

- Bergson, H. (2008) *“La risa. Ensayo sobre la significación de lo cómico”*, Madrid, Alianza.
- Sigmund Freud. (2000) *“El chiste y su relación con lo inconsciente”*, Madrid, Alianza, (1ª ed.)
- Laplanche y Pontalís, (1971) *“Diccionario de Psicoanálisis”*, Editorial Labor.
- Pirandello, L. (1961) *“El humorismo”*, Madrid, Espasa-Calpe.
- Schopenhauer, Arthur. (1996) *“El mundo como voluntad y representación”*, Barcelona: Planeta-De Agostini.

Abstract: Humor works on a dual plane. It causes with a rupture a plane of distance and reflection both the artist and the public. Through this distancing and reflection, is where humor focuses its ability to transform reality. In the speaker it acts by sublimation, and by this distancing and reflection in the society - or the sum of receptors as members of a society - containing this issuer. Many times the humor lies at the level of criticism, making it a powerful weapon that threatens power.

Key words: humor - artist - society - reflection - criticism

Resumo: O humor trabalha num plano dual, provoca com uma ruptura um plano de distanciamento e reflexão tanto no artista como no espectador. É aqui, mediante este distanciamento e reflexão, onde o humor concentra sua capacidade transformadora da realidade. No emissor mediante a sublimação, e na sociedade que contém a este emissor ou à soma de receptores como membros de uma sociedade mediante este distanciamento e reflexão. Muitas vezes, o humor localiza-se no plano da crítica, convertendo-o numa poderosa arma que atenta contra o poder.

Palavras chave: humorismo - artista - sociedade - reflexão - crítica

(*) **María Eugenia Lombardi.** Dirección de Cine (CIEVYC), Actuación (Universidad Nacional de las Artes) y Artes Combinadas (Universidad de Buenos Aires). Realiza tareas de realización, producción y postproducción cinematográfica.

Proyecto: El ángel en la isla de Dios

Darío Hernán López (*)

Fecha de recepción: agosto 2016

Fecha de aceptación: octubre 2016

Versión final: diciembre 2016

Resumen: Tres clásicos del cine nacional de la década del 50 se integran desde la dramaturgia para poner a prueba la sinergia del trabajo conjunto de la dupla autor-escenógrafo. La teoría de toma de decisiones y la teoría de juego se usan para analizar la tarea. El uso en escena de proyecciones para la construcción del relato las vuelve un desafío para el espacio escénico. Las diferencias entre la mirada del espectador teatral y el del espectador cinematográfico.

Palabras clave: autor - escenógrafo - teatro - cine - toma de decisiones

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 185]

El proyecto surge como una forma de explorar las potencialidades creativas de la dupla dramaturgo-escenógrafo en la construcción de una obra teatral desde su inicio. Partimos del concepto de Sinergia para pensar las bases de este encuentro de quehaceres.

En el ámbito de la psicología, la sinergia es la unión de diferentes conocimientos y habilidades para cumplir un objetivo de manera eficiente y eficaz, esto se logra mediante la colaboración, unión de varios esfuerzos, el aporte de cada individuo de lo que mejor sabe hacer y la complementariedad entre ellos (Significados, s.f).

En este proyecto tal objetivo se logró desde el inicio al proponer cada uno de los miembros de esta dupla (Darío López - dramaturgo/ Héctor Calmet - escenógrafo) su particular mirada sobre el quehacer teatral, en busca de la concepción de una obra.

Así mismo, creemos importante delinear, junto con las características del proyecto, el proceso creativo que lo gestó; pues allí es donde el concepto de sinergia dará sus mejores frutos. Hecho el acuerdo de trabajar juntos, todo comienza con la idea disparadora que surge, en

esta oportunidad en la mente del dramaturgo al oír una melodía que se asemejaba a la banda musical de películas argentinas de los años 50; las que hacían uso, a veces en exceso, de este recurso.

Hallado el disparador del proyecto y a la par de su proceso, comenzamos a teorizar al respecto. Así aparece el otro elemento teórico que nos ayuda a pensar este quehacer que busca traspasar fronteras de la creación. Dicho concepto es el de proceso de toma de decisiones que comienza utilizándose en economía pero que rápidamente se transfiere a otras ciencias. Stoner, (2003) define la toma de decisiones como “el proceso para identificar y solucionar un curso de acción para resolver un problema específico”. Hallándonos en el marco de un proceso creativo nos preguntamos ¿Qué tipo de decisiones se toman en la realización de una obra bajo esta propuesta?

En un proceso creativo nos vemos enfrentados a lo que se denomina Decisiones no programadas o no estructuradas:

Son decisiones que se toman ante problemas o situaciones que se presentan con poca frecuencia, o aquellas que necesitan de un modelo o proceso específico de solución, por ejemplo: “Lanzamiento de un nuevo producto al mercado”, en este tipo de decisiones es necesario seguir un modelo de toma de decisión para generar una solución específica para cada problema en concreto (Stoner, 2003).

Como junto a la creatividad aparece la intuición y la originalidad creemos que este es el tipo de decisiones que mejor describe el proceso en el arte. “Las decisiones no programadas abordan problemas poco frecuentes o excepcionales” (Stoner, 2003). Habría que aclarar que en nuestro proceso se busca que las decisiones generen nuevos productos por ende cada situación problemática de una obra es en alto grado novedosa y no se busca la construcción de una política o procedimiento que resuelva el problema de manera estandarizada ya que ello iría en contra de lo esencial de la producción artística. Por otra parte, dado el material que abordamos nuestro estilo de toma de decisiones sería un estilo conceptual:

Los sujetos que toman estas decisiones se deberían caracterizar por tener una amplia capacidad para procesar información desde una perspectiva extensa y una elevada capacidad analítica, tratando de analizar muchas alternativas. Se enfocan en el largo plazo y con frecuencia buscan soluciones creativas a los problemas. (Martínez Coll, J. s.f.)

Así mismo, nuestra toma de decisiones se da en un Ambiente de incertidumbre:

No se tiene ningún control sobre la situación, no se conoce la interacción de las variables del problema; se pueden plantear diferentes opciones de solución pero no se le puede asignar probabilidad a los resultados que arrojen. Por esto, se le llama “incertidumbre sin probabilidad” (Relaciones humanas en el trabajo, s.f.).

Dentro de ello la creación artística entra en lo que se conoce como No estructurada: “No se sabe qué puede ocurrir ni las probabilidades para las posibles soluciones en un caso determinado en la vida” (Carpio Lino, A. et al 2009). Todo teatrero sabe que no puede emitir una opinión de antemano sobre ninguna alternativa. Es habitual escuchar ante la pregunta “¿esto funcionará?”, la respuesta “hay que probarlo”. De aquí lo importante de los ensayos, herramienta fundamental de la producción teatral; y dentro de ellos, la improvisación, concepto altamente valorado en la búsqueda de soluciones creativas y que, fuera de este ámbito, suele tener una connotación negativa: ser improvisado es ser poco cuidadoso, irresponsable, etc.

Tomando a la Teoría de los juegos y proceso creativo, Martínez Coll (2004) nos dice que:

En el mundo real... son muy frecuentes las situaciones en las que, al igual que en los juegos, su resultado depende de la conjunción de decisiones de

diferentes agentes o jugadores. Se dice de un comportamiento que es estratégico cuando se adopta teniendo en cuenta la influencia conjunta sobre el resultado propio y ajeno de las decisiones propias y ajenas... si los jugadores pueden comunicarse entre ellos y negociar los resultados, se tratará de juegos con transferencia de utilidad (también llamados juegos cooperativos), en los que la problemática se concentra en el análisis de las posibles coaliciones y su estabilidad.

En teoría de juegos, un juego cooperativo es un juego en el cual dos o más jugadores no compiten, sino que se esfuerzan por conseguir el mismo objetivo y por lo tanto ganan o pierden en conjunto (Zainos, 2013).

Como explica Schweinzer, hay juegos como el ajedrez, en el que si alguien gana el otro inmediatamente pierde. Pero hay juegos de producción conjunta: si tú y yo escribimos algo juntos, ambos podemos ganar. No hay ganador o perdedor, pero el acto de jugar juntos genera algo de lo que ambos nos podemos beneficiar (Chris Stokel-Walker, 2015).

Así quedaría definido nuestro proceso de toma de decisiones como: un proceso de decisiones no programadas o no estructuradas, con un estilo conceptual, en un ambiente de incertidumbre no estructurada de un juego cooperativo. Creemos que este tipo de situaciones genera un alto grado de sinergia entre los miembros del grupo de trabajo.

Volviendo a lo específico del proyecto empiezan a aparecer interrogantes que se traducirán en situaciones que demandarán toma de decisiones en el sentido expresado, explorando esa sinergia buscada.

A partir de allí nos surge nuestro primer interrogante: ¿Qué tiene el cine nacional de los años 50' para dar al teatro? Como dramaturgo la respuesta fue obvia: historias. Desde lo escenográfico: una estética y una imagen proyectada. Concluimos con Héctor Calmet que era necesario, sin embargo, ir más allá de simplemente llevar una historia creada para cine al teatro. No buscábamos una simple adaptación (con todas las dificultades que eso implica) sino que intentábamos ampliar la exploración de recursos en la escena.

Surge entonces la idea de trabajar en principio con la estructura dramática, la que se planteará como un desafío del siguiente modo: tomar, no una, sino tres historias diferentes que surgieran del argumento de tres películas de esa época y ver qué podía ser aquello que las uniera desde lo argumental. Pero, antes de avanzar con la dramaturgia necesitábamos tomar la decisión más importante del proyecto: ¿qué películas elegiríamos para trabajar? Y ¿Cuál sería el criterio de selección? En esta parte nos pareció conveniente definir el lugar de lo escenográfico en la propuesta, ya que el criterio de selección debía incluir este factor. Pensamos que el material a elegir debía tener al espacio como un protagonista más de la trama. Un lugar que por sí solo pudiera ser evocador de la película elegida. Aquí nuestra propia mente fue nuestro espacio de prueba: buscamos qué películas de esa época nos evocaban un espacio bien definido y que tuviera una gran preponderancia en el relato. Luego

de un recorrido mental por la cinematografía nacional de esa época surgieron 3 clásicos que cumplían con el criterio de selección propuesto:

“Los isleros” (Demare, L. - 1951) donde el ambiente del Delta en el Río de la Plata define las vicisitudes de los protagonistas.

“Dios se lo pague” (Amadori, L. - 1948) que tiene a los protagonistas dialogando en la puerta de la iglesia casi como icono del cine de la época.

“La casa del ángel” (Torre Nilson, L. - 1957) donde, desde el mismo título, remite a un espacio concreto, definido.

Una vez definido el material en bruto. ¿Qué hacer con él? La respuesta nos llevaba a ambos a una serie de ideas en la misma línea que se nos imponía: unir, amalgamar, entrelazar más que la simple adición, superposición o secuencia. Veíamos que cada decisión nos planteaba el problema siguiente a decidir. ¿Por dónde unir este material? De nuevo había que tomar decisiones. La intención era seguir planteándonos desafíos, por lo que decidimos unir los espacios posibles de las tres historias de alguna forma de manera escenográfica y sobre ella hacer la propuesta dramaturgica. Se nos presenta así una primera propuesta de un espacio integrado, aunque diferenciado, en el que los personajes de la historia unificada se crucen e interactúen como parte de un único universo ficcional. Esos espacios debían ser todos partes de la misma historia.

Ahora sí, creíamos que ya era el turno de la dramaturgia ¿Qué uniría estas tres historias de tanta densidad dramática cada una en sí misma? La figura de la mujer era significativa en las tres historias: heroínas vulnerables viviendo en un mundo de hombres con poder, cada una usando distintas estrategias para cubrir su vulnerabilidad. Rosalía (“Los isleros”): una mujer que se hizo más fuerte que los hombres para enfrentar las adversidades de la vida de las islas del Delta. Nancy (“Dios se lo pague”): una mujer que, a través de su belleza, intenta sostenerse en la vida gracias a los favores de los hombres, mientras lucha por cuidar su honor. Ana (“La casa del ángel”): una adolescente llena de complejos religiosos que es víctima de una violación compartiendo con el agresor parte de la vida familiar guardando ambos ese hecho en secreto. Así, se nos imponía que ellas debían llevar adelante el relato. ¿Cómo generar aquí el conflicto, elemento fundamental en la estructura dramática? Debíamos hallar su opuesto, su contrario generador de tensión. Claramente debía ser un hombre, él las uniría. Nos parecía inapropiado incluir, por lo menos en esta parte del proceso un personaje ajeno a la trama de los materiales que usábamos. Entonces ¿Qué personaje de las tres historias elegidas podía tener la fuerza aglutinante para arrastrar las tres historias en un punto? Claramente debía ser un antihéroe. Pablo Aguirre, el personaje masculino de “La casa del ángel”, un político escrupuloso que, sin embargo en una misma noche, realiza dos crímenes: una violación a una menor, hija de su padrino político; y un asesinato en un duelo con otro político opositor, ambos hechos ocurridos en esa casa a la que el título de la película hace mención.

Ahora bien ¿Cómo unir esos relatos tan alejados desde lo argumental? Las coordenadas que definen los he-

chos serían la guía para organizar el texto. Lo espacial, es decir, el encuentro de los personajes se daría en su circular por el espacio escénico imaginado, por lo que era importante no tomar ninguna decisión que llevara a modificar demasiado la propuesta escenográfica. Por ende el espacio no permitía mucho margen de acción, el texto se apoyaría en ese espacio predefinido (siempre y cuando esto no perjudique el desarrollo de la acción dramática). El tiempo, el otro eje de coordenadas que define un relato, claramente no podía ser un tiempo dentro del relato filmico de ninguna de las tres películas pues las historias originales no remitían de ninguna manera unas a otras. Así, los personajes debían encontrarse en un tiempo otro al que se veía en los films. Un tiempo donde el encuentro entre ellos fuera posible. Combinando el recurso de “¿qué habrá sido de la vida de...?” junto con ciertos elementos de los relatos corales se llegó a la decisión de definir un momento histórico concreto para el drama: Una noche de tormenta entre 5 y 10 años posteriores al final de cada relato fílmico. Un más allá de sus historias individuales para lograr una historia común. Por momentos fantaseábamos con esa escena en que Mia Farrow salía de la pantalla para pisar el mundo real en “La rosa purpura del Cairo” (Allen, W. 1985). A partir de aquí se trabaja con los elementos clásicos de cualquier dramaturgia teniendo siempre presente el espacio escénico propuesto.

En paralelo con este proceso, la propuesta escenográfica se iba complejizando con un elemento que se consideró indispensable: el uso de filmaciones dentro del desarrollo de la obra. Pero ¿cómo proyectar las imágenes en ese espacio? ¿Que aportarían esas proyecciones al relato y a la puesta en escena?

En vista de que aún está en proceso tenemos una propuesta provisoria:

1. La proyección de decorados a la *Trompe l'oeil* que se fusione con la escenografía de volumen.
2. Un intento de que por momentos el escenario sea solo una pantalla de proyección usando escenas de las películas donde las imágenes funcionen a modo de *flashback* de los personajes aportando dramáticamente a la acción.
3. La proyección de escenarios naturales filmados para la obra recreando los escenarios de las películas.

En vista de estos tres materiales diferenciales se abren nuevas series de alternativas con dificultades a resolver que se transformarán en nuevas oportunidades creativas. Así imaginadas, las proyecciones dan un recurso expresivo utilizable para el desarrollo tanto desde la dramaturgia como desde lo escenográfico.

Era claro para nosotros que el cine no podía estar como simple alusión a una fuente de donde nutrirse argumentalmente. Debía ser parte integral de la obra y así lo pensamos; apoyándonos en esos elementos comunes que tienen el cine y el teatro como bien menciona Y. Jensen:

Tanto el cine como el teatro tradicional sientan su desarrollo en una estructura dramática (plasmada en un guión) que transcurre en el tiempo y en el espacio, en simultáneo. Esa característica los diferencia del resto de las artes, ya que las demás se expresan a través de un solo signo (o visual o auditivo) como

es el caso de la literatura, la escultura, la música o la pintura... Ambas son tratadas como rituales convencionales y comparten el tratamiento espacial dividido, es decir, el adjudicado al público y el destinado a los intérpretes. Por lo tanto se desprenden dos figuras, la del actor y la del espectador (Jensen, 2014).

Sin embargo Jensen también se encarga de marcar una diferencia fundamental:

En el cine el montaje marca un tiempo y un espacio. Lo que se sitúe fuera del encuadre de cada plano queda fuera de la mirada del espectador. Esta variante relacionada con la construcción de la mirada en un medio u otro confirma la idea de la necesidad de una mirada más activa en el espectador de teatro. Éste se ve obligado a elegir su enfoque ya que su mirada no está orientada hacia una dirección concreta y el ángulo es mayor. Resumiendo, el espectador de cine mantiene una posición de voyeur. Observa sin ser observado. Mientras que el espectador que acude al teatro mira al actor, lo siente y es consciente de la posibilidad que éste tiene de mirarle (Jensen, 2014)

Por eso mismo buscamos poner a prueba ese estado diferencial del espectador teatral y el espectador de cine sometiendo al público a ambas experiencias en el mismo hecho artístico. Así también tratamos de darle al actor otro elemento dramático para que lo use y lo explore; convirtiéndose por momentos en un espectador de lo proyectado pero habilitado a reaccionar corporalmente de un modo más radical que el espectador cinematográfico que solo puede responder desde lo físico con reacciones emocionales pero impedido de actuar por convención social y su única posible conducta reactiva es irse de la sala.

Creemos que en este proceso nos acercamos a revertir parte de la pérdida de lo *aurético del arte*, al decir de Benjamín en un análisis realizado por Castaño García (2009), saliendo de la simple reproducción fílmica en la sala del cinematógrafo para ubicar esta delante de cuerpos vivos, los actores, que se verán modificados ante esa representación reconvirtiendo la imagen proyectada en elemento ritual dentro de la obra de teatro.

La imagen reproducida tiene también una referencia a lo datable de su realización (cine argentino de los 50's). Así se intenta volver a la narración como forma de transmisión tradicional de la experiencia. Si bien el material fílmico seguirá siendo un elemento dentro del código de la reproducción postaurética, su proyección en un espacio vivo, ritual como es el escenario intenta sacar ese arte de las garras de la producción en masa para brindarle un *aura*.

Como se ve hasta aquí las fronteras que se ponen en juego en esta propuesta son varias y nos llevan a preguntarnos desde nuestra orilla de saberes acerca de la vida en la costa que vemos enfrente; y solo podemos respondernos esas preguntas cruzando el río de desconocimiento que nos separa de esa otra parte del saber.

Referencias bibliográficas

- Alen, W. (Director). Greenhut, R., Payser, M., Sicilia, G. (Productores). (1985) *La rosa púrpura del Cairo* (The Purple Rose of Cairo) [Película] EE.UU.
- Carpio Lino, A.; Liberato Carmín, M.; Loza Medina, J.; Osorio Ríos, J.; Sifuentes Martínez, T.; Ramírez Luna, A. *Toma De Decisiones Con Incertidumbre* (2009 - Perú). Disponible en: www.coperu.org/web2/archivos/noticias/semana9.do
- Castaño García, J. Benjamin y la "pérdida de aura" - Angelus Novus: Edublog de Filosofía (27 de marzo de 2009). Disponible en: http://jacgmur.blogspot.com.ar/2009/03/la-teoria-del-arte-de-benjamin-es-una_27.html?m=1
- Jensen Y. *Teatro más cine, ¿una nueva expresión artística? Revista Escena Uno: Escenografía, dirección de arte y puesta en escena N°1* (mayo 2014) ISSN: 2362-4000. Disponible en: <file:///C:/Users/dario%20hernan%20lopez/Downloads/teatro-mas-cine-una-nueva-expresion-artistica.pdf>
- Martínez, M. *Teoría de juegos* (2004). Disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos18/teoria-de-juegos/teoria-de-juegos.shtml#ixzz48sNyvcaI>
- Martínez Coll, J. *La Economía De Mercado: Virtudes e Inconvenientes. Manual básico de Economía EMVI* ISBN-10: 84-689-9902-4 Disponible en: <http://www.eumed.net/cursecon/juegos/index.htm>
- Relaciones humanas en el trabajo* (2015) - blog. Disponible en: <http://gleylp94.blogspot.com.ar/2015/07/toma-de-decisiones.html>
- Significados. Significa de sinergia*. Disponible en: <http://www.significados.com/sinergia/>
- Stokel-Walker Ch. *¿Qué es exactamente la teoría de los juegos? BBC Mundo 24-05-2015*. Disponible en: http://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/02/150220_teoría_de_juegos_que_es_fin_de_dv
- Stoner, J., Freedman, R. & Gilbert Jr., D. *Administración. Sexta Edición*. Prentice Hall Hispanoamerica S.A. (2003). ISBN 0-12-108747-9. Disponible en: <https://www.docdroid.net/qTdjwnK/administracin-6ta-edicin-j-a-f-stoner-r-e-freeman-d-r-gilbert-jr-byprivate-fl.pdf.html>
- Zainos A. *Teoría de los juegos - Blog Entorno económico* (23/11/2013). Disponible en: <http://leonesitpobregon.blogspot.com.ar/2013/11/teoria-de-juego.html>

Material audiovisual

- Amadori, L. (Director). Mentasti, E. (Productor). (1948) *Dios se lo pague* [Película] Argentina. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=xN8HYnzTyA>
- Demare, L. (Director). Muñoz, G. (Productor). (1951) *Los isleros* [Película] Argentina. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=mitoEkP0GBo>
- Torre Nilson, L. (Director). Mentasti, E. (Productor). (1957) *La casa del ángel* [Película] Argentina. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=f26FqMsLOYM>

Abstract: Three classic movies of our national cinema production of the 50s are integrated into the playwriting, in order to test the synergy of writer-scenographer joint work. The theory for making decisions and the theory for playing were used to analyze the task. The use of projections on stage to help build the narrative, poses a challenge for the scene display. The differences between the views of theater spectators and cinema spectators.

Key words: Author - set designer - theater - cinema - decision-making

Resumo: Três clássicos do cinema nacional da década de 50 se integram desde a dramaturgia para colocar em prova a sinergia do trabalho conjunto da dupla autor-cenógrafo. A teoria de tomada de decisões e a teoria do jogo são utilizados para analisar esse trabalho. O uso em cena de projeções para a construção do relato as torna um desafio para o espaço cênico. A diferença entre o olhar do espectador teatral e o olhar do espectador cinematográfico.

Palavras chave: autor – cenógrafo – teatro - cinema - toma de decisões

(*) **Darío Hernán López.** Lic. en Psicología, actor y autor.

Breve sueño, una experiencia interdisciplinaria

Fecha de recepción: agosto 2016

Fecha de aceptación: octubre 2016

Versión final: diciembre 2016

Patricia Martínez (*)

Resumen: *Breve sueño* es un díptico interdisciplinario para tres bailarinas, cinco voces solistas, y ensamble instrumental en escena. El díptico fue realizado en 2015 por encargo del Centro Experimental del Teatro Colón (CETC), incluyendo la obra *Más allá* (para orquesta de cámara, video y danza), ganadora del premio internacional Ibermúsicas-Iberescena, estrenada en el Palacio de Bellas Artes de México DF en 2014.

Nos centraremos en la discusión de aspectos conceptuales generales y de exploración artística que dieron origen a la obra, desafíos creativos y de producción, y el trabajo en conjunto con la coreógrafa Melanie Alfie.

Palabras clave: interdisciplinaria - música contemporánea - música visual - teatro musical - investigación interdisciplinaria - composición musical

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 189]

*“Después de un breve sueño despertamos eternos,
Y ya no habrá más muerte: muerte, tú morirás.”*
(John Donne, S. XVII)

Breve sueño es un díptico interdisciplinario integrado por *Más allá* y *Los durmientes*. Dichas obras se complementan, y espejan, con la misma certidumbre aparente de todo reflejo en el cuál lo que es y lo reflejado son y no son a la vez parte de un todo, divisible únicamente por nuestra tradición viviseccionista de la realidad.

La idea de este díptico interdisciplinario, es que cada aspecto del mismo, cada lenguaje, estén en pie de igualdad desde el punto de vista artístico y creativo: lo sonoro, lo plástico, el movimiento, la luz, lo visual, la energía, sean elementos que circulen integralmente, significando y generando dramáticamente la obra total. *Breve sueño* “habla” de la muerte, y la vida como su reflejo, como un entrecruce y ligazón de etapas que se integran y nutren mutuamente sin límites precisos ni preponderancias materiales o físicas que impliquen una jerarquización de ninguna instancia.

Desde un lugar íntimo y personal, *Breve sueño* es un intento último de redención: el arte como lugar fuera del tiempo, eterno, infinito y superador. Una búsqueda

de experimentación perceptiva, emotiva, mental, física y espiritual.

Objetivos generales

- Contribución al desarrollo de lenguajes de riesgo, investigación y búsqueda de nuevas formas artísticas relacionadas con la creación actual.
- Integración de lenguajes artísticos y trabajo multidisciplinario (música, arte sonoro, danza, video arte, diseño de iluminación y escena).
- Acercar nuestro trabajo creativo a otros públicos en Iberoamérica, especialmente a aquellos en situación de mayor desamparo social, como posibilidad de enriquecimiento mutuo de las diversidades culturales.
- Aportar a la construcción de nuevos lenguajes de riesgo, investigación y búsqueda de nuevas formas relacionadas con el arte actual de nuestra cultura, al fortalecimiento de la integración de lenguajes artísticos y la constitución de nuevos públicos y espacios de creación.

Objetivo específico

Creación de una obra conjunta basada en un proceso de trabajo e investigación interdisciplinaria sobre la temática central de *la muerte* desde distintas aproxima-