

DRAMATURGIA DEL ACTOR

para la creación del **personaje virtual**, interrelaciones entre diseño, cine, animación y teatro a partir de la captura de movimiento

Investigadores:

Marina Lilliana Hurtado Sáenz- Magister en Escrituras Creativas. Co-autora.

Sergio Hernán Sierra Monsalve - Doctor en Estudios Teatrales. Co- autor.

Jesús Alejandro Guzmán Ramírez- Doctor en Diseño y Creación. Co- autor.

Juan Manuel Acuña Guzmán - Doctor (C) en Diseño y Creación. Co- autor.

● **Redacción:** Comunicaciones C-Transmedia

Explorar y poner en práctica **el concepto de metaformance**, propuesto por **Claudia Gianetti**, fue el objetivo principal del grupo interdisciplinario (compuesto por actores, diseñadores, animadores y cineastas) de la Universidad de Caldas (liderado por el PhD. **Sergio Hernán Sierra Monsalve**), Eafit y Autónoma de Occidente, quienes en el contexto específico de la tecnología de la captura de movimiento, emplearon la plataforma interactiva Unreal, para la **animación sincrónica de personajes virtuales**, insertos en universos artificiales de diversos grados de iconicidad.

La finalidad era evidenciar la **articulación de diversas disciplinas** en la realización de contenidos dramáticos a partir de la vivencia, específicamente en el **contexto interdisciplinar, de la interacción cuerpo - espacio - tiempo**, que sucede en este tipo de plataformas virtuales.

El contenedor creativo del metaformance se enfocó en la recreación de la historia de **Betsabé Espinal**, una mujer protagonista de la primera huelga obrera en una fábrica textil del municipio de Bello, Antioquia, en 1922.

De tal manera el trabajo se desarrolló en las siguientes fases:

01

Selección de un **acontecimiento o personaje histórico**, partiendo de la premisa de indagar en aquellas personas de la vida real perdidas o escondidas en la historia de Colombia.

A la par, determinaron los aspectos técnicos y formales, tanto de la **representación del personaje en un contexto virtual**, como de la lógica de enlace entre el cuerpo físico del actor y el cuerpo virtual de los personajes.

02

Escritura del guión, tomando la muerte como lugar de enunciación del personaje de Betsabé, es decir, ella narra los hechos más sobresalientes de su vida empezando por el día de su fallecimiento. **El texto de la protagonista es referido en primera persona**, que se alterna con la incursión de los personajes implicados en el conflicto.

03

Realizaron improvisaciones por parte de los actores, quienes a partir del texto exploran **la creación de los personajes**.

04

Fase de interrelación entre la propuesta escénica de origen teatral y el diálogo con los medios visuales de la animación, mediante la tecnología de captura de movimiento (mocap) por fotogrametría y montaje sobre la plataforma Unreal con soporte desde la generación de modelos del programa Autodesk Maya, **llevando el concepto de partitura de lo escénico y performativo a lo transmedial**.

Como resultado de esta investigación, el equipo logró mediante **metodologías colaborativas**, el diálogo entre **el teatro, la animación, el cine y el diseño**, dejando ver la necesidad de un nuevo tipo de profesional **del metamedio y del metaformance**, que pueda abordar desde un comienzo el proceso de las formas de representación gráfica, dramática y corporal de los personajes y de sus equivalentes en las posibilidades de la puesta en escena de las plataformas actuales.



FACULTAD DE
ARTES Y
HUMANIDADES



C-TRANSMEDIA
CENTRO DE INVESTIGACIÓN