

Compañía
PERSONA



LA FÁBRICA DE VIDRIO

« DOSSIER »

~ **IGNACIA GONZÁLEZ TORRES.**

Actriz y directora de teatro, becada por la Facultad de Artes de la PUC para realizar el Magíster en Artes. Como actriz ha trabajado con la Cía. Teatro PAN en "Romeo y Julieta" (2013); "Les Girafes" y "Les rous de Coleurs" (2013) de la Compañía francesa OFF, en Santiago a Mil. Ha participado en varios procesos colectivos de investigación escénicas: "Una Odisea" (2012-2013) de Manuela Infante, "Antinatura" (2012), "EPIDO" (2015) y "La fábrica de vidrio" (2015) de Compañía PERSONA.

~ **AURELIO SILVA SÁEZ**

Compositor y guitarrista. Magíster en Composición musical de la Pontificia Universidad Católica de Chile, con el proyecto interdisciplinario "Integración de Prácticas en la Composición". Especializado en música acusmática con Federico Schumacher (2011). Sonorizador de "La fábrica de vidrio" (2015) de Compañía PERSONA. Sus composiciones han sido tocadas en festivales musicales de Chile, Brasil, México, Cuba, Canadá, Francia, España, Italia y Alemania.

~ **ANDREA BUSTOS PIZARRO**

Diseñadora teatral de la Universidad de Chile. Estudiante de Diseño Teatral de la Universidad de Chile desde el 2011. Diseña y realiza dentro del colectivo artístico Complejo Conejo, donde también se desarrolla como performer. Destacan los trabajos realizados en Open Blondie, Mysteryland, intervenciones urbanas autogestionadas, Festival 100en1día Santiago, y la exitosa participación en Cuadrienal de Praga 2015 con el Proyecto Selk'nam. Como diseñadora integral, ha realizado "La lijadora de palma" (2015) "Romeo y Julieta" (2014), "La fábrica de vidrio" (2015), y como diseñadora de vestuario en "Te prefiero muerta que perra sidos" (2015), ganadora de la última edición del Festival Víctor Jara.

PARTICIPANTES

~ **MARÍA FERNANDA GIACAMAN.**

Actriz de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Ha participado en varios procesos colectivos de investigación escénicas: "Una Odisea" (2012-2013) de Manuela Infante; "Antinatura" (2012), "EPIDO" (2015), "Romeo y Julieta" (2015), "La fábrica de vidrio" (2015) de Compañía PERSONA. Asistente del Equipo Teórico en la XVI Muestra Nacional de Dramaturgia 2014, y ayudante de la línea de Teoría y de Movimiento en la Escuela de Teatro de la Universidad Católica.

~ **MAGDALENA FUENTES.**

Actriz de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Ha participado como actriz en "Antígona del pueblo Pez" (2014) de Rodrigo Pérez; Laboratorio Teatral-Musical "Canciones de Bertold Brecht y Kurt Weill" (2014) de Elvira López y Andrea Pelegri; "Comandos poéticos" (2015) dirigida por Claudia Di Girolamo y Rodrigo Pérez; "Macbeth" de la Compañía Magnífico Teatro (2015) y "La fábrica de Vidrio" (2015) de Compañía PERSONA. Como docente realiza talleres de habilidades comunicativas.

~ **MATÍAS SEGURA.**

Actor de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Certificado en Luminotecnia Teatral (ADTRES). Ha participado como actor en "Fuegos artificiales" (2014) de Manuela Infante; "Macbeth" (2015) de Compañía Magnífico Teatro y "La fábrica de vidrio" (2015) de Compañía PERSONA. Como iluminador, ha sido parte del equipo técnico de FITAM y ha indagado en el diseño teatral dentro de la compañía Colectivo Singular.

~ **VALENTINA GAVILÁN DÍAZ.**

Actriz de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Participa como actriz en Cía. Los Feos, Cía. Placer, Cía. El Zócalo, Cía. Tercer Abstracto y Cía. La Calderona. Con esta última participa en el Proyecto Clásicos españoles para todos "La Cueva de Gil con polainas verdes" y "La dama boba versión animal" (38 Festival de Teatro clásico de Almagro). Ayudante en cursos de actuación de la Universidad del Desarrollo y Universidad Católica. Productora en Cía. PERSONA.

PROYECTO COMPAÑÍA

Compañía **PERSONA** (2014) surge con el propósito de llevar a cabo investigaciones escénicas que profundicen en la pregunta por la materialidad del espacio, del cuerpo y del sonido, con el objetivo de generar obras teatrales accesibles a todo espectador, donde la percepción auditiva y visual cobren gran valor. De esta forma, se busca promover el espacio escénico como un lugar de reflexión contemporánea y de goce estético.

El primer trabajo de la compañía se titula ***La fábrica de vidrio***, puesta en escena que surge de una investigación escénica en torno a la alteración de la percepción visual del espectador, suplantada por la percepción sonora del acontecimiento escénico. En este montaje se creó un dispositivo dramático que permite instalar la misma fábula teatral en diferentes espacios urbanos, a partir de un previo trabajo de *Site specific* teatral. El primer ejercicio se desarrolló en torno a la memoria histórica de la antigua Fábrica de vidrios y cerámica de Recoleta, que culminó con 9 funciones, realizadas en el mismo lugar. **Telepatía** corresponde al segundo trabajo de la Compañía, y pretende dar continuidad a la línea experimental que la caracteriza.

La fábrica de vidrio un proyecto que pretende suscitar la reflexión sobre los modos de construcción de las verdades científicas e históricas del ser humano a través de la ficción escénica. Esta ficción utiliza el rol del **creador de la verdad empírica de la ciencia** para articular una seguidilla de intentos por descifrar el origen de un objeto "hallado". De este modo, la puesta en escena se apropia de un escenario urbano real para instalar el supuesto objeto histórico, el cual es interpretado y sobre-interpretado hasta que su existencia real se va relativizando al enfrentarse a la *mirada cultural de diferentes expertos* en diversas materias. Para llevar a cabo esta ficción en la Explanada de Matucana 100, se propone desarrollar un proceso teatral **Site specific** en dicho espacio, con el fin de generar un producto escénico que permita levantar problemáticas contingentes al pasado, presente y futuro del lugar real. Luego, se propone exponer a la comunidad vecinal y a público general el resultado de dicho proceso creativo, a través de la presentación de funciones de la obra, a través de una ficción que contiene un progresivo desprendimiento de la parte material de su puesta en escena.

Este proyecto emerge de una investigación escénica desarrollada durante el año 2015 dentro del Centro cultural Espacio Recoleta (antigua Fábrica de muebles Undurraga y anterior Fábrica Nacional de vidrios y cerámica). De la investigación emergió una ficción que tiene por protagonistas a diversos expertos representantes de cuatro paradigmas del conocimiento: el científico, el cualitativo, el performativo y el místico. La fábula se desarrolla entonces a través de la discusión y especulación en torno a un objeto histórico hallado: qué es, de dónde viene, para qué sirve, qué será de él. La dramaturgia tomó referencias elementales del lugar donde se desarrolló la ficción, poniéndose al servicio del espacio, tensionando la realidad ficcionada. De este modo, la obra pretende hacerse parte del paisaje urbano donde acontece la fábula teatral, dejando espacios abiertos en la dramaturgia para poder llevarla a cabo en múltiples lugares.

DESCRIPCION DEL PROYECTO

En esta ocasión, pretendemos instalar la ficción en la Explanada de Matucana 100 a partir del contacto real con sus instalaciones y el espacio, donde el desgaste material de su infraestructura, la reconstrucción de su historia y la especulación sobre su futuro, otorgará contingencia a la investigación que se centrará en la problemática del paso de lo material a lo inmaterial. Se trata de una puesta en escena abierta a todo público, con la cual pretendemos realizar 12 funciones en las que la infraestructura de M100 permitan generar un vínculo con la historia de Quinta Normal, y por tanto, activar la participación del entorno vecinal del sector. Para ello, al igual como se realizó con el proceso llevado a cabo en Recoleta, tomaremos contacto con las juntas vecinos y el municipio, insertando este montaje en el interés público de la comuna. Este impacto será medido a través de la lista de asistentes a las funciones.

OBJETIVOS

El objetivo general de este proyecto es suscitar la reflexión sobre los modos de construcción de la verdad científica, la producción histórica, la memoria y su efecto sobre los cuerpos, los objetos, y el espacio, a través de una ficción escénica. De este objetivo general se desprenden los siguientes objetivos específicos:

1. Desarrollar un proceso teatral *Site specific* en Matucana 100, con el fin de generar un producto escénico que permita levantar problemáticas contingentes al pasado, presente y futuro de la de dicho espacio cultural.
2. Exponer a la comunidad vecinal y a público general el resultado de dicho proceso creativo, a través de la presentación de 12 funciones de **La fábrica de vidrio** en Matucana 100.
3. Promover modos agudos de percepción sensible dentro del acontecimiento teatral, a través de un progresivo desprendimiento de la parte material de la puesta en escena a lo largo de la ficción.



FUNDAMENTACION

El Centro Cultural Matucana 100 se presenta como un espacio que tiene por objetivo “desarrollar acciones y manifestaciones culturales, científicas, tecnológicas, sociales y de perfeccionamiento, promocionando actividades del saber humano [...]”, posicionándose como uno de los espacios culturales más influyentes en la creación de la cultura contemporánea de Chile. Emplazado estratégicamente en la comuna de Quinta Normal, este lugar se levanta como un espacio de debate, reflexión y educación artística.

La fábrica de vidrio, basado en promover la reflexión sobre los modos de construcción de las verdades científicas e históricas del ser humano, es un proyecto que coincide con los objetivos de desarrollo artístico y cultural de Matucana 100. Por una parte, la dramaturgia, puesta al servicio del lugar real en el que se desarrollará la ficción, hace aparecer al espacio, levantando preguntas sobre su valor histórico y arquitectónico. Sujetos a estos fines, hemos escogido la metodología de creación teatral *Site Specific*, puesto que ésta ofrece un enfoque innovador para explorar un espacio, revela la compleja superposición de las narrativas y experiencias mediante la combinación de la memoria, el mito, la especulación y el acontecimiento presente grabados en el edificio “anfitrión”. Para ello se utilizarán las huellas materiales del sitio para explorar las realidades de un denso tejido de fuerzas sociales, humanas, objetuales, políticas, económicas e históricas. Aquí el edificio en sí proporciona un sitio “arqueológico” o forense de la investigación para los actores y espectadores. La intervención se comprometerá de este modo con los intereses sociales, económicos y políticos de la comunidad vecinal y el público general que conviven en este espacio.

Por otro lado, la propuesta visual y sonora, altamente comprometidas con la percepción del espectador, tienen un enfoque artístico innovador que movilizan la ficción dramática, proponiendo un viaje de entretención, intelectual y sensorial que inicia en una forma teatral convencional y desemboca en una puesta en escena **desmaterializada**, promoviendo de esta forma las apuestas artísticas en diálogo con la contemporaneidad

El objetivo de dirección tuvo dos ejes. Por una parte, se buscó realizar un proceso de investigación escénica que lograra instalar un viaje por cuatro paradigmas del conocimiento: el científico, el cualitativo, el performativo y el místico. Teniendo siempre un objeto de desconocida procedencia como eje central de la dramaturgia escénica. Así, se jugó con el ocultamiento del objeto real –*presentándolo siempre bajo una tela*– para permitir la emergencia de la mayor posibilidad de especulaciones sobre su significado. Este dispositivo permitió cruzar en una misma puesta en escena, diversos escenarios ficcionales con diferentes lógicas escénicas, completando un tejido complejo de interacciones académicas, políticas, religiosas y populares. De ello, surgió una dramaturgia colectiva, cuya estructura obliga al enfrentamiento de los representantes de diferentes ramas del conocimiento humano. Enfrentamiento que va haciendo emerger uno de los impulsos más antiguos del hombre: imponer una verdad sobre un otro. Entonces ¿A quién le pertenece la Verdad? Y ¿A costa de qué se producen los violentos procesos que terminan con su establecimiento?

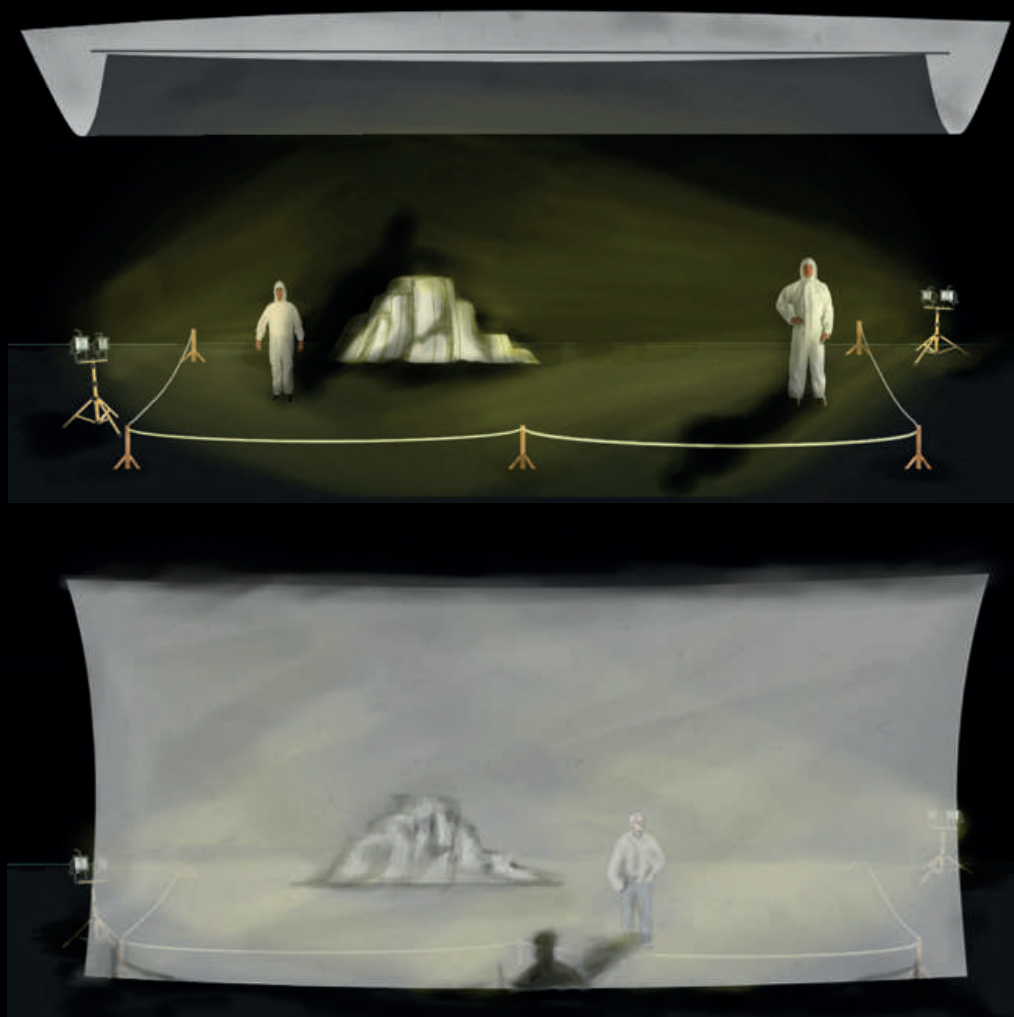
PROPUESTA DE DIRECCION

Por otra parte, escénicamente se trabajó con el concepto de ***desmaterialización***, a partir del cual se propone un desprendimiento de la parte material de la puesta en escena, de modo que se conforma un viaje actoral donde cuerpo y voz, imagen y sonido, se disocian, en un juego escénico que, poco a poco, se oscurece quitándole protagonismo a la percepción visual, en pos de una exaltación de la experiencia auditiva del espectador. Así, hacia el final, sólo perduran los elementos intangibles de ella: la luz y el sonido.

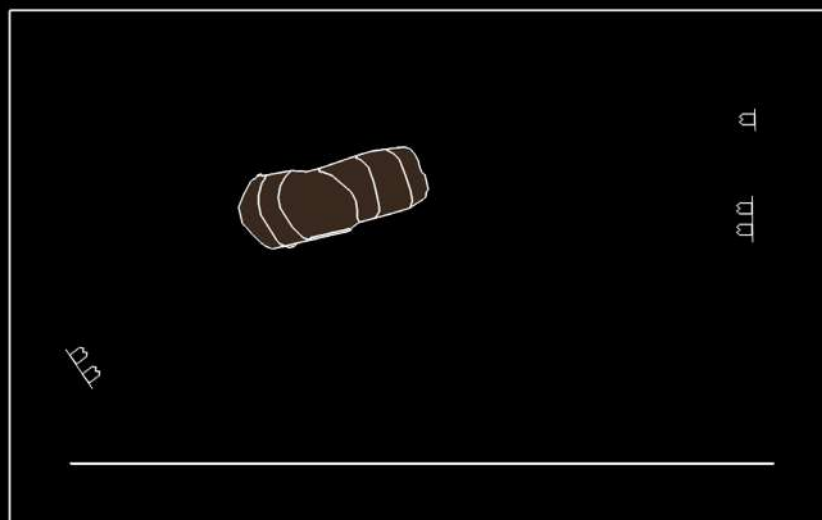
El diseño integral se ha planificado para apoyar tanto la fábula de la puesta en escena, como el proceso de **desmaterialización** desarrollado en la propuesta de dirección. El diseño escenográfico se basa en la relación entre el contexto real en el cual se realiza el montaje y el objeto ficticio, el cual se presenta cubierto por una tela.

El objetivo del diseño de iluminación fue producir un viaje perceptivo desde la visualidad a la audición. Así, en la primera parte, el espacio se ilumina por 2 halógenos de 150w. Y los actores se presentan en el espacio real con overoles blancos, los cuales permiten deformar su aparecer físico. La segunda parte está marcada por la aparición del telón de nylon, el cual cubre todo el frente de la escena desenfocando la visión del espectador. Lo cual es apoyado por una iluminación lateral dura que refuerza el claroscuro y las sombras marcadas de los cuerpos en escena. En la tercera parte, se apaga la luz, por lo que el espacio se ilumina sólo con las luminarias urbanas que provienen del espacio real. De este modo, los actores continúan con las escenas apareciendo como siluetas, hasta su total desaparición en la cuarta parte del montaje, donde la acción escénica continúa a través del sonido.

DISEÑO INTEGRAL



Planta de iluminación



En la obra se utilizan 5 luces halógenas, 2 fijas y una móvil.
Todas son manejadas por los actores en escena.

SIMBOLOGÍA

-  Halógeno 150w
-  Trípode Halux

La propuesta del diseño sonoro, busca hacer el traspaso de la percepción visual de la puesta en escena, hacia su percepción puramente auditiva. De este modo, el sonido se va integrando de a poco en el montaje, primero como pequeños acentos auditivos que destacan el sonido de algunos objetos, luego suplantando la voces reales de los actores por voces grabadas de ellos mismos, poniendo en duda para los espectadores su lugar de procedencia. Para finalizar en una producción sonora totalmente desvinculada de los cuerpos, que está estrechamente enlazada a la noción de **espacio sonoro** (virtual y real), en donde el sonido juega un rol perceptivo fundamental para la (re)construcción que hace el espectador del espacio real y de las acciones que han ocurrido durante la puesta en escena.

Para ello se ocupan técnicas de diseño sonoro devenidas del cine y la música acusmática, en la que la construcción y la espacialización del sonido dialogan con el espacio y la sonoridad propias del espacio real que está siendo intervenido, poniendo a prueba nuestras nociones de percepción, realidad e imaginación. Para lograr este objetivo, se propone la utilización de un sistema de 8 altavoces, de los cuales 6 se encuentran dispuestos alrededor del público (*surround*), mientras que dos de ellos se encuentran al interior del espacio escénico, prolongando el espacio virtual hacia el fondo.

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS:

Propios:

- Consola 16 canales.
- 4 cajas activas con atril y cables.
- Computador.
- Interfaz de Audio.

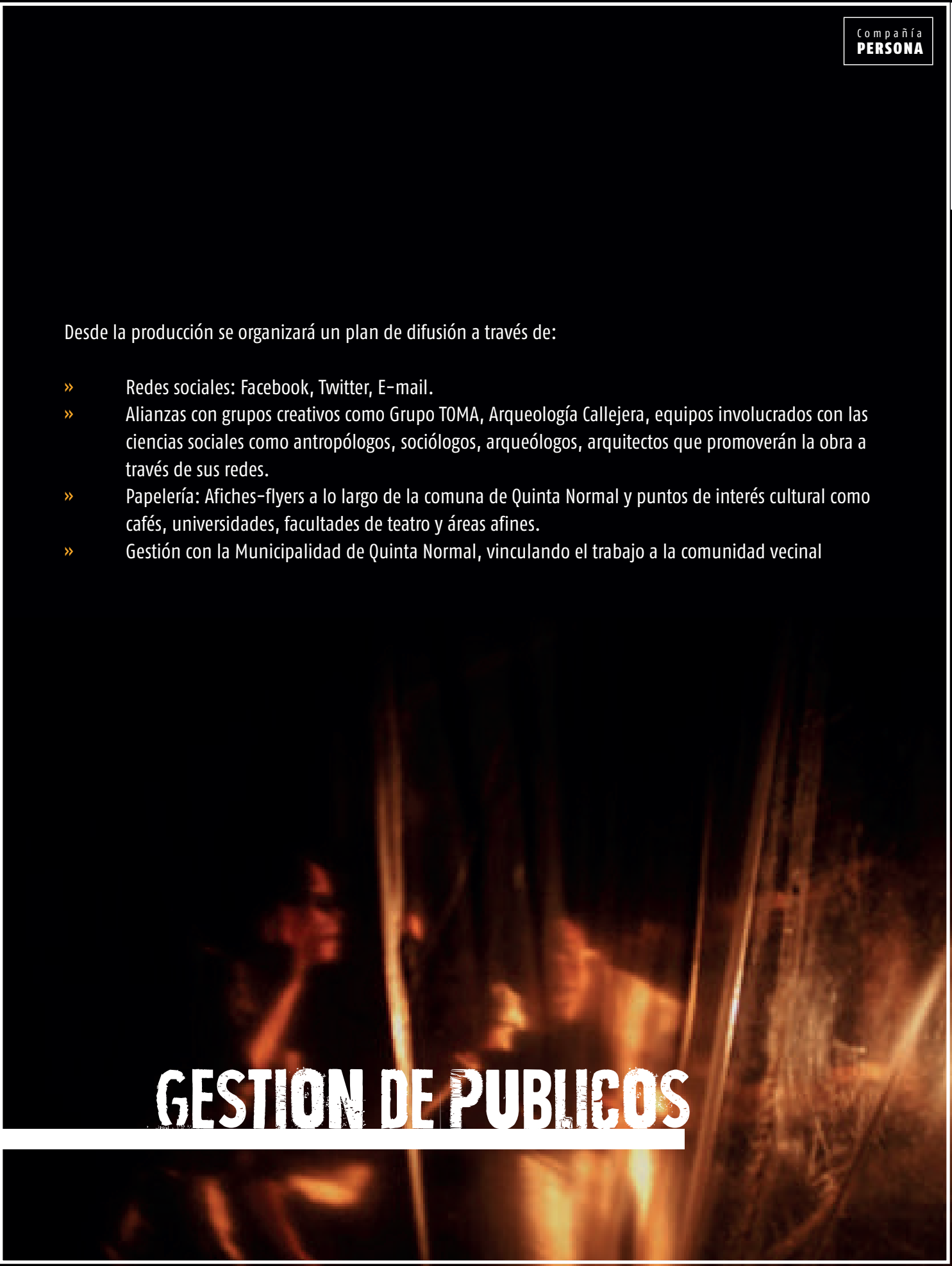
Solicitados

- Cable multipar de 4 retornos.
- 4 cajas activas con atril y cables

PROPUESTA SONORA

Desde la producción se organizará un plan de difusión a través de:

- » Redes sociales: Facebook, Twitter, E-mail.
- » Alianzas con grupos creativos como Grupo TOMA, Arqueología Callejera, equipos involucrados con las ciencias sociales como antropólogos, sociólogos, arqueólogos, arquitectos que promoverán la obra a través de sus redes.
- » Papelería: Afiches-flyers a lo largo de la comuna de Quinta Normal y puntos de interés cultural como cafés, universidades, facultades de teatro y áreas afines.
- » Gestión con la Municipalidad de Quinta Normal, vinculando el trabajo a la comunidad vecinal



GESTION DE PUBLICOS



PRODUCTORA
Valentina Gavilán

CORREO
persona.cia@gmail.com

FACEBOOK
Cía. Persona

FONO
76181005

CONTACTO