

## **1. Propuesta conceptual y líneas narrativas de la obra:**

Sacádica: Una exploración transgresora en la danza y la realidad mixta, "Sacádica" se erige como un desafío a las percepciones convencionales, cuestionando la primacía del sentido visual en nuestro entorno tecnológicamente saturado. Esta obra sumerge a la audiencia y a los intérpretes en un diálogo coreográfico con elementos visuales digitales, revelando la tensión entre lo orgánico y lo artificial, entre el cuerpo y su reflejo en un espejo digital.

La obra transcurre en una Bogotá futurista sumergida en una narrativa tecno-thriller, se presenta como un escenario donde la tecnología avanzada y los dilemas éticos se entrelazan con la vida cotidiana, creando un telón de fondo tanto vibrante como inquietante. Una trama apasionante que explora las profundidades de la condición humana en una era dominada por el ocularcentrismo, la vigilancia digital, la manipulación mediática, donde los protagonistas son objeto de un experimento observacional, expuestos a través de estímulos que evocan deseo, dolor, y adicción. Las imágenes que inundan sus sentidos provienen de un reservorio de recuerdos, sueños, y realidades alternas, provocando una reflexión sobre la conexión orgánica del ser humano con su entorno y la tecnología.

## **2. Etapas y metodologías a abordar en el proceso de creación:**

La creación de la obra consta de tres etapas principales, una etapa inicial de pre producción, en donde a partir del guión y la conceptualización de la obra, se desarrollan los componentes visuales y de audio que acompaña la obra, para su posterior implementación en las proyecciones holográfica y uso en la tecnologías de realidad aumentada y realidad virtual. Simultáneamente se trabaja el diseño de la escenografía, junto con el vestuario, diseñado como un elemento que resalta los movimientos de los bailarines y refleja los momentos narrativos del personaje.

En la fase de producción, se realiza la coreografía de acuerdo a la narrativa, la cual está acompañada de elementos audiovisuales proyectados sobre los componentes escenográficos, de manera que cada uno de los elementos expuestos en la obra complementan la pieza escénica, dejando que la instalación revele la dicotomía entre la realidad tangible y las representaciones digitales. Por último se realizan las pruebas de montaje, teniendo en cuenta la disposición del espacio, realizando los ajustes de las visuales, proyecciones (mapping), escenografía, sonido, logística y recursos interactivos.

## **3. Guión o escaleta de escenas que componen la obra:**

La obra se desenvuelve en un laberinto de paredes translúcidas, creando un lienzo vivo donde efectos holográficos fluyen y danzan, borrando las fronteras entre lo tangible y lo etéreo, lo onírico y lo real. Este entorno maleable contiene a los bailarines, situándolos en un universo en constante metamorfosis que oscila entre la realidad y la fantasía, el ahora y el recuerdo, el deseo y el dogma.

Suspendida sobre este laberinto, una intrincada red de pantallas se despliega, emulando las conexiones de una red neuronal. Sobre ellas se proyectan no solo la esencia y los pensamientos más íntimos de los bailarines, sino también las miradas y percepciones de una entidad artificial omnipresente que los observa desde cada rincón de la ciudad. Esta red refleja los intereses de individuos que, en su afán por beneficiarse, se convierten en engranajes de una maquinaria mucho más vasta y compleja. La escenografía, por ende, no es solo un espacio físico, sino una narrativa visual que entrelaza la psique humana con la de una psique colectiva a la que pertenecemos, pero que nos supera, creando una atmósfera donde el drama humano se entremezcla con el susurro constante de la tecnología y la idea de progreso.

El laberinto es un espacio controlado donde se intenta simular la vida, se facilitan las necesidades primarias para arrebatar el propósito innato de la existencia y luego se experimenta la forma en la que se puede recrear este propósito. Un lugar en el que el cuerpo es de última prioridad.

**Introducción:** La obra comienza en completa oscuridad. Se escuchan sonidos distorsionados de la ciudad, voces y pasos apresurados que crean una atmósfera de tensión. El escenario se ilumina inesperadamente con una luz central que se enciende después de algunas intermitencias, para revelar el laberinto de paredes translúcidas.

**Acto Principal:** Experimentación de Emociones

**Miedo:** Mientras los bailarines expresan su temor a lo desconocido, con movimientos erráticos y tensionados. Un nuevo personaje, imponente, vestido con un traje elegante, entra en escena. Se mueve con una seguridad que contrasta con la incertidumbre de los demás, como si conociera cada rincón del laberinto. Se acerca a uno de los bailarines y le coloca un casco especial que registra el movimiento de la pupila y lee sus ondas cerebrales, marcando el inicio de un experimento más profundo. Este nuevo personaje, nos acompañará en el resto de la obra como una sombra de fondo, su presencia introduce un elemento de control y manipulación, sugiriendo que hay fuerzas ocultas guiando los destinos de los personajes.

En algunas de las pantallas sobre el laberinto, se visualiza la actividad cerebral y en otras la actividad ocular que reacciona a los cambios de iluminación y la dirección en la que se observa el personaje. El sonido es reactivo a la actividad cerebral y los movimientos oculares captados.

**Rabia:** El sonido se intensifica. Los bailarines, ahora más agitados, se estresan al sentirse perdidos entre las barreras del laberinto y expresan su rabia contra las limitaciones impuestas. Sus movimientos son bruscos, casi violentos, en su intento de escape, terminan atrapados en un lugar cada vez más pequeño, juntos y apretados. En una explosión de energía, los bailarines intentan derribar las paredes del laberinto.

Proyecciones de noticias, propaganda y discursos políticos inundan las paredes del laberinto. El sonido de la ciudad se vuelve ensordecedor, mezclando discursos políticos, publicidad, y el bullicio de Bogotá. En las pantallas flotantes aparecen distintas imágenes que provienen del hipocampo, las

pantallas con el ojo se convierten en un vórtice óptico en el que se acumulan todas las imágenes captadas por el cuerpo: recuerdos, sueños, realidad, virtualidad, imaginación, etc. Por tanto, los bailarines se señalan entre sí, la rabia colectiva y alineada, se fragmenta en disgustos individuales y desordenados.

**Alegría:** Los contenidos proyectados en las paredes, antes caóticos, comienzan a tener un aire más alineado y complementario. La música cambia a tonos más alegres, y los bailarines, ahora con un brillo peculiar en sus ojos, parecen revitalizados, casi dopados, después de ver en las pantallas promesas de pequeñas victorias. Estos momentos de felicidad dan esperanza en medio del caos, un respiro temporal. Sus movimientos fluidos y llenos de vida contrastan con la tensión anterior, pero hay una calidad de ensueño en su alegría, sugiriendo que es una felicidad fabricada y efímera.

**Tristeza:** La celebración alegre del acto anterior se convierte en algo mecánico y repetitivo. La alegría se torna mecánica. Un bailarín en realidad virtual muestra introspección. Las pantallas proyectan recuerdos y sueños, enfatizando la lucha por encontrar propósito.

Un bailarín con el casco de realidad virtual realiza un solo que representa la introspección de su existencia. Un sistema de realidad mixta permite a los espectadores pasar del punto de vista subjetivo del personaje, desde donde ve su propio cuerpo y su entorno, a un entorno totalmente virtual, donde se observa su propia mente.

**Asco:** Imágenes viscerales cubren el entorno, los exostos y el smog se entrevé en algunas paredes, el personaje con el casco se tambalea y los demás tienen náuseas. Movimientos contorsionados y gestos de rechazo pintan un cuadro de asco hacia la superficialidad y la pérdida de autenticidad, colores discordantes y texturas repulsivas en las proyecciones. El humo se escurre entre el laberinto.

**Conclusión -Escape:** Uno de los personajes encuentra que puede hacer mover las imágenes asquerosas sobre los muros del laberinto. Haciendo deslizar las imágenes sobre las paredes, puede hacer que estas se hagan cada vez más llevaderas e incluso agradables. Poco a poco los otros bailarines lo siguen y entonces la escena se vuelve más clara y tranquila. En poco tiempo vemos a cada personaje ocupándose de una parte del laberinto, al momento que alguno deja de hacerlo, su rincón deviene asqueroso y los otros se protegen la vista con la mano para evitar ver a ese lado.

**Cierre - "Realidad":** Vemos a los bailarines "scroleando" sin cesar su rincón del laberinto, con una luz azulada que es cada vez más eneguedora, hasta llegar en un punto en el que de tanta intensidad la luz se funde y todo queda a oscuras. Queda un fondo sonoro de ventiladores de enfriamiento que se va desvaneciendo lentamente.

#### **4. Descripción de los elementos que componen la puesta en escena**

**Propuesta sonora:** A partir de la puesta escenográfica multidimensional, la propuesta sonora está pensada como 3 dimensiones que trabajan en conjunto como un campo sonoro esférico en formato

“Ambisonics” de configuración de parlantes 10.2 o como dimensiones sonoras independientes, una estereofónica y las otras dos como una configuración de parlantes 5.1 donde el canal central contiene la información de altura.

*Campo sonoro esférico:* está compuesto de la dimensión inmersiva dirigida específicamente al público que se genera a partir del arreglo lineal principal de la sala Fanny Mickey y el sistema de monitoreo posterior, la dimensión sonora que se genera dentro del laberinto y la dimensión sonora que proviene de la red de pantallas flotantes (dimensión estereofónica) se genera a partir del sistema de monitoreo de los laterales y de escenario de la sala.

**Vestuario:** Los personajes tienen una estética basada en el concepto del posthumanismo. El vestuario evidencia la intervención tecnológica en el cuerpo en un futuro distópico de Bogotá. Uno de los personajes, lleva una máscara negra en la cabeza, junto con un casco en el que está inserto el Neurosky. En este personaje se evidencian heridas sobre una malla de látex color piel. Se imprimen unos ojos sobre el traje, los cuales se visualizan claramente en la oscuridad mediante luz negra, con lo cual compone parte de la narrativa final de la obra.

**Iluminación:** “Sacádica” utiliza calles de luz y spots cenitales para crear profundidad y aislar personajes, proyectando sombras que enfatizan la sensación de confinamiento y revelación emocional.

**Escenografía:** se concibe como un espacio multidimensional que redefine la experiencia escénica a través de la integración de sistemas de proyección y diseño arquitectónico innovador, a partir de dos componentes fundamentales:

- *Laberinto de Paredes Translúcidas:* Uso de pantallas tipo “Gauze Hologram” que permiten la transmisión y refracción de luz, creando un efecto de semitransparencia que juega con la percepción visual del espectador, permitiendo proyecciones flotantes entre los bailarines.

- *Red de Pantallas Flotantes:* Una compleja estructura de pantallas en licra, video-mapeadas meticulosamente, suspendidas, dispuestas de manera que simulan las interconexiones de una red neuronal, abarcando y sobrevolando el espacio del laberinto.

El contenido visual en las pantallas exhiben una gama de contenidos que van desde proyecciones de la consciencia interna de los bailarines, partes del cuerpo de cada uno, la actividad de sus ojos, la dilatación de sus pupilas; hasta representaciones visuales de datos y percepciones de una entidad de vigilancia, reflejando la interacción y el conflicto entre lo individual y lo colectivo.

**Interactividad y Conectividad:** La incorporación de tecnologías de seguimiento de movimiento y análisis de datos en tiempo real para alterar las proyecciones visuales y los efectos holográficos basados en la interacción de los bailarines con el entorno.

Las pantallas y los efectos holográficos están interconectados a través de una red que permite una sincronización fluida y coordinada, reaccionando no solo a los movimientos de los bailarines sino también a estímulos externos programados o generados por la audiencia, ofreciendo una capa adicional de significado y emoción a través de su capacidad para transformarse y reaccionar en tiempo real. La integración de estos elementos técnicos avanzados enfatiza la fusión del arte y la tecnología, invitando a los espectadores a cuestionar las percepciones de realidad, fantasía, y la omnipresencia de la tecnología en nuestras vidas.

**Efectos Holográficos:** Se Implementarán videoproyectores de alta definición y software especializado para crear efectos visuales tridimensionales que flotan en el aire, interactuando con los intérpretes y el espacio físico. Los hologramas varían desde representaciones abstractas hasta secuencias narrativas detalladas, sirviendo como elementos cruciales en la narración visual, capaces de transformar instantáneamente el ambiente de tangible a onírico, de real a imaginario.

**Recursos digitales:** implementaremos proyecciones holográficas sobre la escenografía utilizando polietileno tensado en el escenario, permitiendo la visualización simultánea del cuerpo del bailarín y las visuales digitales que lo acompañan. Estas visuales digitales incluirán animaciones de motion graphics, composición de videos y visuales interactivas, creando una fusión cautivadora entre la realidad física y la digital en cada actuación, brindando una variedad de estímulos visuales que complementarán y enriquecerán la narrativa de la obra. Estos recursos digitales no solo ofrecerán un espectáculo visualmente impactante, sino que también demostrarán la versatilidad y la sinergia entre las proyecciones digitales y la expresión física de la danza.

**Recursos interactivos:** La obra contará con tres componentes interactivos que se desplegarán en escenas específicas, cada uno añadiendo capas de inmersión única. El primero consiste en la lectura de las ondas cerebrales y en el tracking (seguimiento) de la pupila del ojo de uno de los bailarines mediante sensores de electroencefalograma inalámbricos (Neurosky), los cuales modifican las visuales proyectadas en el escenario de acuerdo con la actividad cerebral y al punto de observación del bailarín en tiempo real.

Los otros recursos interactivos son la realidad aumentada, permitiendo al público visualizar elementos 3D desde sus dispositivos móviles. Estos elementos se sincronizan con las pantallas del escenario, ofreciendo una experiencia compartida y envolvente para toda la audiencia. Dentro de esta escena, se emplea la inmersión total mediante la realidad virtual, donde se usa un casco de VR (Oculus), permitiendo que la audiencia vea a través de una pantalla lo que la artista experimenta. Simultáneamente, en otra pantalla, se proyectan los movimientos y la actuación del intérprete, materializados en un avatar dentro del mundo virtual convirtiéndose en un recurso brinda un cierre envolvente, fusionando la realidad y la virtualidad, proporcionando a la audiencia una perspectiva única de la interacción entre la danza y la tecnología en este innovador y fascinante despliegue artístico.