja huellas y presenta otras posibilidades de narrar experiencias desde esta ventana, es una oportunidad que se nos abre como un abismo de múltiples interpretaciones. Traer un cuerpo por la webcam, vigilar un cuerpo por la webcam, encontrarme con el otro cuerpo por la webcam, son opciones que sin duda, para mí como coreógrafo y co-investigador de este proyecto, se me presentan como una posibilidad creativa. ¿Dónde está la humanidad del acto de convivir? ¿Qué relaciones humanas y éticas nos plantea la virtualidad? No sé, pero lo que sí

puedo afirmar es que esta experiencia tocó mi humanidad y me cuestionó como artista.

**Fernando Ovalle Lopera\***

\* Coreógrafo y bailarín de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas de Bogotá. Docente de la Universidad de Caldas. Candidato a magister en “Estética y Creación” de la Universidad Tecnológica de Pereira. Director de la compañía de danza contemporánea Pasos-juntos. Es el coreógrafo en Huellas Digitales.

## PERMITIENDO OTRAS MIRADAS

*“Puedo tomar cualquier espacio vacío y llamarlo un escenario desnudo”*

*Peter Brook “*

*“El espacio vacío”*

Como dice Brook, un espacio vacío puede ser llamado un escenario desnudo. En el caso de Huellas Digitales, cuando se inició el proyecto, y al tener claro que la población a intervenir serían jóvenes vulnerables, surgieron expectativas que fueron resueltas con el trabajo realizado. En un principio, conocimos jóvenes que carecían de confianza en las demás personas, inseguros y prevenidos; sin embargo, con el paso del tiempo y al fortalecer el trabajo se crearon vínculos respetuosos que permitieron el crecimiento del proceso.

La obra tiene la posibilidad de ser minimalista en cuanto a su escenografía, pero cada objeto que está ahí es una representación de cada espacio vacío, que se fue llenando con denuedo y trabajo en equipo. Los educandos del centro de reeducación se fueron sumergiendo en un trabajo que inició desde su interior, desde sus rincones, en ese espacio único que les permite escapar de toda rutina y olvidar, por momentos, las razones por las cuales están ahí recluidos.

Las emociones forman parte esencial del proyecto, las cuales fueron aflorando a través

del cuerpo con una representación física de todo aquello que los afecta, pasando por sus miedos y temores hasta sus fortalezas e incentivos para seguir. “El arte refleja, conserva y enriquece la identidad cultural y el patrimonio espiritual de las diferentes sociedades, constituye una forma universal de expresión y comunicación, y como denominador común de las diferencias étnicas, culturales o religiosas, recuerda a cada cual el sentimiento de pertenencia a la comunidad humana” (Declaración de la Unesco).

Este proyecto permitió un acercamiento de los jóvenes al mundo real al poder compartir con

el mundo exterior y al posibilitarles volver a ser parte de una comunidad. De algún modo, les permitió volver a existir en una sociedad que los relegó y los estigmatizó. Huellas Digitales les da la posibilidad de que ellos y el entorno, los vea con otros ojos que permitan mirar más allá de lo evidente y que puedan sentirse nuevamente útiles para una sociedad de consumo y poco receptiva a la aceptación de seres en proceso de rehabilitación.

Dadas las condiciones estipuladas en las que se encuentra la población objeto de estudio de nuestro proyecto, se planteó desde un inicio la ayuda de las TIC (Tecnologías de la Información

y la Comunicación), que fueron una herramienta fundamental para el desarrollo del programa. Es ver el proceso desde un punto de vista diferente y apostarle a una propuesta de teatro virtual. Es así que, usando los instrumentos tecnológicos que nos ofrece la evolución cibernética, logramos que estos jóvenes sean vistos a través de proyecciones —en vivo y en directo- aunque ellos se encuentren a muchos kilómetros de distancia.

Pero además, las TIC no nos sirvieron únicamente para que los jóvenes fueran vistos sino también para que fuera posible la afectación directa del espectador. Por eso, se procuró recrear el encierro y la constante mirada panóptica a la que están sometidos nuestros protagonistas.

Con el uso de proyectores, cámaras y algunos recursos penitenciarios, el público se siente encerrado y vigilado constantemente por el equipo de trabajo, quienes experimentan, de

algún modo aunque remoto, las condiciones a las que los individuos de nuestro proyecto son sometidos.

Es posible que no todos los jóvenes que ingresen en estos centros se reintegren totalmente de nuevo a la sociedad; sin embargo, este tipo de proyectos les da la posibilidad de tener una mirada diferente y de fortalecer su carácter; por otro lado, le da la oportunidad al espectador desprevenido de visualizar una forma diferente del encierro y entender que estos jóvenes llevan cicatrices no solo en el cuerpo sino también en el alma.

La posibilidad de que otras instituciones se unan al proyecto está abierta y provee la ilusión y la esperanza que más personas puedan crecer y ampliar su panorama frente a este tema, y logren obtener un aprecio propio de su entorno y de los factores que lo afectan.

**Gloria Patricia Alzate Toro\***

\* Licenciada en Artes Escénicas con énfasis en Teatro de la Universidad de Caldas. Especialista en dirección y producción de cine, vídeo y televisión de la Universidad de Cervantes (España). Es la asistente de dirección de la escena virtual en Huellas Digitales.



## LA VIRTUALIDAD: ESPACIO DE REALIDADES

*“Lo posible como espacio que condiciona lo virtual es infinito. Lo virtual son cavidades creadas por donde el hombre se fuga de la realidad a otras realidades, realidades sin fin... Lo virtual comienza en lo imposible, que en términos temporales equivale a hablar del presente...” (Sánchez, 2010)*

La puesta teatral es una compleja forma de comunicación de numerosos elementos, lo que Bourdieu ha definido como “semiologías simultáneas”. Por otro lado, Anxo Abuin González (2008) plantea que la incorporación de los medios electrónicos a las artes deben relacionarse como prácticas postmediales que implican establecer canales y ámbitos mediáticos que se multiplican y vinculan. Este contexto enmarca, perfectamente, la puesta en escena de Huellas Digitales, donde es evidente el diálogo semiótico entre las acciones en el escenario y la información digital. Es en esta

vinculación que se ven otras posibilidades de producción, circulación y recepción de las formas y prácticas artísticas a las cuales la audiencia, probablemente, intentará, durante toda la obra, darles sentido y enmarcarlas en su(s) realidad(es).

El entorno virtual de la obra está construido con información, espacio arquitectónico y tecnologías digitales, las cuales se plantean como una puesta en escena que capta la atención del espectador, lo que garantiza una total inmersión en la experiencia a partir de la

recepción de las imágenes virtuales ofrecidas como video, sonido e instalación artística/escenográfica de la propuesta. Por todo esto, es posible afirmar que las transformaciones que el desarrollo tecnológico generó, no se limitaron a la composición del espectáculo, sino también a la constitución psicofísica de actores y espectadores, modificando sustancialmente la configuración performativa de las subjetividades; es decir, los modos de decir(se), mostrar(se) y hacer(se) en que los sujetos se ponen en juego a través de sus prácticas (Cotaimich, 2004).

Desde mi perspectiva, los dos matices más interesantes de la obra fueron, por un lado, ver que la participación de los espectadores (usuarios) en la obra, no solo se orientó, sino que se configuró a partir de su interacción con

los actores en un contexto donde, primero, debieron aceptar una serie de reglas de juego que se les proponían: un panorama siempre vigilado (latente peso del poder que los despojaba de la libertad); y segundo, el espacio estaba mediado por dispositivos tecnológicos que traían a escena información digital del presente (una realidad que sabían que se desarrollaba al mismo tiempo, pero con las dudas: ¿estamos en un espacio compartido?, ¿quién observa a quién?). Todo esto conduce al espectador a una posición en la que se podría llegar a pensarse que su libertad de co-creación y de participación en el desarrollo de la obra, sería prácticamente anulada. Y por otro lado, la yuxtaposición del Teatro y el *Performance* digital que ocurren en Huellas Digitales, evidencia que el “teatro conserva la estructuración formal (o por lo menos una intención de ella) con

unidad de personajes, secuencialidad lógica, repartición por actos. Y de la *performance* guardan la autonomía, hasta el punto de la separación, entre distintas habilidades (danza, actuación, demostración tecnológica)” (Vaglio, 1996). Y en esa vinculación, la integración de pantallas mediáticas jugó un papel muy importante, en tanto que, a veces, fragmenta y disloca los cuerpos, el tiempo y el espacio, y en otros momentos une las significaciones físicas espaciales y temporales de una misma realidad. Todo esto permitió que se produjera una experiencia híbrida particular, cuya interrelación constituye lo que puede llamarse “metatexto” que sustenta “la realidad” en las producciones del llamado teatro digital.

Johanna Trochez \*

### Bibliografía

- MARTÍNEZ SÁNCHEZ, José Alberto (2010). “Cuerpo y tecnología. La virtualidad como espacio de acción contemporánea”. En: *Revista Argumentos*, Vol.23, No. 62. México, Enero-Abril de 2010. Consultado desde: [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0187-57952010000100010](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-57952010000100010)
- ABUÍN GONZÁLEZ, Anxo (2008). “Teatro y Tecnología: conceptos básicos”. En: *Revista Signa*, No. 17, págs.29-56. Consultado desde: [www.biblioteca.org.ar/libros/140989.pdf](http://www.biblioteca.org.ar/libros/140989.pdf)
- COTAIMICH, Valeria (2005). “Hacia un teatro de cyborgs. Artes escénicas, tecnología/s y subjetividad/es Córdoba-Argentina (1997-2007)”. En: *ICONO 14 Revista de Comunicación y Nuevas Tecnologías*, No. 10. Julio de 2005. Consultado desde: [www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/download/365/241](http://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/download/365/241)
- VAGLIO, Fluvio (1996). “Actores, personajes y tecnología: apuntes sobre “TEATRO TECNOLÓGICO”. En: *Razón y Palabra*, No. 2. Marzo-Abril 1996.

\* Diseñadora de medios interactivos de la Universidad ICESI de Cali. Es diseñadora de medios interactivos en Huellas Digitales.



## LAS HUELLAS DEL CUERPO

El cuerpo sufre transformaciones y deja huellas, que nos diferencian como seres humanos y dan cuenta de una vida que transcurre abiertamente a las influencias del mundo. Son huellas que se convierten en memorias que narran experiencias de vida. Es así como los jóvenes de “La Primavera” realizan una retrospectiva a su pasado y narran sus historias para vivenciar el encierro, la pena, la nostalgia, los recuerdos, sus familias, el amor y todo aquello que han perdido a causa de un error.

El cuerpo se convierte, de esta manera, en expresión de las sensaciones y emociones, en una representación de su intimidad vedada y marcada por la ausencia de libertad, donde sus relaciones más apreciadas, sus costumbres, su vida íntima, sus preferencias, han quedado ancladas en un

lugar donde convive simultáneamente el ámbito de lo privado y lo público. Sus cuerpos portan la verdad de sus conciencias y dramatizan, de manera virtual, las huellas que han dejado en el transcurrir de sus días.

Son estas huellas la consigna de figuras fragmentadas que develan gritando –tras las máscaras que cada uno construyó- que, si bien, han sido excluidos por alguna razón del constructo social, siguen vivos. Esta es la posibilidad que este *performance* les ofrece a los jóvenes; les abre un espacio para manifestar que están allí, para increpar que el sentirse constantemente monitoreados y observados es algo aterrador, pero lo es más aún, el sentir la voz de mando, de exigencia y de radicalidad que se genera

dentro de este tipo de establecimientos. Quizá, escuchar a estos jóvenes sea una manifestación reparadora de huellas dolorosas que están atrapadas en sus cuerpos, como decía Platón: el cuerpo es la cárcel del alma.

El trabajo corporal en Huellas Digitales es, desde mi punto de vista, una oportunidad para reconocerse, interactuar y evidenciarse por fuera de la rutina. Es un trabajo que además involucra al espectador, generando en él sensaciones que lo conducen a cuestionarse sobre el cuerpo coartado de su libertad. Es un mundo confuso que diluye los límites de un cuerpo convertido en imagen y la experiencia leída en unas huellas que relatan una experiencia externa pero vivida en tiempo real. Es así como el espectador, sin

darse cuenta, presta su cuerpo para involucrarse de manera virtual en la huella de cada uno de estos cinco jóvenes privados de su libertad.

Alejandra Murcia\*

\* Artista Plástica de la Universidad de Caldas. Candidata a Magister en Estética y Creación de la Universidad Tecnológica de Pereira. En Huellas Digitales es directora de registro fotográfico, asistencia y producción de la concepción visual de la obra.

## HUELLA DE LA IMPRESIÓN EN LA MEMORIA

*El lenguaje es la casa del ser. En su morada habita el hombre*  
*Martin Heidegger*

La tendencia por construir memoria ha cobrado importancia en las dos últimas décadas en Colombia, asociada a la narrativa testimonial, busca tornar el material lingüístico de las vivencias personales de hechos reales, en material de investigación. En este caso, Huellas Digitales se consolida como un proceso de investigación-creación-producción que se gesta principalmente de la narrativa testimonial, y a través de ésta propone construir un relato, en donde anida el espacio-tiempo que se construye entre el afuera y el adentro, para habitar en el propio lenguaje y en el lenguaje de los que recuerdan.

Este relato se constituye a través de las presentaciones del cuerpo, los índices

atmosféricos y objetuales, la memoria declarativa, las canciones y las narraciones, entre otros que se consolida como un forma de narrar, de contarse, de conocerse y reconocerse, se construyen como relatos de quiénes somos mientras habitamos esa realidad. Este relato evoca preguntas: dónde estoy, quién soy, quiénes soy, soy yo y los otros yo contenidos en mí, que producen relatos, que ingresan en mi relato de vida. Son reales? Ficcionales? Existen? En dónde existen?

Estas preguntas complejizan la existencia, se descoloca el ser espectador de su espacio confortable, de comodidad, de seguridad. Ante la ilusión del afuera y el adentro se da la del

espectador–actor, los sujetos se exponen, se presentan, revelan su intimidad, su privacidad, la ilusión digital se funde en una trama que enlaza el existir, ahora se está afuera, en exposición, o adentro? Todo ello está implicado en ese triple presente que compone el relato: experiencia, cuerpo e imagen.

Se experimenta una realidad donde se exponen diferentes relatos, ninguno de éstos tiene una secuencia organizada, y al igual que en la mente, hay fisuras que permiten ahondar en otras circunstancias que en el instante se construyen como propias, se relata lo que se vive, se permite hablar desde el sí mismo, se continúa con la tradición de construir memoria individual y memoria colectiva, sea en el exterior o el interior, todos ellos, todos nosotros, todos, somos relato.

Esta realidad se nos muestra llena de relatos, memorias, pasados, presentes, futuros, que podemos conocer a través de verbalizaciones, fotos y cuerpos que no tienen límites definidos, cerrados, porque siempre aparecerá uno más. Es interesante considerar que ni siquiera la muerte o el encierro como límites concretos del cuerpo físico, detienen las posibilidades de que el ser continúe relatando. Construimos realidad a través del relato y seguiremos siendo sujetos del relato de los otros, quienes ante nuestra muerte o privación del cuerpo exterior, seguirán incluyéndonos

Esto se da precisamente porque los acontecimientos, tanto individuales como colectivos, exigen una forma de expresión y representación ficcional y estética compleja que actúa como forma de comunicación y reparación,

y que, en efecto, opera como potenciador de la asimilación y comprensión social e individual del acontecimiento y del dolor que conlleva.

El acontecimiento se hace aprehensible gracias a la construcción de sentido. Esto naturalmente es un proceso que sólo puede ocurrir al interior de los sujetos. Como en el caso de las palabras, los símbolos cobran sentido en los contextos en los que se intercambian e interpretan, es decir, en los contextos sociales de comunicación donde se descifran los códigos y se les asigna un significado a los signos y a los textos. El símbolo es algo que se hace presente en la cotidianidad e invade los espacios de la subjetividad al requerir de un proceso de interpretación, ante la imposibilidad de evadir lo que se manifiesta en el símbolo. El sujeto es abogado por el símbolo que le exige crear un puente entre su realización –la manifestación presente– y el sentido que puede manifestar.

En Huellas Digitales, el sentido, además, es algo

que aparece en un momento dado y no es algo que permanece constantemente en el sujeto, es decir, siempre se actualiza, en todas las apariciones es diferente. El símbolo actúa en esta realidad a través de los sujetos que son sus intérpretes. Pero al no ser simple información que se decodifica en un sólo sentido y con un sólo significado, impele a la reacción, frente a la realidad digital que se manifiesta.

La importancia de la construcción de sentido frente a los acontecimientos radica en la posibilidad de comprender y significar y, en consecuencia, de comunicar. En Huellas Digitales, la experiencia del adentro y el afuera, es algo sobre lo que no se puede hablar con extrema claridad, pero es una experiencia plena de sentido para el individuo o la comunidad que la experimenta, el sentir con el otro. La simbolización artística permite entonces un tipo inquietante de comunicación de las realidades, de los relatos, al desbordar la tipología corriente de los intercambios simbólicos más cotidianos.

**Paola Helena Acosta Sierra \***

\* Directora del Departamento de Artes de la Escena del Politécnico Gran Colombiano. Magister en Análisis y Formulación de Política Pública Social de la Pontificia Universidad Javeriana donde actualmente cursa una especialización en Resolución de Conflictos. Investigadora de “Huellas Digitales”.



# **MEMORIAS DESDE EL MUNDO INTERIOR\***

---

\* Los textos de los jóvenes, han sido respetados en su forma de expresión, razón por la cual son publicados sin corrección de estilo y redacción, sólo se ha realizado corrección ortográfica.



## DIARIO DE CAMPO 1

Mi trabajo con Huellas Digitales cuando un día me sacaron a recrearme y pues me recuerdo que estaban Gloria y Fernando, pues Stiven Jaramillo me presentó y pues como que les caí como bien me pusieron hacer una escena de un animal, pues ahí me gustó mucho y fue cuando empezó todo como mi grupo de trabajo empezamos a grabar una vez con cámaras y pues me sentía muy bien con lo que yo hacía sentía que yo podía hacer muchas cosas buenas, sin necesidad de hacer daño a las personas pues ese día me enteré que yo era una persona con gran capacidad de aprender a hacer cosas maravillosas.

Mi primera presentación fue con mi familia presente, ese día me sentía muy importante,

me sentía grande como yo y mis compañeros de trabajo de la obra de Huellas Digitales lo hacíamos como todos unos profesionales, así me sentía en mi mente y en mi corazón.

Cuando terminamos de actuar nos trajeron hacía donde nuestras familias para que opinaran de cómo lo habíamos hecho, pues yo llego y veo a mi madre en un solo llanto veo que ese día no era de tristeza si no de alegría de como su hijo hacia algo que ella en su ser ni en su mente sabía que tenía pero mi mente estaba llena de tanta alegría.

Pues ya la segunda presentación fue la de Manizales es ya fue la que sacamos del estadio por decirlo así fue ya lo máximo ya todas las

personas nos daban ánimo para que lo sigamos haciendo pues creo que lo estamos dando todo.

Fue muy agradable para nosotros porque es algo que a cada día agradecemos hacer pues me siento muy contento haciendo esto porque es algo que el público aprende de nosotros como también nosotros de ellos esto es lo mejor que yo he hecho en mi vida hacer divertir a las personas esto es lo mío esto es lo mejor.

Michael L. M.\*

\* Joven del CAE "La Primavera".

## DIARIO DE CAMPO 2

Todo comenzó como un sorteo nos escogieron de los jóvenes que habíamos sacaron solamente diez y entre los diez iba yo nos metieron a un salón y ahí fue cuando conocí a Daniel se hizo pasar por profesor de matemáticas pero nosotros no le creímos luego se sentó y empezó a hablarnos propuso participar en unas actividades. Todos nosotros participamos en ellas y las terminamos de hacer y luego nos sentamos fue en ese momento donde nos dijo que si queríamos participar en una obra de teatro que se llamaba Huellas Digitales que así fuera con uno de nosotros se podía hacer la obra.

Comenzamos con la obra de teatro estaba muy contento con ellos porqué siquiera por

primera vez en la vida iba a hacer una cosa buena aunque no niego que todo el proceso fue complicado pues para mí pero poco a poco me fue gustando en la obra y fui aprendiendo muchas cosas positivas que nos fue enseñando Fernando, Gloria y el resto del grupo.

Me pareció algo fantástico todo el proceso que hicimos en Huellas Digitales hasta estos momentos no me arrepiento de haberme arriesgado a hacer algo diferente en mi vida, la obra de Huellas Digitales me cambió mi vida, mi forma de pensar no sé pero esto es estupendo porque a pesar de todo lo que uno haya hecho en la vida malo uno en este proyecto le vuelve el alma al cuerpo y la esperanza gracias a Dios.

En estos momentos solo estamos tres de los diez que éramos la mayoría se han ido de libertad nosotros tres estamos todavía encerrados, pero nuestras almas y corazones no porque ellos están con nuestras familias y especialmente con Dios que nos da muchas esperanzas y oportunidades como Huellas Digitales que a mí personalmente me ha hecho muy feliz.

Sinceramente fue creciendo más obsesión por participar en la obra de teatro.

Cristian S. G.\*

\* Joven del CAE "La Primavera".

## DIARIO DE CAMPO 3

La primera impresión con las cámaras fue de muchos nervios ya que me pusieron a cantar y las cámaras me intimidaban hasta llegué al punto de enredarme en lo que estaba cantando.

Siguieron los ensayos cada vez más intensos se iban implementando cosas y a enseñarnos como hacerlas me empecé a meter más en el cuento y la próxima presentación fue ya con mi familia y me dieron nervios pero una gran sensación de alegría sabiendo que mis padres iban a ver el cambio en mí y que yo estuviera cambiando los días de tristeza por días alegres esa presentación fue muy bonita porque mis padres hasta lloraron de la alegría.

Bryan S. J.\*

\* Joven del CAE “La Primavera”.



**MEMORIAS DE PARTICIPANTES  
EN LAS APARICIONES**



## TRES BREVES DIGRESIONES PARA ENTRAR EN DIÁLOGO CON HUELLAS DIGITALES

Huellas Digitales es una propuesta arriesgada y seria que obliga a repensar algunas de las categorías que usualmente damos por absolutas o, cuando menos, por sentadas, cuando nos aproximamos al acontecimiento escénico. Proponemos, de momento, tres ideas que considero importantes a la hora de plantear un debate con el acontecimiento o la experiencia que el proyecto Huellas Digitales provoca:

1) De los dos proyectos que conozco relacionados con lo que el profesor Ariza llama: “Teatro Interactivo en la Virtualidad”, encuentro éste como el que mayor configura una justificación para utilizar recursos virtuales en el acontecimiento escénico. Y es que los

espacios que configuramos colectivamente están, más o menos, pautados y, más o menos, convencionalizados socialmente. Una vez que aceptamos la convención, la vamos incorporando de forma que cada vez nos parece más natural, hasta el punto de casi no percatarnos de la convención. Lo que quiero decir es que el hecho de que el proyecto proponga reclusos como *performers*, desde su propio espacio de reclusión y proyectarlos en escena, nos brinda un umbral para permitirles “salir” de allí, y a los espectadores “entrar” allí.

Pero no del todo. Nos encontramos en un intersticio espacial de encuentro, comunión y

libertad. La pregunta que todos evitamos es: ¿hasta dónde estamos dispuestos a romper la barrera entre espacio cotidiano y espacio de reclusión?

2) Lo que hoy parece ser un gran avance en la escena al usar medios virtuales, quizá no lo es tanto. ¿No existió y existe televisión emitida en vivo? Podríamos, en todo caso, sugerir que la propuesta de Huellas Digitales dista de la televisión en vivo, por cuanto no pertenece a una estructura masiva y, digamos, comercial. Tampoco intenta, al menos explícitamente, “representar”. Se trata de acciones performáticas que quizá pretenden liberar sentidos sobre la forma como sus creadores ven

el mundo desde donde se encuentran o, mejor, de cómo ven el mundo... a secas. También ocurre que no se propone el evento escénico para que lo recibamos en la comodidad de nuestras casas. Lo paradójico, a fin de cuentas, es que los medios audiovisuales, sea cual sea su uso, no logran escapar de la representación. ¿Por qué? Porque no se trata del cuerpo vivo y real del *performer* sino de su proyección a través de una pantalla o de la proyección de sus sonidos a través de parlantes; esto evidencia un ocultamiento de lo real, en la medida en que hay un uso de lo uno por lo otro. Hay un valor representacional en la pantalla o el parlante porque se trata de la traducción de cuerpos y voces, no son cuerpos en presencia real.

3) El profesor Ariza insiste en llamar a esta forma de encuentro “Teatro Interactivo en la Virtualidad”. Yo creo que no se trata de teatro. Quizá evadiendo las definiciones de Brook y Grotowsky y ofreciendo una variante a la noción de convivio dubattiano, el profesor Ariza y sus compañeros de trabajo nos sacan de nuestras casas para instalar algunos dispositivos escénicos a través de los cuales debemos integrarnos al evento escénico. Debemos ir a un lugar concreto, de condiciones técnicas adecuadas, lleno de elementos que nos obligan a entrar y participar de la acción. Hay encuentro, pues.

Sin embargo, como hemos dicho, hay mediación entre cuerpos; nos media un dispositivo

audiovisual. Ahora bien, pensemos en la pintura. ¿Si usamos medios electrónicos para proyectar colores y formas en un papel, el resultado final también se concibe culturalmente como pintura? ¿Si se crea un objeto expresivo a través de impresoras 3D, el resultado final se concibe culturalmente como escultura? Se podría alegar que no hay otra palabra para definir los sonidos electrónicos combinados con base en armonías, melodías, ritmos que no sea música... electrónica. En todo caso, lo que quiero plantear es que quizá no hacemos Teatro cuando participamos en Huellas Digitales, quizá, contradiciendo lo que he planteado más arriba, estamos ante una nueva forma de expresión.

Espero que la lectura de este texto permita entablar un diálogo con el universo digital desde el papel y que, de alguna forma, le permitamos dejar una huella en nuestra concepción que cada uno tiene frente al sentido de la experiencia estética.

Luis Fernando Loaiza \*

Docente auxiliar del Departamento de Artes Escénicas de la Universidad de Caldas. Candidato a Doctor en Humanidades por la Universitat Pompeu Fabra de Barcelona (España), bajo la dirección de Amador Vega Esquerra. Licenciado en Artes Escénicas con énfasis en Teatro. Magister en Educación. Director, docente e investigador teatral.

## HABITABILIDAD Y PERFORMANCE EN HUELLAS DIGITALES

La obra Huellas Digitales del artista Daniel Ariza me permite conceptuar acerca de la habitabilidad crítica como estructura de comprensión del *performance* digital. La experiencia sentida en el espacio adecuado para llevar a cabo la pieza, hace percibir un conjunto de situaciones que se ligan a la idea de cómo hacer sensible las líneas de tensión que el poder y la sujeción de los cuerpos producen en el sistema carcelario.

Entro y me siento oteada por cámaras de vigilancia y formas de observación camuflada que no reconozco y que se hacen infinitas, más que por su evidencia de facto, por el hecho que éstas pueden estar ocultas en una situación que de antemano sabemos las contiene. La

cárcel, un lugar de terror y miedo, un espacio de imposibilidad según nuestro imaginario, al que nunca queremos asistir.

La manera como habitamos los arquetipos de control es la forma como observo y me desplazo en ese espacio laberíntico, rodeado de dispositivos tecnológicos, visuales, auditivos, impresos, tales como cámaras de vigilancia, computadores que registran datos, documentos de identidad y objetos que se confiscan y registran a la entrada de un espacio sin vuelta atrás, sin salida al afuera. En esta pieza, el querer entrar no es un deseo, es un aceptar para poder salir lo antes posible y evitar la sujeción, y acaso intentar encontrar las líneas

de fuga o de liberación, el intersticio que plantee el dispositivo performático y la instalación multimedial, para obtener una catarsis en una posibilidad, u otra, insospechada que solo puede darse con la reflexión y la experiencia de las líneas de tensión del poder.

La performatividad de las participantes del teatro, indica los protocolos habituales de las cárceles: el no poder hablar, decir, moverse, pensar, la dominación de la norma y la espera para ver algo que ignoramos y desconocemos su forma. Espectros de jóvenes recluidos en la cárcel a distancia, aparecen en una visión telemática realizando otra performatividad, ella misma más real, en cuanto que confronta con la

verdadera condición del cuerpo dominado y en relación a una expresividad en el rap, que estos jóvenes realizan y que al parecer se constituye en su liberación. Una forma sensorial, virtual y una manera de comunicación entre el adentro y el afuera, con nosotros. Este es el centro de la pieza. Los roles se invierten y el espacio físico se transforma. Esta se complementa con una experiencia teatral en el siguiente espacio donde un actor nos imprime la experiencia en la piel, con una técnica escénica de impacto.

Angustiados y desposeídos de nuestros cuerpos, la experiencia se hace allí colectiva y nuestra liberación es doble: encontramos el intervalo conceptual y experiencial para entender la

relación que propone la obra, y pasamos libres al último vehículo, lugar de la autoreflexión y el proceso pedagógico conducido por el autor del trabajo y su equipo, el cual está especialmente habitado por el diálogo telemático sin formato previo, con los jóvenes recluidos.

Iliana Hernández García\*

\* Profesora Titular del Departamento de Estética de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Pontificia Universidad Javeriana.

# ¡FELIZ CUMPLEAÑOS!

¡Este es un día especial... un año se  
te ha pasado y esto llega con  
una gran oportunidad para  
celebrarlo con tus  
amigos y momentos  
especiales. Espero que  
cumplas todos tus  
deseos y que pueda  
compartir algo alguno  
de esos mom. Es especiales.

## ¡ERES ESPECIAL!



## INTENTANDO CON HUELLAS

El arte contemporáneo ha entrado en el debate y praxis de la mixtificación, la transgenericidad, la ruptura de moldes y en el juego combinatorio, que admite la expansión de la teatralidad.

Percibo, en este montaje, que existe la sustitución del paradigma teatral, del hecho teatral tradicional, por un paradigma performativo de las artes expandidas. Esto lo entiendo como un síntoma inquietante de transformación, o expansión, de las artes involucradas. A Huellas Digitales lo catalogo como parte de ese repertorio disidente de las teatralidades. Pero esta es, en realidad, la oportunidad de ubicarme como espectador y sentirme en la capacidad de comprender, entender y explicar esta novedad artística y estética de la puesta en escena. Huellas Digitales no representa la sustitución

pura y simple de lo antiguo por lo nuevo, es una combinatoria, de lo natural por lo técnico o de lo real por lo virtual. Es la apertura de las fronteras, del borroso estatuto del territorio, en donde ya no se invade la comarca sino las mentes humanas. Este es el avance vertiginoso del conocimiento que va a puertas abiertas y enfrenta la universalidad de las lenguas y el desbordamiento de la identidad.

En lo estético, los creadores de Huellas Digitales –performance digital-, atienden el llamado de J. L. Austin en “Cómo hacer cosas con palabras”. (1955). La filosofía del lenguaje es para Austin la filosofía de la acción. Además, este filósofo afirma que el papel de un “enunciado” sólo puede ser “describir” algún estado de las cosas o “enunciar algún hecho”, con verdades o falsedades.

En este sentido, traigo a colación el concepto “corporear”, y lo interpreto como acto de vida en el encuentro con lo cotidiano, que ocurre con, o sin, dramaturgia de las realidades. Es un infinitivo poético que deja huellas con formas básicas para su factible aparición. Es “el cuerpo de las sombras”, “el cuerpo de la brillantez”, “el cuerpo de los fragmentos”, “el cuerpo como cadáver exquisito”, “el cuerpo cibernético”, “las formas y las proporciones del cuerpo”, etc. Por todo esto, “corporear” sería definible en este “performance digital” como la acción de crear líneas continuas y discontinuas, revelando el calco para un nuevo cuerpo actuante; es la mezcla de los puntos suspensivos del cuerpo puesto en acción y del cuerpo privado de imitación de la corporalidad por una acción pasada cultural que continúa en el presente.

Huellas Digitales –performance digital- se atreve a “corporear” el cuerpo, lo corporal, es la corporalidad a través de acciones.

El “corporear” de Huellas Digitales tiene carácter abstracto en el acto sustantivo que evoca el infinitivo. Aquí el discurso es acción en singular; es la verbalidad misma que no se conjuga ni indaga aquellos sesgos espectrales, e implica, de este modo, una tramitación de lo “no resuelto”, de efecto, de aparecer o aparecerse, a algo muy próximo a la realidad fantasmal por medio de una acción presente de restauración-restitución simbólica en la era de la comunicación virtual. De todo esto surge un primer matiz importante, estamos hablando de un cuerpo que, puesto en acción, entra en dinámica con otros cuerpos bidimensionales y/o tridimensionales,

acompañado de la tecnología o solo, y puede comportarse como sujeto pero también puede ser objeto o artefacto de la mirada ajena.

Desde Huellas Digitales detectamos la virtud de tres tipos de participantes, así mismo, la co-creación origina tres versiones de recreación 1) los espectadores participantes, 2) los actores u operadores, y 3) el equipo creativo y técnico.

Este equipo de artistas, investigadores e integracionistas de aspectos complementarios en la formulación innovadora, realizan en Huellas Digitales una sinergia creativa. En otras palabras, producen una puesta en escena de recreación colaborativa donde se conjugan cuatro espacios como reflexión de las teatralidades sociales en los escenarios urbanos. Es decir, sobre espacios donde las funciones y las percepciones se desvían en relación con los lugares comunes donde la vida humana citadina se desarrolla. La

composición dramaturgica no es un hilo narrativo horizontal, y lo visual opera espacialmente sobre múltiples relaciones entre las partes.

En palabras de Michel Foucault: “El espacio que habitamos, que nos hace salir fuera de nosotros mismos, en el cual justamente se produce la erosión de nuestra vida, de nuestro tiempo y de nuestra historia, este espacio que nos consume y avejenta es también en sí mismo un espacio heterogéneo. En otras palabras, no vivimos en una especie de vacío, en cuyo seno podrían situarse las personas y las cosas. No vivimos en el interior de un vacío que cambia de color, vivimos en el interior de un conjunto de relaciones que determinan ubicaciones mutuamente irreductibles y en modo algunos superponibles”.

La consolidación de estos espacios artísticos de inter-creatividad, interacción e interactividad no sólo abre la posibilidad de explorar innovadoras instancias de comunicación e intercambio, sino

que además generan nuevas oportunidades creativas, estéticas de construcción social del conocimiento. De esta manera se consolida la afirmación de que la investigación, en su punto más alto, da como resultado la “creación”

posicionando y reconociendo el rol que juega a las metodologías de investigación en la creación. Afirmación que también funciona a la inversa cuando la creación involucra a la investigación en el proceso de creación.

**Gilberto Leyton\***

### **Bibliografía**

MOTOA FRANCO, Felipe (2014). “Cuando las pantallas son lenguaje y personaje a la vez”. En: La Patria, Sección culturales.

FOUCAULT. Michel (1967). Los Espacios otros. Ediciones Tauro.

AUSTIN, J.L.(1955). “Cómo hacer cosas con palabras”. En. Conferencia 1. Univesity of Harvard

AUSTIN, J.L.(1955). “Cómo hacer cosas con palabras”. En. Conferencia 1. Univesity of Harvard

\* Magister en Ciencias Sociales de la Universidad de Caldas. Gestor Cultural de la Universidad Nacional de Colombia. Ha sido profesor del Departamento de Artes Escénicas de la Universidad de Caldas. Actualmente se desempeña como investigador teatral, recuperando la historia del teatro en Caldas y la dramaturgia origen de este departamento colombiano.

# **SOBRE EL EQUIPO DE TRABAJO**





**Daniel Ariza**

Profesor Asociado del Departamento de Artes Escénicas de la Universidad de Caldas. Candidato a Doctor en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas. Magister en Estética y Creación de la Universidad Tecnológica de Pereira.

*Dirección general.*



**Sergio Arenas Guzmán**

Licenciado de Artes Escénicas con énfasis en teatro de la Universidad de Caldas. Profesor del Departamento de Artes Escénicas de la Universidad de Caldas.

*Producción y Actuación.*



**Fernando Ovalle**

Coreógrafo y bailarín de la universidad Distrital Francisco José de Caldas de Bogotá. Docente de la Universidad de Caldas. Candidato a magister en “Estética y Creación” de la Universidad Tecnológica de Pereira. Director de la compañía de danza contemporánea Pasos-juntos.

*Dirección Coreográfica.*



**Adriana Guzmán Umaña**

Productora, asistente y actual directora de programas académicos de la escuela de música de la Universidad del Valle, Magister en teoría musical en la Universidad de Louisville (Ky, EE.UU.).

*Dirección Musical, Música original y composición.*

**José Lubier Lopéz**

Estudiante de música de la Universidad Tecnológica de Pereira.

*Música original y composición.*

**Alex Ortiz Bedoya**

Diseñador Visual, Especialista en Docencia Universitaria de la Universidad de Caldas, investigador y productor en Moda y Vestuarismo.

*Dirección artística visual y vestuarismo.*

**Alejandra Murcia**

Artista Plástica de la Universidad de Caldas. Candidata a Magister en Estética y Creación de la Universidad Tecnológica de Pereira.

*Dirección de registro fotográfico, asistencia y producción de la concepción visual de la obra.*

**Sebastián Gonzales Muñoz**

Diseñador Visual, egresado de la Universidad de Caldas.

*Dirección de medios audiovisuales e interactivos.*

**Johanna Trochez**

Diseñadora de medios interactivos egresada de la Universidad Icesi.

*Diseño de audiovisuales, interactivos y diseño gráfico.*



**Vanessa Gañan**

Estudiante de diseño visual de la Universidad de Caldas.  
*Asistente de medios visuales e interactivos y Diseño gráfico.*



**Gloria Patricia Alzate**

Licenciada en Artes Escénicas con énfasis en Teatro de la Universidad de Caldas. Especialista en dirección y producción de cine, vídeo y televisión de la Universidad de Cervantes (España).  
*Asistente de dirección y coordinación de la escena virtual.*



**Daniela Duque**

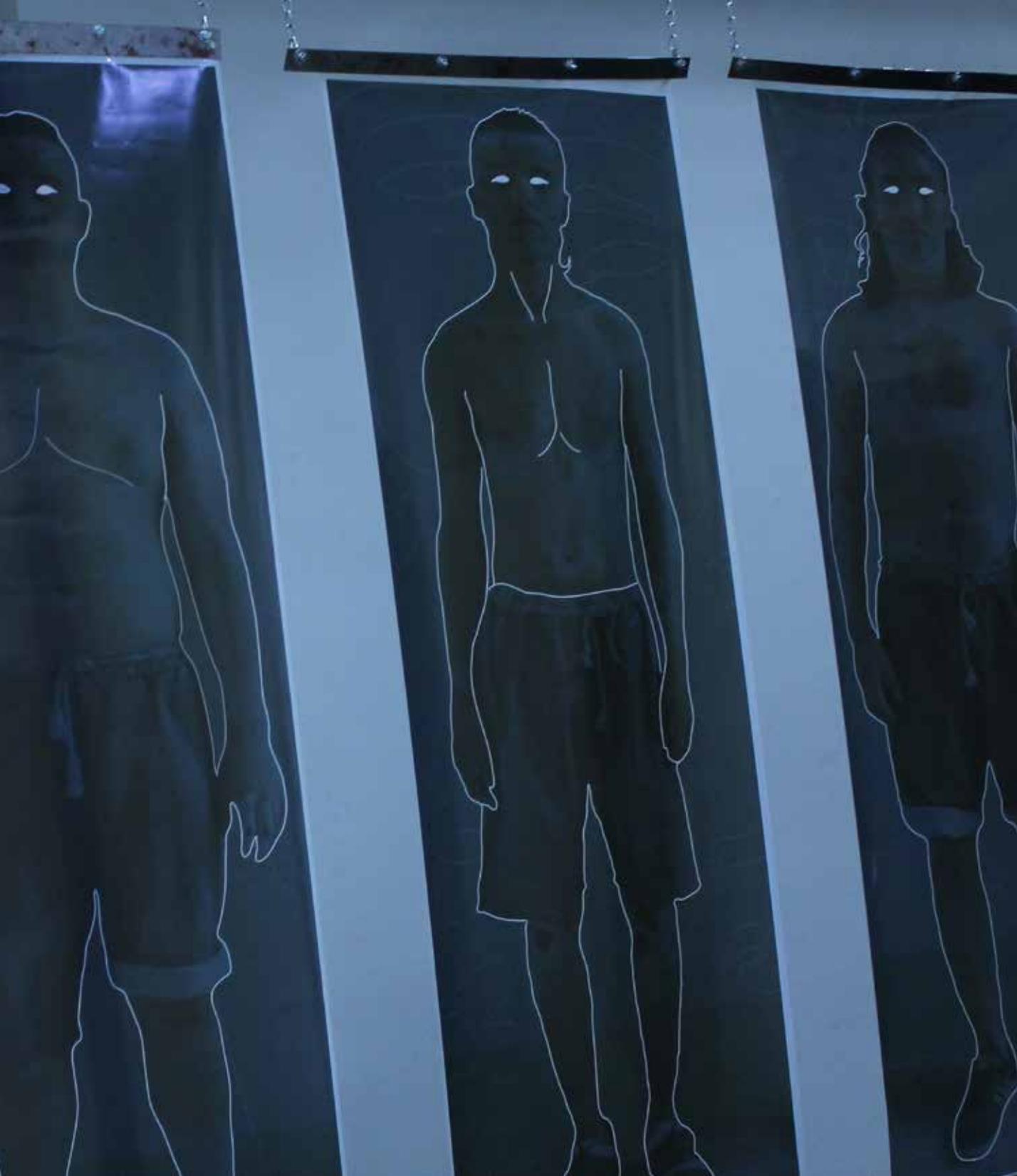
Estudiante de la Licenciatura en Artes Escénicas con énfasis en Teatro de la Universidad de Caldas.  
*Actuación.*



**Luisa Fernanda Cardenas**

Estudiante de la Licenciatura en Artes Escénicas con énfasis en Teatro de la Universidad de Caldas.  
*Actuación.*





Agradecemos a las instituciones que hicieron posible esta gira.



MinCultura  
Ministerio de Cultura

PROSPERIDAD  
PARA TODOS



Doctorado en  
**DISEÑO**  
+ Creación



Este libro se terminó de imprimir  
en los talleres litográficos  
de Matiz Taller Editorial en marzo de 2015  
Manizales - Caldas - Colombia