

TFG

DISEÑO ESCENOGRÁFICO PARA LA ADAPTACIÓN ESCÉNICA DE 1984 DE GEORGE ORWELL.

NUEVOS MECANISMOS DE CONTROL.

Presentado por Sonia Navarro Cano.

Tutor: Martina Botella Maertre.

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2017-2018



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN Y PALABRAS CLAVES

El presente TFG toma como punto de partida la adaptación escénica de 1984 de Orwell para abordar el tema de las sociedades de control contemporáneas desde una investigación en el ámbito escenográfico.

Realizamos un recorrido teórico por los diferentes mecanismos de control: desde la sociedad disciplinaria de Foucault, pasando por las sociedades de control de Deleuze, hasta el post-panóptico y la vigilancia líquida de Bauman.

Desarrollamos las distintas fases de un proyecto escenográfico tomando como punto de partida una práctica previa con el mismo texto para mejorar y profundizar desde planteamientos más contemporáneos.

PALABRAS CLAVES: SOCIEDADES DE CONTROL, POST-PANÓPTICO, VIGILANCIA, PROYECTO ESCENOGRÁFICO, 1984, ORWELL

ABSTRACT AND KEY WORDS

The present TFG takes as its starting point the scenic adaptation of George Orwell's masterpiece "1984", with the aim of tackling the issue of contemporary control societies by carrying out a research in the scenographic field.

This project takes us on a theoretical tour throughout the different surveillance mechanisms: from Foucault's disciplinary society, going through Deleuze's control societies, to Bauman's post-panoptic and "Liquid Surveillance".

We develop the different stages of a scenographic project, taking as a starting point a previous practice with the same text in order to improve and deepen into the topic from a more contemporary approach.

KEY WORDS: CONTROL SOCIETY, POST-PANOPTICON, SURVEILLANCE, SCENOGRAPHY PROJECT, 1984, ORWELL

AGRADECIMIENTOS

Agradecer a mis padres y a mi hermana por haber confiado en mi y darme la oportunidad de realizar la carrera que me ha dado la oportunidad de trabajar en algo que me apasiona, a Martina por ser mi tutora y ayudarme en todo el proceso del TFG, a mis amigos por estar conmigo en esta etapa tan importante y a mis compañeros de Neo decorados por enseñarme la profesión en el ámbito escenográfico.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.	6
1.1. OBJETIVOS.	7
1.2. METODOLOGÍA.	7
2. ANÁLISIS DEL TEXTO 1984.	8
2.1. ARGUMENTO.	8
2.2. SINOPSIS POR ESCENAS.	9
2.3. CUADRO DEL ESPACIO.	13
2.4. SOCIEDAD DISCIPLINARIA DE FOUCAULT.	14
3. PROYECTO ESCENOGRÁFICO DE CREACIÓN COLECTIVA 2+2=5.	17
3.1. PAUTAS DEL DIRECTOR.	17
3.2. ESPACIO INESTABLE.	19
3.3. PROYECTO INDIVIDUAL.	20
3.4. PROYECTO SELECCIONADO Y DESARROLLO COLECTIVO.	21
4. PROYECTO ESCENOGRÁFICO PARA 1984.	25
4.1. DRAMATURGIA.	25
4.1.1. <i>Sociedad de control de Deleuze.</i>	25
4.1.2. <i>Vigilancia líquida de Bauman.</i>	26
4.2. REFERENTES.	28
4.2.1. <i>Black Mirror.</i>	28
4.2.1.1. Fifteen Million Merits.	29
4.2.1.2. The Entire History of You.	29
4.2.1.3. Men Against Fire.	30
4.2.1.4. Hang the Dj.	31
4.2.2. <i>Antonio Muntadas.</i>	31
4.2.2.1. On transtation: El aplauso.	32
4.2.2.2. The Board Room.	33
4.2.2.3. The File Room.	33
4.2.3. <i>Broke House.</i>	34
4.3. INTERPRETACIÓN ACTUALIZADA DEL TEXTO.	34
4.4. BOCETOS.	35
4.5. DIBUJOS CONSTRUCTIVOS/ PLANOS CAD.	38
4.6. DISTRIBUCIÓN ESCÉNICA.	40
4.7. MAQUETA.	44
5. CONCLUSIONES.	50
6. BIBLIOGRAFÍA.	53
7. ÍNDICE DE IMAGENES.	55

1. INTRODUCCIÓN.

El presente TFG plantea la revisión de un proyecto escenográfico para la versión escénica de 1984 titulada $2+2=5^1$, realizado en el contexto de la asignatura Práctica Escenográfica Contemporánea (PEC) durante el curso 2017 y propone una nueva escenografía para dicha versión, planteando una lectura actualizada del texto y los espacios bajo el paradigma de las sociedades de control.

Nos proponemos evidenciar que el texto de George Orwell responde a una idea de control propia de la sociedad disciplinar que analizó Michael Foucault en *Vigilar y castigar*, en el cual, describe una dis-utopía, donde la sociedad totalitaria tiene un absoluto control sobre el cuerpo y la mente del individuo, a través de la arquitectura carcelaria y la microfísica del poder. Para posteriormente afirmar la vigencia del texto, evidenciando que ese futuro está aquí, pero no como lo describió Orwell, sino bajo las formas de las sociedades de control que vaticinó Deleuze

Tomamos como punto de partida la revisión del proyecto $2+2=5^2$, que consistió en el diseño y materialización de la escenografía para la obra, representándose en el Espacio Inestable el Jueves 18 y domingo 21 de mayo del 2017.

Partimos de este proyecto para revisar la propuesta escenográfica individual que desarrollamos en su momento y la posterior construcción de los elementos escenográficos. Nuestro propósito es una revisión que mejore el proyecto que realizamos, presentando una mejora de los planos, aplicando las herramientas digitales para diseño de planos, así como profundizar en el análisis del texto desde la perspectiva que nos abre Foucault en *Vigilar y Castigar*. Para posteriormente proponer una nueva escenografía para el mismo texto partiendo de las transformaciones que las nuevas tecnologías han introducido en las formas de control contemporáneo, interpretando el texto bajo el prisma del análisis de las sociedades de control de Deleuze o la vigilancia líquida de Bauman.

La motivación que me ha llevado a realizar este proyecto es porque creo que es importante hablar de la vigencia que tiene actualmente el texto, en una época en la que abrazamos con tanta alegría y despreocupación el uso

1 Colaboración que se realizó en 2017 en el contexto de la asignatura Práctica Escenográfica Contemporánea.

2 Adaptación realizada por Robert Owens, Wilton Hall y William Miles, así como traducida y dirigida por Marcos Gisbert.

de los aparatos móviles y demás dispositivos que, a través de políticas de privacidad y cookies, hacen negocio con nuestra vida privada, exponiéndonos seriamente a un control indiscriminado de nuestros movimientos, actos, pensamientos... en definitiva, el texto de Orwell es una forma de poner en escena un tema de actualidad, tomar conciencia de que modo aquello que nos aterra de 1984, ya está aquí, la llevamos en nuestros bolsillos mientras alegremente compartimos nuestra vida en redes sociales.

1.1. OBJETIVOS.

Los objetivos para la realización de este proyecto son:

- Profundizar en los conocimientos adquiridos durante la carrera relacionados con la práctica escenográfica.
- Analizar textos teatrales y desarrollar una interpretación del espacio desde una perspectiva contemporánea.
- Ahondar en los aspectos teórico prácticos de un proyecto.
- Aplicar herramientas digitales para el desarrollo de planos de un proyecto escenográfico.

1.2. METODOLOGÍA.

Teniendo en cuenta los objetivos he planteado dos metodologías distintas:

- METODOLOGÍA CONCEPTUAL.

-Análisis del texto 1984 de George Orwell.

-Estudio de la Sociedad Disciplinaria de Foucault.

-Revisar la propuesta de 2+2=5.

-Ahondar en las pautas del director.

-Actualizar la obra bajo el punto de vista de la Sociedad de Control de Deleuze y la Vigilancia líquida de Bauman.

-METODOLOGÍA PROYECTUAL.

- Analizar los referentes.
- Realizar bocetos de la propuesta.
- Diseñar planos constructivos y de montaje a escala en Autocad.
- Realizar la distribución escénica.
- Materialización de la maqueta.

2. ANÁLISIS DEL TEXTO 1984.

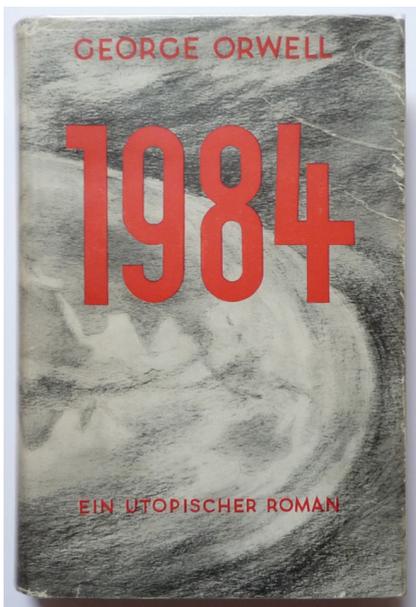


Fig. 1. Portada de la novela 1984 de George Orwell.

1984 fue escrito entre 1948 y 1949 por el inglés George Orwell. Novela política de corte futurista y con carácter distópico, se fija en el año 1984 y narra un mundo sin libertad de expresión, desesperanzador, donde todos son continuamente vigilados, y se intenta borrar cualquier tipo de sentimiento de las personas. En este mundo, la información es manipulada al antojo del gobierno, siendo el pasado editado o incluso borrado de las mentes de los individuos.

Orwell contemplaba el fascismo como modelo de distopía, pero a poco que se observe la realidad con ojo crítico, entendemos que los mismos mecanismos de persuasión se endurecen conforme avanza la lógica neoliberal en el siglo XXI. Ya no es el Estado, el Partido ni el Líder quienes someten a una población indefensa. Ahora es el discurso de los medios de comunicación, las multinacionales y la industria cultural de trazo grueso, convertida en propaganda y absolutamente colonizada por una (anti)filosofía de vida basada en el utilitarismo y el dinero como únicos valores válidos. La cuantificación (de nuevo, la geometría) obsesiva de todos los aspectos de la vida y el trabajo. La confrontación de 1984 en escena nace de la creencia en que su mensaje debe continuarse y que los fundamentos de su discurso no sólo no han envejecido sino que están cada vez más vigentes.

2.1. ARGUMENTO.

Al comienzo de la obra 1984, el Mundo está dividido en tres grandes superpotencias, Oceanía, Eurasia y Asia Oriental. La obra gira entorno a Oceanía, la cual está en guerra con Eurasia y a su vez aliada con Asia Oriental.

Winston Smith, el protagonista, es un funcionario del Departamento de Registro del Ministerio de la verdad, organismo encargado de falsear la rea-

lidad y manipular la opinión pública.

Todos los funcionarios son inferiores al Partido, lejos del nivel de vida alcanzado por los miembros del Partido Interior, élite de la sociedad, cuya cúspide es el todopoderoso 'Gran Hermano'.

En el contexto de una sociedad carcelaria que controla todos los ámbitos de la vida de los individuos, la trama de la obra cuenta la historia de amor y disidencia de Winston y Julia. Estos tratan de escapar del todo poderoso Partido buscando una grieta por donde salir de todo control. Se conocen en el Ministerio de la Verdad cuando O'Brien pide a Winston que le enseñe a Julia como funciona la nueva lengua. Winston y Julia se enamoran, deciden huir juntos para derribar y luchar contra el Gran Hermano, ya que dicen saber un sitio fuera del control al que están sometidos, donde analizar la situación y planear escapar. Lo que parece ser un lugar fiable para tratar este tema, resulta formar parte del mismo y son descubiertos, vigilados y torturados por haber sido desleales a G.H.

2.2. SINOPSIS POR ESCENAS.

ESCENA 1 – Tiene lugar en el Ministerio de la Verdad, lugar de trabajo para Winston, Syme y Parsons. La acción comienza con Syme abriendo un Gran Diccionario, en ese momento entra Parsons, suena el altavoz y ambos detienen su faena. Justo en ese momento entra Winston con un maletín negro, se sienta en su mesa y saca unos pequeños recortes de periódico y un pequeño diccionario.

Parsons y Syme reprochan a Winston que haya llegado tarde y que se perdiera las noticias acerca del partido.

Comienzan a hablar sobre Withers, el cual ha sido convertido en no persona, debido a pensar de manera diferente al todo poderoso Partido.

Seguidamente suena el altavoz y comienzan los ejercicios diarios, Parsons se esfuerza mucho, Syme no le da mucha importancia y Winston comienza a quejarse.

Una vez terminados los ejercicios, Parsons sale, se quedan Syme y Winston que comienzan a hablar sobre los Dos Minutos de Odio, momento en el que se proyecta imágenes del enemigo del Partido, el cual falló al Gran Hermano.

Entra O'Brien y Julia. O'Brien pide a los funcionarios que le dejen hablar con Winston a solas. O'Brien le comenta que ha leído los artículos que ha publicado Winston y que con ello interpreta que domina la *Nuevalengua*. También le informa que Julia ocupará el puesto libre y le pide que le ayude.

Comienzan los Dos Minutos de Odio, todos comienzan a abuchear a Goldstein hasta que Julia lanza un diccionario contra la pantalla y esta deja

de funcionar.

Winston le comenta a Parsons que sospecha que Julia pertenece a la Policía del pensamiento, la ha visto espiarlo por la calle.

Entra Julia, Winston la presenta a sus compañeros y les comenta que necesita ayuda con la *Nuevalengua*.

Syme le explica a Julia que la *nuevalengua* fue creada por 'Gran Hermano' y que su fin es hacer el pensamiento lo más estrecho posible para que el criminal sea imposible. Syme sale.

Julia comienza a hablar con Winston, pero este sospecha que Julia quiere que él cometa un criminal.

Julia le comenta que no es Policía del pensamiento, y que nota que no termina de encajar, le comenta a Winston que conoce un lugar sin pantallas, donde preparar un golpe contra el Partido.

Entra O'Brien, le comenta a Julia que debe de dedicar 2 horas a la liga Juvenil Antisexo y queda temporalmente libre de sus obligaciones en el Departamento.

Julia le explica a Winston como llegar a lugar sin pantallas y quedan a las 15 horas.

ESCENA 2- Winston se encuentra en su habitación, ubicada en la Casa de la Victoria, escribe en un diario y mientras bebe ginebra de la Victoria.

ESCENA 3- Julia y Winston se encuentran en la habitación sobre la tienda de antigüedades, lugar que Julia asegura que no había pantallas.

Julia y Winston hablan sobre la visión que tienen cada uno del Partido, y seguidamente hablan del famoso libro de Goldstein. Julia al principio duda de su existencia, pero Winston creó que O'Brien quiere enseñárselo, y esta le pide que le deje acompañarla.

ESCENA 4- Julia y Winston entran al apartamento de O'Brien y comienzan a comentar acerca de los muebles y los privilegios que tiene O'Brien.

Winston se arrepiente y piensa que ha sido mala idea ir a casa de O'Brien, comienza a sospechar sobre él.

O'Brien apaga la telepantalla y comienza a mantener una conversación en la cual Winston revela que quieren unirse contra el Partido. En ese momento O'Brien abre un botella de vino y propone un brindis por Ummanuel Goldstein.

O'Brien les comenta que la organización es individual, lo miembros no se conocen y que lo único que los une es un idea. Este le ofrece a Winston una copia del libro de Goldstein.

ESCENA 5- Julia y Winston se encuentran nuevamente en la habitación escondite. Julia prepara un café mientras, Winston entra con el libro de

Goldstein, se sienta y comienza a leer.

Julia le da una sorpresa a Winston, sale de detrás de la mampara, lleva un vestido, se ha maquillado y peinado a conciencia.

Comienzan a hablar sobre la prole, pero de repente retumba el altavoz.

Los dos se dan cuenta que lo que para ellos era una fisura por la que escapar del Partido, es sino parte de mismo.

ESCENA 6- Syme se encuentra sentado en un bando, entran dos guardias, estos lanzan sobre el suelo de la celda del ministerio a Winston y a continuación a Parsons.

Parsons no sabe donde sucedió su crimal , pero si sabe que lo delato su hija.

Entran los guardias, se llevan a Syme a la habitación 101.

ESCENA 7- Winston esta sentado sobre el suelo de la habitación 101. Le ordenan que se ponga de pie, pero Winston intenta escapar.

Aparece O'Brien con unos recortes de periódico, le enseña uno a Winston y este lo rompe. Comienzan a hablar sobre que el pasado no existe pero Winston afirma que existe en los archivos y en la mente de las personas.

O'Brien afirma que ellos, El Partido, controlan la mente y los archivos, por ello controlan el pasado pero Winston afirma que a él no lo han controlado, que la mente es una acción involuntaria.

O'Brien culpa a Winston de ser él quien no controla su mente, y no saber dominarse. Afirma que la realidad esta solo en la imaginación del Partido, no en la individual.

Le pregunta cuantos dedos ve ($2+2=5$), Winston siempre ve 4, pero O'Brien considera que Winston tiene que aprender a cambiar su punto de vista.

Entra un guardia con una jeringa en la mano y este se la clava en el brazo a Winston. O'Brien ordena que lo mantengan despierto.

Winston permanece gimiendo, y a la vez el altavoz comienza a repetir: $2+2=5$.

Al paso del tiempo Winston grita $2+2=4$, anteponiendo su voz al altavoz, hasta que se derrumba y cae adormecido.

Entra O'Brien y le dice a Winston que lo va hacer desaparecer, lo van a devolver a la estratosfera y lo van a sacar de la historia. O'Brien hace un gento y entra el guardia con cuatro bloques de madera, este los lanza sobre Winston para que aprenda a contar 5 y de esta manera podrá descansar.

Winston observa los bloques y comienza a ordenarlos, en ese momento aparece la voz de Julia por el altavoz pidiéndole que cuente lo bloques.

Se apaga la luz, y cuando se enciende de nuevo, aparece Winston de pie mirando al frente como si estuviera hipnotizado. O'Brien confirma que Winston ve 5 bloques.

O'Brien pregunta a Winston si cuando leía el libro de Goldstein, este le

enseño algo nuevo, afirmando que lo escribió el mismo. Afirma que es imposible derrotar al Partido ya que su poder controla la materia.

Winston considera que ha traicionado a Julia y le pregunta a O'Brien por su muerte.

Se vuelve a apagar la luz.

Winston aparece delirante, suenan ratas y este se asusta, deseando que lo maten pronto, comienza a gritar el nombre de Julia.

O'Brien llega con una amplia caja negra y le dice a Winston que su castigo son las ratas, en ese momento Winston grita que se lo hagan a Julia, ya que ella fue quien tuvo la idea de escapar del Partido.

ESCENA 8- Suenan ráfagas informativas en el Café Castaño, Winston está sentado en una mesa jugando al ajedrez. Syme entra y Winston le pregunta si esta lista para la partida.

En ese momento entra Julia muy cambiada, se sienta enfrente de Winston, este le comenta muy nerviosos su nuevo trabajo.

Julia confiesa que ella denunció a Winston, pero este confiesa haber hecho lo mismo con ella, continúan hablando de la situación ya que después de eso nada volverá a ser igual.

El altavoz informa que el Gran hermano ha tomado el mando del ejercito, a lo cual Winston responde con alegría.

2.3. CUADRO DEL ESPACIO.

UNIDAD DRAMÁTICA	PERSONAJES	ESPACIO	ATMOSFERA	IMAGEN/ SONIDO	UTILERÍA	OBSERVACION
ESC. 1	-Syme -Parsons -Gran Hermano -Winston -Withers -O'Brien -Julia -Goldstein -Seguridad	Ministerio de la verdad.	Luz interior	-Imágenes	-Mesas -Sillas -Telepantalla -Maletín -Diccionario -Sobre -Café	-Carcel
ESC. 2	-Winston	Habitación Winston.	Luz Interior		-Telepantalla -Cama -Diario -Mesa -Silla	-Revolución
ESC. 3	-Sra Charington -Winston -Julia	Habitación escondite	Espacio desolador		-Cuadro Iglesia -Cama	Pobreza/ Guerra
ESC. 4	-Winston -Julia -O'Brien	Apartamento O'Brien			-Mobiliario minimal -Pitillera -Pipa -Telepantalla -Vino -Copas	-Lujo

ESC. 5	-Julia -Winston	Habitación escondite			-Café -Maletín -Cama -Azúcar -Pan -Libro Golstein -Mesa	
ESC. 6	-Syme -Guardias -Winston -Parsons -O'Brien	Celsa Mi- nisterio del Amor			-Telepantalla -Banco	
ESC. 7	-Winston -Guardias -O'Brien	Habitación 101			-Recortables -Jeringa -Trapo -Cuatro bloques de madera -Espejo -Trapos -Caja	
ESC. 8	-Wisnton -Julia -Parsons	Café Castaño		Rafagas Informati- vas	-Mesas -Sillas -Telepantallas -Café -Periodicos -Ajedrez	

2.4. LA SOCIEDAD DISCIPLINARIA DE FOUCAULT.

La obra de George Orwell '1984' es un claro ejemplo de lo que Foucault describe como Sociedad disciplinaria.

En 1984, el poder está controlado por el Gran Hermano, figura que representa el Panóptico que Foucault describe en su obra Vigilar y Castigar.

Para Foucault, el poder se materializa hasta en la arquitectura. Los individuos son separados para mantener el orden y así poder controlarlos más fácilmente. En la obra esto se ve representado con los diferentes departamentos del ministerio.

- EL MINISTERIO DE LA VERDAD se encarga de manipular la mente de los ciudadanos.

- EL MINISTERIO DE LA ABUNDANCIA se encarga de gestionar los cada vez más escasos recursos alimentarios y materias primas.
- EL MINISTERIO DE LA PAZ es el que moviliza tropas.
- EL MINISTERIO DEL AMOR es el encargado de ejercer la coerción física y mental sobre la población.

Todos estos departamentos tienen como único objetivo, intervenir en los cuerpos para modificarlos, fragmentarlos y examinarlos.

Michael Foucault, llega a esta conclusión tras analizar la historia de las disciplinas, llegando al punto en el que se desarrolla un estudio minucioso de los cuerpos, con la finalidad de poder dominarlos. Estos estudios se desarrollan a través de diferentes disciplinas como la medicina, la pedagogía, la psicología... denominándolos Microfísicas del poder, encargados de tomar las decisiones sobre el cuerpo de los individuos.

“... el poder es tolerable sólo con la condición de enmascarar una parte de sí mismo. Su éxito está en proporción directa con lo que logra esconder de sus mecanismos. ¿Sería aceptado el poder, si fuera enteramente cínico? Para el poder, el secreto no pertenece al orden del abuso; es indispensable para su funcionamiento. Y no sólo porque lo impone a quienes somete, sino porque también a éstos les resulta igualmente indispensable...”³

Este tipo de poder, se ve materializado a través de la arquitectura, separando los individuos para mantenerlos en orden y así poder controlarlos más fácilmente. De esta manera el poder y el saber se convierten en la misma cosa, saber sobre algo y poder intervenir en ello, de la misma manera que el poder tiene que ver con la verdad y con el conocimiento.

Foucault, utiliza para explicar la sociedad disciplinar, el Panóptico de Bentham.

Bentham desarrolla un tipo de arquitectura, con forma de anillo, rodeada de celdas. En el centro de esta estructura se encuentra una torre, desde esta, el vigilante tenía un ángulo de visión mucho más amplio, pudiendo así controlar a muchos más presos, pero desde las celdas no se puede observar si en la torre hay alguien vigilando. De esta manera, se instaura un nuevo mecanismo de control, los individuos que se encuentran en las celdas, no saben en ningún momento si están siendo vigilados, creando así una sensación de control continuo y una autovigilancia.

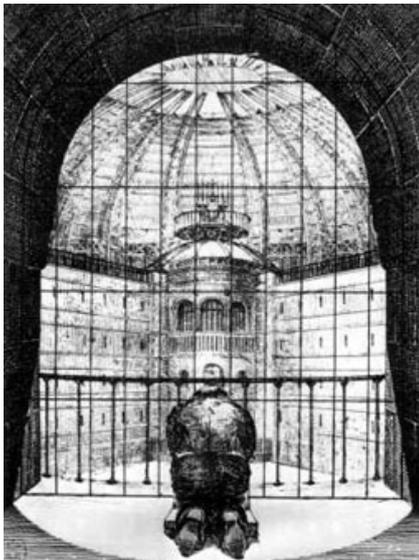


Fig. 2. Dibujo del Panóptico descrito por Bentham.

“La prisión es el único lugar en el que el poder puede manifestarse de forma desnuda, en sus dimensiones más excesivas, y justificarse como poder moral.”⁴

El Gran Hermano, representa este poder, es él quien tiene el control de todos los individuos, los observa minuciosamente en todos sus movimientos, provocando esta sensación de control.

“Hasta que no tomen conciencia no se rebelarán, y sin rebelarse no podrán tomar conciencia.”⁵

De este modo, ya no es necesario que una persona este vigilando continuamente, ya que los individuos que viven dentro de esta sociedad se autocontrolan e incluso se controlan los unos a los otros, no siendo necesario la imagen del Gran Hermano para que este Panóptico siga funcionando de todos modos.

En el texto de 1984, cada personaje represente una parte de esta sociedad.

- Winston es la persona que intenta saltarse este control en todo momento.
- O'Brien representa la persona que ejerce directamente el poder del Gran hermano sobre los cuerpos.
- Parsons es la que representa los ojos de la sociedad, el control que se ejerce los unos de los otros, sin ser su labor dentro del panóptico.
- Gran Hermano simboliza todo el sistema de control que existe en la Sociedad Disciplinaria.
- Golstein es la representación del enemigo, persona que está al margen de la sociedad y que por ello se convierte en el enemigo del sistema.

4 Ibíd.

5 ORWELL, G. 1984: Editorial Secker and Warburg, 1948.

3. PROYECTO ESCENOGRÁFICO DE CREACIÓN COLETIVA 2+2=5.

2+2=5, es el título que Marcos Gisbert da a la adaptación escénica de 1984 de George Orwell, el motivo principal del cambio de título tiene que ver con los derechos de autor, no obstante la propuesta con algunas modificaciones, en términos generales sigue el planteamiento de la versión escénica del autor de la novela manteniendo el espíritu original del texto.

Marcos se puso en contacto con la responsable de la asignatura Práctica Escénica Contemporánea para establecer una colaboración con los alumnos para realizar la escenografía que pondría en escena en el Espacio Inestable.

3.1. PAUTAS DEL DIRECTOR.

El viernes 17 de Febrero del 2017 nos visitó Marcos Gisbert para hablar sobre el proyecto de residencia 1984 en el Espacio Inestable.

A continuación apunto las pautas de dirección y referentes que está trabajando en relación a la puesta en escena del espacio.

DINÁMICA DE LA COLABORACIÓN Y COMPROMISOS:

- Proponer un diseño del espacio previo al trabajo con los actores.
- Adaptar el diseño al espacio físico del teatro.
- Asistencia a ensayos.
- Pruebas con la escenografía en el teatro.
- Pases y función (posibilidad de asistir en los cambios de espacio)
- Plantea la necesidad de pensar en la distribución de roles y funciones, pero que éstas sean intercambiables para que todo lo hagamos entre todos (en referencia al diseño y realización de la escenografía).

REFERENTES PARA LA DIRECCIÓN ESCÉNICA:

CINE

-La Isla: Futuro distópico. Trabajadores esclavos. estética para el vestuario, interés en los decorados.

-Gataca: parte genética... misma idea.

-Adaptación de 1984 de Tim Robins.

-Dogville: Formas de distribución del espacio geométricas, designan algunos objetos (B.Brecht). Ordenación del espacio (vacío) a través de la geometría, distanciamiento crítico.

TEATRO

-*La guerra dels mons 2.0*. Obra de teatro donde se plantea un desdoblamiento y reflejo más conceptuales en el planteamiento dramático que la propuesta de 1984.

-*Oran* (Eva Zapico) montaje a partir de los textos de la Peste de Camús. Ciudad devastada por la peste y sitiada. 4 personajes con mono marrón de trabajo. vestimenta que iguala a las personas. planteamiento minimalista del espacio. delimitado por luz sin poder moverse fuera del cuadrado delimitado por los focos. Ningún personaje salía de escena.

CONCEPTO ESCENOGRÁFICO:

Marcos sugirió la idea del vacío que se ordena, como se va ocupando la caja escénica, se llena de Gran Hermano, de ministerios, llegando a la conclusión de que un mismo lugar alberga diferentes espacios que se van sucediendo los unos a los otros.

También sugirió que tuviera un aspecto mecánico, traduciendo las acciones en una serie de coreografías, dando un carácter de engranaje.

De estas pautas se deduce el planteamiento dramático del director, dando lugar a una lectura que se mantiene fiel al sentido original del texto, y bajo nuestro punto de vista se refuerza la idea de Sociedad disciplinar que hemos analizado a través de Foucault.

3.2. ESPACIO INESTABLE.

A la hora de realizar un proyecto escenográfico para una obra de teatro, es muy importante tener en cuenta el espacio donde se va a ubicar dicha representación.

En este caso, el espacio a intervenir será Espacio Inestable⁶, ubicado en Calle Aparisi y Guijarro 7, Valencia. Una de las características a destacar de este espacio es la desaparición del telón, utilizado en otros teatros para hacer cambios de escena, en este caso los cambios se deben de hacer bajo la vista del espectador. La visión que tienen dichos espectadores es a la Italiana, esto quiere decir, de manera frontal al espacio escénico (escenario).



Fig. 3. Espacio Inestable.

⁶ Este proyecto nace en 1997 con el nombre de Tres Teatre, siendo un proyecto artístico interesado en distintas líneas de difusión, reflexión e investigación alrededor del teatro. En 2002 se convierte en una sala de exhibición, comienza a programar espectáculos de teatro y danza etiquetados como vanguardia, nuevos lenguajes o experimentación, tiene interés por lo no comercial, por el teatro de usar y aprovechar, en definitiva, el teatro para reflexionar, no dejando al público indiferente.

Las dimensiones de la sala con de 10,50 metro de ancho de boca por 12 metros de largo y por 4.60 metros de altura, los cuchillos (cerchas) están a una altura de 3.95 metros. Todas estas medidas son sin contar las gradas donde se ubican los espectadores.

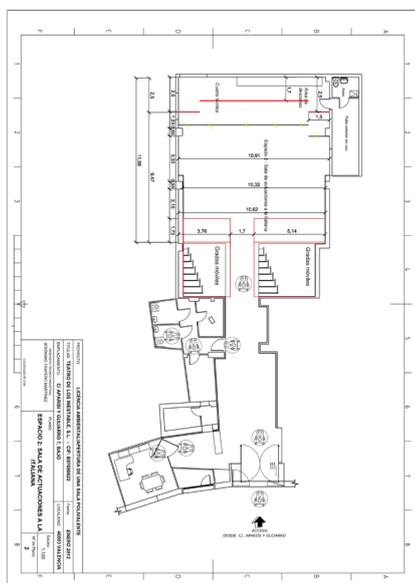


Fig. 4. Plano de planta del Espacio Inestable.

3.3. PROYECTO INDIVIDUAL.

A continuación voy a presentar el proyecto que realicé para 2+2=5 en el contexto de la asignatura Práctica Escénica Contemporánea, en la que cada alumno desarrolló una propuesta individual, la cual se presentó frente al Director y este decidió cual se ajustaba más a lo que él estaba buscando.

Mi propuesta consistía en poner en evidencia el dispositivo escénico, que también es un dispositivo de control, tanto porque el espectador mira fijamente a la escena observando cada movimiento que en él sucede, como también porque en el teatro se muestra una pequeña parte de lo que realmente es. El espacio que queda oculto al espectador, entre bastidores, podría funcionar como los espacios que quedan ocultos, en apariencia, al control de Gran Hermano.

En el proceso de diseño de una escenografía, la maquetas siempre a jugado un papel muy importante en el desarrollo de las ideas, puesto que ayuda a visualizar lo que tenemos en mente y aclara muchas dudas sobre la funcionalidad de lo que estas diseñando en ese momento. Presento a continuación imagenes de la maqueta que realicé para el proyecto, de tal como que se comprenda mejor el planteamiento espacial de la propuesta, imágenes que presenté al director desarrolladas en un prototipo a escala 1/20.

En la propuesta el público formaba parte de la obra, perteneciendo al reparto de actores pero desde un punto más privilegiado. En algunos momentos estos espectadores se situaban en el lado más benévolo formando parte del Partido, pero en otros momentos pasan a ser una eslabón más de toda la cadena que se crea de los individuos disciplinado por el poder. La apertura de la cuarta pared y del espacio que se encuentra entre bastidores del teatro, crea un campo más amplio, mostrando los lados más escondidos desde los que la disciplina ejerce su poder.



Fig. 5. Maqueta propuesta personal para 2+2=5.



Fig. 6. Maqueta propuesta personal para 2+2=5.



Fig. 7. Maqueta propuesta personal para 2+2=5.

3.4. PROYECTO FINAL.

Finalmente en la reunión con Marcos para que eligiera el proyecto que más se ajustaba a su planteamiento escénico, eligió la propuesta de Adelajda Kacidhe, que constaba de cuatro paneles giratorios y unos módulos que serían utilizados de varias maneras a lo largo de la obra.

Los proyectos que se presentaron debían presentar maqueta, presupuesto y materiales, pero justo el proyecto seleccionado no estudió la viabilidad económica ni hizo un previo de los materiales ni la técnica que se utilizaría a la hora de materializarlo, por lo que cuando abordamos el trabajo los alumnos implicados tuvimos que replantear algunos aspectos. En este proceso de diseño y construcción de los paneles giratorios, fuimos Miguel Benito y yo quienes asumimos la responsabilidad, por tener conocimientos previos en el taller de soldadura y construcción, y por haber trabajado con anterioridad en otros proyectos escenográficos.

En ese momento nos sentamos todos y empezamos a hacer propuestas de como serían esos paneles, ya que en la maqueta eran rectángulos de cartón pluma sujetos con alfileres. Entre todos modificamos las piezas de la maqueta para que se acercara más a como sería en la realidad.



Fig. 8. Maqueta seleccionada por el director, escena 1.



Fig. 9. Maqueta seleccionada por el director, escena 3.

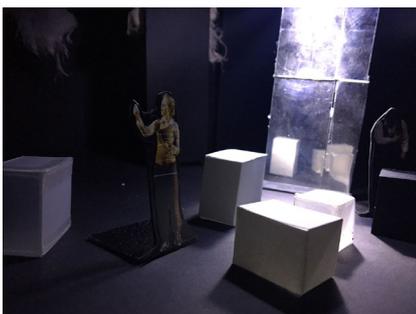


Fig. 10. Maqueta seleccionada por el director, escena 6.

Tras varias propuestas finalmente decidimos la forma que estos tendrían, siendo mi función el diseño de los planos constructivos, que en su momento realicé a mano alzada, pero que aprovechando los conocimientos adquiridos en el curso de Experto Universitario en Monumento Efímero y tematización, he considerado conveniente pasarlos a autocad pues este trabajo de revisión me permite abarcar uno de los objetivos planteados, como es la revisión y mejora del proyecto previo, y también ahondar en las herramientas digitales de diseño de planos constructivos, un conocimiento esencial para el desarrollo del trabajo escenográfico y que aplico en el proyecto de actualización de la propuesta escenográfica.

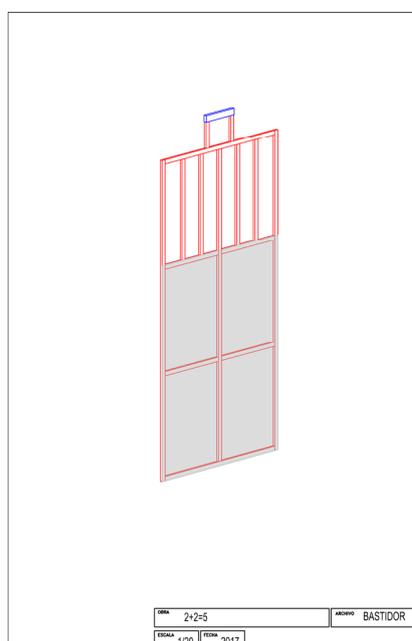


Fig. 11. Plano aspecto final bastidor.

Siguiendo con la revisión del proyecto, y una vez tuvimos claro los detalles constructivos, pasamos a concretar aspectos específicos del material con el que íbamos a trabajar. Uno de los problemas que detectamos fue que, tanto para el transporte de los paneles, como para el almacenamiento debíamos plantear un sistema que permitiera el fácil montaje y desmontaje, llegando a la conclusión de que la mejor manera de ensamblar las piezas del bastidor metálico era por medio del encastre⁷. Estos paneles tenían que ir sujetos a las cerchas del teatro, por lo que el material idóneo para este era el hierro. A continuación planteo la revisión y mejora de los planos constructivos realizados con AUTOCAD.

La elección del metal para la estructura, le otorgaba un carácter crudo

⁷ Técnica que consiste en juntar las piezas que componen el elemento final introduciendo unas dentro de otras.

al espacio, a la vez que el hecho de reforzar la idea de prisión por medio de los barrotes en la parte superior, añadía más conotaciones a los módulos del proyecto inicial.

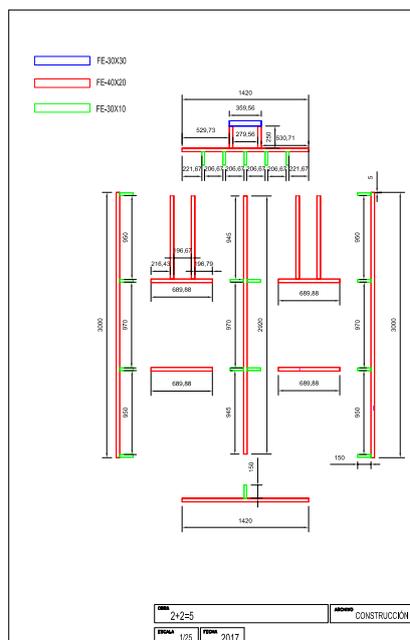


Fig. 12. Plano constructivo bastidor.

Teniendo en cuenta que asumí la responsabilidad de la construcción de los paneles junto con Miguel de Benito, pensamos que, aun siendo un proyecto de grupo, esta parte la podemos presentar como el resultado y materialización del proyecto escenográfico 2+2=5. es por este motivo que a continuación presento el proceso de construcción y funcionamiento de los paneles en el teatro.



Fig. 13. Prueba del bastidor en el taller.

Miguel y yo nos encargamos del proceso de soldadura y construcción, mientras que el resto de compañeros se hicieron cargo del corte y lijado de las piezas del bastidor, como también de la búsqueda de utilería.

El resultado final fue muy bueno, llegado el momento nos pusimos a probar si los paneles giraban. Ya teníamos claro que por lo menos en el taller giraban de manera suave, terminamos de hacer los módulos polivalentes, y ahora si había que ir a montar al teatro.

Una vez montados los cuatro paneles en el Espacio Inestable, los actores comenzaron con los ensayos in situ.

Toda la clase asistimos al estreno de la obra puesto que formábamos parte del equipo que había hecho posible que la obra saliera a delante.



Fig. 14. Montaje en el Espacio Inestable.



Fig. 15. Montaje en el Espacio Inestable.

Finalmente el proyecto llegó a la fecha de entrega gracias a que Miguel y yo que invertimos mucho trabajo extra fuera de las horas de clase, haciendo nuestro el proyecto del grupo y cargando con la presión de las fechas, incluso tuvimos que asistir alguna noche al teatro para hacer pequeños arreglos in situ.



Fig. 16. Puesta en escena 2+2=5, escena 7.



Fig. 17. Puesta en escena 2+2=5, escena 8.

El desarrollo de una escenografía bajo unas condiciones reales de producción y exhibición, nos proporcionó una experiencia fundamental. Tuvimos ocasión de conocer de primera mano el funcionamiento de un espacio teatral, y entender cómo pensar los elementos escenográficos en función del juego actoral. En definitiva, a pesar de la dedicación y el tiempo extra que invertimos en el proyecto, este proceso fue determinante para que finalmente decidiera orientar mi formación posterior hacia el campo de la escenografía.

Pasado el tiempo y teniendo que decidirme por un tema para el TFG, vi la posibilidad de retomar el mismo texto y plantearme una nueva interpretación que actualizara el espacio bajo otras premisas, sido este el proyecto que presento a continuación.

4. PROYECTO ESCENOGRÁFICO PARA 1984.

4.1. DRAMATURGIA.

En relación al análisis del texto, hemos visto como este está ligado a una idea de vigilancia propia de las sociedades disciplinares de las que analizó Foucault en *Vigilar y castigar*. No obstante, actualmente existen mecanismos de control que abarcan más y son más invisibles. Los muros o las cámaras públicas, se complementan con otro tipo de vigilancia que Bauman designa como líquida y Deleuze como control. Deleuze, en *Post-escriptum sobre las sociedades de control*⁸, expone cómo se pasa de una sociedad disciplinar a una sociedad de control argumentando que ya no hace falta estar encerrados para ser controlados.

Lo que Foucault explicó como Panóptico, se empieza a desdibujar para pasar a formar parte de muchos de nuestros ámbitos cotidianos y es por ellos que la obra 1984 necesita una actualización para poder seguir dando claves de lectura respecto a la sociedad en la que vivimos y cómo opera el poder.

4.1.1. Sociedad de control de Deleuze.

Para Deleuze, la Sociedad Disciplinaria que describe Foucault, la cual el poder podía ser masificador ya que se ejercía disciplina sobre muchos individuos a la vez, e individualizador porque hacía que cada individuo pensara en uno mismo dejando de lado el sentimiento colectivo, se aleja de la sociedad que se dibuja actualmente.

En la actualidad se pretende gestionar la agonía de la escuela, la cárcel, el ejercito... mientras se mantiene ocupada a la población hasta instalar una nueva forma de control. Ahora en la Sociedad de control se domina a la población a través de dispositivos atendiendo a la individualización a la vez que son incluidos en ámbitos masivos, formando sujetos fuertes pero dóciles y obedientes.

“En las sociedades de disciplina siempre se estaba empezando de nuevo (de la escuela al cuartel, del cuartel a la fábrica) mientras que en las sociedades de control nunca se termina nada: la empresa, la formación, el servicio son los estados metaestables y coexistentes de una misma modulación, como un deformador universal.”⁹

8 DELEUZE, G. *Post- scriptum sobre las sociedades de control*. Valencia: Pre-textos, 1999.

9 DELEUZE, G. *Posdata sobre las sociedades de control*. En: FERRER, C. El lenguaje literario. Montevideo: Nordan, 1991.

En las sociedades actuales lo importante no es impedir la salida de los individuos de las instituciones, ahora lo importante es la formación on-line, el trabajo desde casa sin horarios, ahora no importa impedir la salida sino obstaculizar la entrada, siendo el principal obstáculo el económico.

“El hombre ya no está encerrado, sino endeudado”¹⁰

La libertad actual el tiempo es abierto resultando un elemento de control mucho más fuerte, se da la libertad de que trabajes desde casa, si horarios, en su tiempo libre.

“Estamos entrando en sociedades de control que ya no funcionan mediante el encierro, sino mediante un control continuo y una comunicación instantánea.”¹¹

En la actualidad el capitalismo ya no se basa en la producción, sino en la superproducción, es decir, para la venta y para el mercado. La fabrica ha cedido su lugar a la empresa, el mercado se mueve por temas de control, ya no por disciplina, convirtiéndose en el alma de la empresa.

“(…) Sin duda, una constante del capitalismo sigue siendo la extrema miseria de las tres cuartas partes de la humanidad, demasiado pobres para endeudarlas, demasiado numerosas para encerrarlas (...)”¹²

Cada vez que usamos nuestras tarjeta de crédito dejamos una huella, decimos que consumimos, con que no entretenemos incluso que opinión política cultivamos. Todos estos datos forman parte de un enorme archivo virtual que permite entre otras cosas orientar nuestro consumo.

El marketing es la nueva forma de control social, es un control a corto plazo, pero de movimiento rápido, continuo e ilimitado.

4.1.2. Vigilancia líquida de Bauman.

Para Bauman el ciudadano moderno se ha transformado en mercancía de consumo, sacrificando nuestra privacidad por propia voluntad luchando y compitiendo con otros individuos para ser aceptados, desarrollando un terror a la muerte simbólica pero también buscando el orden y la estabilidad.

10 DELEUZE, G. *Op. Cit.*

11 DELEUZE, G. *Ibid.*

12 DELEUZE, G. *Ibid.*

En la nueva sociedad líquida se exige pensar en nuevas teorías y paradigmas para comprender la nueva realidad social, siendo que el panóptico de Foucault ha quedado en desuso pero siempre será valorado.

En la actualidad, parece que no disfrutamos de nuestros secretos, se elimina la frontera de lo que antes separaba lo público de lo privado, en el panóptico el control estaba centralizado pero ahora se ha transformado en controles particulares que cada uno hace de sí mismo.

Desde los atentados del 9/11 la movilidad ha desarrollado mecanismos de seguridad lo cuales validan la identidad de los pasajeros y la tecnología de guerra ha llegando a colapsar por la gran cantidad de información que gestionan las máquinas de combate.

“(...) el contenido fundamental de la información que presenta las enormes empresas de comunicación es el miedo.”¹³

El hombre moderno ha caído en la adicción por los dispositivos de seguridad, llegando a necesitar controlar al no conocido o tal vez indeseado. En las redes sociales, lo esencial es el intercambio de información personal, revelando detalles íntimos, compartiendo información detallada e incluso imágenes de nosotros mismos.

“Freud decía que la inquietud que expresamos colocando todavía más cerraduras y cámaras de televisión en las puertas y en los pasajes la guía Tánatos, ¡la pulsión de muerte! Pero, paradójicamente, estamos inquietos porque tenemos un deseo insaciable de encontrar la paz, y nunca lo satisfaremos del todo mientras estemos vivos. El deseo inspirado y estimulado por Tánatos puede al final encontrarse en la muerte.”¹⁴

En la modernidad líquida, los individuos son los bienes. En el mercado, el miedo, el no ser suficiente, es capitalizado. Las empresas compiten por el estatus de empresa más fiable para guiar y ayudar a sus clientes.

“(...)Es estéril y peligroso creer que uno domina el mundo entero gracias a Internet cuando no se tiene la cultura suficiente que permite filtrar la información buena de la mala.(...)”¹⁵

El problema clave de la vigilancia contemporánea es su enfoque no visi-

13 HARDT, M. y NEGRI, A. *Imperio*. Buenos Aires: Paidós, 2002.

14 Bauman, Z y Lyon, D. *Vigilancia líquida*. Barcelona: Austral, 2013.

15 Bauman, Z y Lyon, D. *Op, Cit*.

ble sobre el control, que excluye cualquier preocupación por la protección. Una vigilancia de los consumidores mediante bases de datos pensadas para el marketing, el modelo panóptico está ahora al servicio de los comerciantes, que intentan adormecer y engañar a su presa.

4.2. REFERENTES.

En el proyecto de actualización del espacio escenográfico que presentamos más adelante tomamos como punto de partida las ideas de sociedad de control y vigilancia líquida que hemos expuesto, para plantear un espacio que ponga en juego la importancia que en la actualidad tiene para los que ostentan el poder (empresas, estado..) controlar la información que generamos en la red y en los distintos dispositivos móviles. A continuación presentamos los referentes hemos tenido en cuenta para el desarrollo de la nueva propuesta.

Para el desarrollo del proyecto nos hemos apoyado en referentes artísticos, audiovisuales y escénicos que de algún modo ponen en juego esta idea de control, o que proponen una solución conceptual, estética o espacial que nos resulta interesante tomar en consideración para nuestro trabajo.

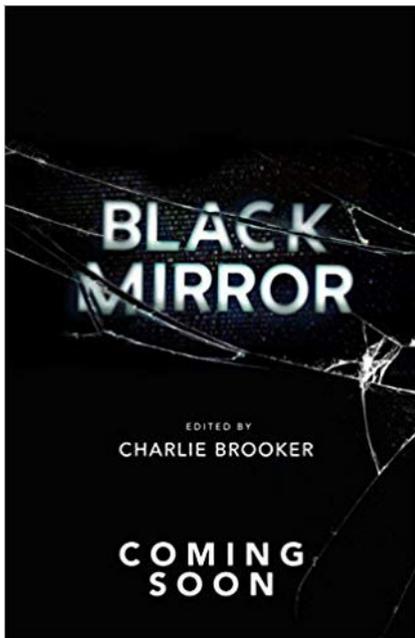


Fig. 18. Black Mirror.

4.2.1. Black mirror.

Black Mirror¹⁶ es una serie televisiva británica, creada por Charlie Brooker y producida por Zeppotron para Edemol.

La trama gira entorno a como la tecnología afecta a nuestras vidas, sacando en muchos casos la peor cara de la humanidad.

En 1984, la confianza en el gobierno es traicionada para encerrar a la población en un infierno totalitario, en Black mirror esa confianza es dada a la tecnología volviéndose en contra de la población.

Black mirror hace alusión a las pantallas oscuras de los dispositivos, televisión, ordenador, Smartphone.... Que ya han invadido nuestros hogares para ejercer un control en nuestras vidas.

¹⁶ En 2012 ganó el Premio Emmy Internacional en la categoría de mejor película para televisión/miniserie.

4.2.1.1. FIFTEEN MILLION MERITS.

*Fifteen million merits*¹⁷ – 15 millones de meritos- es el segundo capítulo de la primera temporada de Black Mirror.

Este capítulo gira entorno a una mundo donde los humanos están encerrados, y trabajan pedaleando sobre una bicicleta estática, para conseguir méritos , moneda de cambio dentro de este mundo.

Tiene un estilo visual muy marcado, donde todo esta forrado de pantallas de las que no puedes escapar en ningún momento.

Trata claramente el concepto de telebasura y de una sociedad alienada donde los esclavos viven a través de un avatar virtual.



Fig. 19. Fotograma capítulo *Fifteen Million Merits*, Black Mirror.

Respecto a 1984, un aspecto de unión con este capítulo, es el tema del encierro y la exhaustiva vigilancia que se ejerce sobre los personajes. En la novela las personas están encerradas y controladas por el Gran Hermano, en *Fifteen million of merits* el control es ejercido por las grandes pantallas que rodean en todo momento a las personas que habitan en ese mundo. No pueden escapar de ellas, son continuamente observados, hasta el límite que si creías que la vía de escape a toda esa información que reciben continuamente era cerrar los ojos, en ese momento el sistema lo reconoce y comienza a emitir sonidos desagradables para que vuelvas a abrirlos. Las pantallas saben en todo momento lo que haces, te controlan.

El aspecto de este capítulo, que me han aportado conceptos para el desarrollo de mi propuesta escénica, ha sido conocer que aunque nos creamos que no estamos encerrados en el mecanismo de control actual, nos encontramos asediados con nuestros propios dispositivos informáticos.

4.1.1.2. THE ENTIRE HISTORY OF YOU.

*The Entire history of you*¹⁸ – Toda tu historia- es el tercer y último capítulo de la primera temporada de Black Mirror.

Este episodio transcurre en un universo paralelo, representado como el mundo actual, las personas llevan integrados un microchip en la mente

¹⁷ Capítulo escrito por Charlie Brooker, creador de la serie, y su mujer Kanak Huq, dirigida por Euros Lyn.

¹⁸ Escrita por Peep Show y Jesse Armstrong, dirigida por Brian Welsh.

donde se graban todos sus recuerdos, pudiendo ser repetidos una y otra vez.

Este capítulo plantea la idea de cómo un aparato así podría cambiarnos la vida, poder recordar con exactitud nuestros recuerdos, llegando al límite de que otras personas pudieran conseguir nuestros recuerdos y analizarlos exhaustivamente.



Fig. 20. Fotograma capítulo *The Entire History Of You*, Black Mirror.

Este aspecto tiene que ver con la microfísica del poder, aquello que nosotros integramos en nuestro comportamiento para no salirnos de las normas establecidas modificando nuestras percepciones. En este caso se plantea que lo digital acentúa esta posibilidad de control de la intimidad del individuo llegando a crear conflictos con las personas que no muestran los aspectos que se esperaban de ellos, introduciéndose en la información más personal.

La Sociedad de control actual, tiene acceso a todas nuestras vivencias, ellos pueden recrear nuestros hábitos hasta encontrar la información que más les interesa de nosotros. Gran Hermano ejercía este poder a través de leer las mentes de los individuos encerrados, sabiendo en casa momento que pensaban.

4.2.1.3. MEN AGAINST FIRE.

*Men Against Fire*¹⁹ – La Ciencia de matar- es el capítulo quinto de la tercera temporada de la serie Black Mirror. El capítulo gira en torno a un mundo distópico, donde una organización militar está dedicada a exterminar mutantes denominados ‘Cucarachas’. Cada soldado posee un implante neuronal llamado MASS, cuya función es potenciar ciertos sentidos como la vista, el oído y el olfato.



Fig. 21. Fotograma capítulo *Men Against Fire*, Black Mirror.

El escuadrón emprende una misión hacia una casa de campo, donde tienen la sospecha de que una persona está escondiendo a los mutantes.

Estos mutantes aparecen como monstruos.

Finalmente se explica que el dispositivo MASS realmente lo que hacía era crear la apariencia de mutantes, pero en la realidad son seres humanos normales.

A través de la guerra se crea un miedo en la población la cuál es traducida en individuos más dóciles y más manipulables, las personas somos capaces de hacer cualquier cosa para ponernos “a salvo” en estos casos. En 1984 el país también está en guerra, utilizando esta para ejercer más

19

Historia creada por Charlie Brooker y dirigido por Jakob Verbruggen.

presión y dominación, introduciendo en las mentes el odio que quieres que se sienta hacia Goldstein.



Fig. 22. Fotograma capítulo *Hang the Dj*, Black Mirror.

4.2.1.5. HANG THE DJ.

*Hang the Dj*²⁰ es el cuarto capítulo de la cuarta temporada de la serie Black Mirror. Cuenta la romántica historia de Amy y Frank, los cuales se conocen a través de un sistema que te empareja durante un tiempo con una persona, hasta llegar a encontrar a tu pareja ideal.

Estas personas no son reales, sino que son avatares virtuales de dos personas que buscan el amor a través de una aplicación (como puede ser la conocida aplicación Tinder).

La relación que se muestra es una simulación creada por el sistema de la aplicación, creando una prueba de compatibilidad virtual antes de que estos se conozcan en la vida real.

En 1984, Julia y Winston son capaces de escaparse para poder llevar a cabo su amor y el plan para acabar con el Partido. Esto es una de las cosas de las que también habla dicho capítulo. Si las personas sienten un amor tan fuerte, dentro de la aplicación, como para saltarse las reglas del juego, eso significa que los usuarios son realmente compatibles en la vida real.

Pensamos que estos capítulos establecen una relación particular con 1984 porque de algún modo también plantean un futuro próximo y porque plantean cómo la tecnología, conectividad y cultura digital pueden llegar a controlar a los individuos. A continuación presento otros referentes del ámbito del arte y la escena y que abordan el tema del control desde una perspectiva crítica.

4.2.2. ANTONIO MUNTADAS.

Antoni muntadas nació en 1942 en Barcelona. Su obra se basa en las tecnologías, video, ordenadores, internet... con relación a los fenómenos sociales, criticando el uso de los mass media, siendo esta la razón por la que es un referentes en el TFG.

También trabaja con la interrelación que se crea entre espacio público y ámbito privado.

ENTRE/BETWEEN enmarca su discurso sobre los sistemas invisibles e invisibles de la comunicación, y de una sociedad dominada por los espectáculos de los medios, el hiperconsumo y las tecnologías.

El trabajo de Antoni Muntadas está dividido en constelaciones, donde trata diferentes temas a lo largo de su vida artística.

4.2.2.1. ON TRANSLATION: EL APLAUSO (1999).

Esta obra pertenece a la Constelación II: Paisaje de los Media / Media Landscape.

El concepto *Media Landscape* fue acuñado por Muntadas a finales de los años setenta, para representar un espacio comunicativo de los medios de comunicación de masas. Las obras pertenecientes a esta constelación son una investigación de los flujos de información.

Se trata de una videoinstalación en forma de tríptico, tres pantallas contiguas. En las dos pantallas laterales, las imágenes y el sonido de los aplausos se orientaban hacia la pantalla central, en la que la audiencia aplaudía frontalmente.



Fig. 23. Fotograma de la instalación *El Aplauso*, Antoni Muntadas.

La imagen de la pantalla frontal, cambiaba rápidamente, en una especie de parpadeo, dejando entrever una imagen de violencia evidente, en blanco y negro y sin sonido. Muntadas reflexiona sobre los procesos de transformación y traducción de la violencia en espectáculo mediático. El Aplauso se abordó como metáfora de la identidad inmaterial de la audiencia, de su alienación y su complicidad, representados mediante un gesto insistente, reiterativo, cacofónico y monótono del sonido.

Parte del análisis del contexto local de Colombia, país afectado por una situación de extrema violencia, corrupción y desigualdad social ante la incompreensión, la pasividad y la indiferencia internacional. Muntadas hace un retrato de la morbosidad obscena con que los medios de comunicación traducen y aceptan diversas atrocidades cometidas en cualquier lugar del mundo.

La propuesta que hace Muntadas en *El Aplauso*, me recuerda mucho a los Dos minutos de Odio, donde el Partido proyecta imágenes de guerra para así despertar el odio de los habitantes, pero también a como en la actualidad se empapan de fotografías de poblaciones en conflicto para así insensibilizarnos y hacer de esto un espectáculo con el que tenemos que convivir en la sociedad actual.

4.2.1.2. THE BOARD ROOM (1987).

Es una obra de las Constelación III: Esferas de poder / Spheres of power.

Esta Constelación es una ampliación de la Constelación II, planteando un análisis más incisivo del poder que se esconde detrás de la política, la economía y la religión.



Fig. 24. *The Board Room*, Antoni Muntadas.

The Board Room consta de una videoinstalación que Muntadas realizó en 1987. La instalación consistía en una sala con una mesa de reuniones en el centro, rodeada de sillas. En las paredes se podía observar unas imágenes de grandes líderes políticos, religiosos... en los cuales tenían colocados unas pantallas pequeñas en la bocas, en las que se reproducían diferentes mensajes.

Como resultado de esta videoinstalación se creó una sala con una gran polución acústica debido a la reproducción de los videos a la vez.

Esta videoinstalación hace referencia a la contaminación de la sobre información que sufrimos continuamente.

4.2.1.3. THE FILE ROOM (1994).

Obra perteneciente a la Constelación VII: El archivo / The archive, instalada en 1994 en la Randolph Streer Gallery de Chicago y simultáneamente en Internet. Es una iniciativa pública, sociológica y de duración indefinida concebida a raíz de la experiencia personal del artista con la censura.



Fig. 25. *The File Room*, Antoni Muntadas.

Considerada una de las obras pioneras y clásicas creadas para Internet, *The file Room* es un archivo de casos de censura al que todo el mundo puede contribuir.

TVE: Primer intento fue el punto de partida para realizar *The file room*, ya que la información fue sacada de los archivos de televisión pública española.

The file room se desarrolla a dos niveles, 'micro' y 'macro'. La instalación física inicial consistía en una galería llena de archivadores de metal negro: 138 archivadores con un total de 522 cajones. En los archivadores se instalaron siete pantallas de ordenador desde el cual los visitantes podían acceder a la página web y añadir nuevos casos de censura.

Un aspecto significativo de la instalación inicial era la posibilidad de que los visitantes tuvieran acceso a Internet en un momento en el que sólo un

porcentaje relativamente bajo de la población de Estados Unidos estaba conectado a la red.

4.2.3. BROKE HOUSE.

Performance perteneciente al grupo Big Art Group, compañía de Nueva York, interesada en explorar el impacto de los medios multimedia en la escena teatral.



Fig. 26. Fotograma *Broke House*, Big Art Group.

Broke House narra la historia de unos residentes de una casa y sus seguidores, una vez que llega un documentalista para captar sus vidas.

Esta representación de Big Art Group extiende la exploración del cuerpo mediante la mezcla de dos modos de representación. El espectáculo es creado entorno a la improvisación y a un película documental, poniendo en juego la falsa recepción del código teatral y la inestabilidad del significado del cuerpo por las mutaciones epistemológicas.

La escenografía, referente importante en este proyecto, se magnifica por las gigantescas pantallas en el escenario, y como la corporeidad escénica se vuelve ilusoria a través de esta práctica.

4.3. INTERPRETACIÓN ACTUALIZADA DEL TEXTO.

Tras conocer los nuevos mecanismos de control que se ejercen en la actualidad y el análisis de los referentes, ya tenemos claro cuales son los conceptos claves y la dramaturgia que tendrá el nuevo diseño escenográfico. En la actualización el elemento principal es la tecnología, y como está presente continuamente en la vida dentro del Partido, se cambia el concepto de Gran Hermano por el de Big Data, en la nueva sociedad se tiene la sensación de que ya no hace falta estar encerrados para ser controlados, pero ahora estamos encapsulados en el mundo virtual, creándonos perfiles que operan por nosotros dentro de ese mundo.

En la parte de utilería, la cual no hemos desarrollado en el proyecto, se introducirá todo lo que tiene que ver con nuevas tecnologías, aparatos que nos acercan a las nuevas sociedades de control y nos alejan de nuestras vidas.

A continuación se desarrollan los diferentes apartados que son necesarios para desarrollar el diseño de la nueva propuesta escenográfica.

4.4. BOCETOS.

En el siguiente apartado se presenta los bocetos para la propuesta de escenografía de la obra 1984, desarrollando los diferentes elementos que forman parte de la escenografía y sirviendo esto para la realización de los planos para la distribución de los elementos en el espacio escénico. Se utilizará para los mismo los figurines de los personajes (actores) de la representación de 2+2=5 dándole un carácter más próximo a la apariencia que se busca.

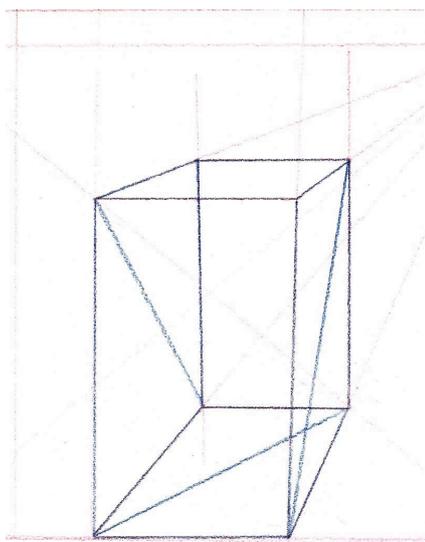


Fig. 27. Boceto de un módulo.

El elemento principal que da forma esta escenografía son unos módulos, los cuales tienen la característica de ser un elemento cerrado por los lados, pero frontalmente siendo una pequeña abertura, la cual representa una vía de escape que tenemos a nuestra disposición pero no la utilizamos ya que estamos ciegos con los pensamientos contemporáneos acerca del control con las tecnologías.

ESCENA 1 / OFICINA EN EL MINISTERIO DE LA VERDAD.

En esta escena contamos con 4 módulos que representan los puestos de trabajo de los diferentes personajes, uno de ellos se encuentra apagado puesto que el personaje al que pertenece dicho puesto no se encuentra en escena.

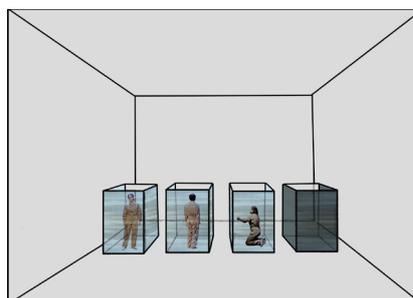


Fig. 28. Boceto Escena 1, oficina en el Ministerio de la Verdad.

En un momento dado el Gran Hermano entra en acción. En esta actualización de la visión de la obra el Gran Hermano se representa como código binario, ya que es quien controla todo el sistema.

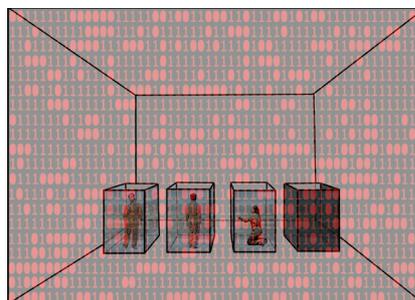


Fig. 29. Boceto Escena 1, oficina en el Ministerio de la Verdad.

Un vez entrada ya la escena, comienzan los “Dos Minutos de Odio” donde se representa al enemigo del Partido. Este recibe el nombre Goldstein, el cual es representado como un virus, el cual es considerado como una amenaza que puede afectar al sistema e incluso hacerlo desaparecer.

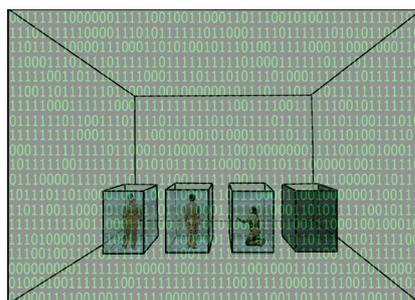


Fig. 30. Boceto Escena 1, oficina en el Ministerio de la Verdad.

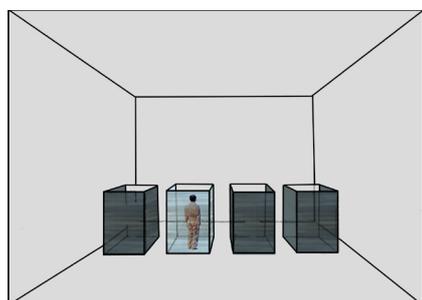


Fig. 31. Boceto Escena 2, habitación de Winston en Casa de la Victoria.

ESCENA 2 / HABITACIÓN DE WINSTON, CASA DE LA VICTORIA.

En esta escena seguimos contando con los cuatro módulos, pero en este caso solo permanece encendido en el que se sitúa Winston.

En esta escena no hay ninguna proyección ya que se da a entender en el texto que Winston se encuentra en un punto estratégico donde puede saltarse las normas del Partido.

ESCENA 3 / LA HABITACIÓN SOBRE LA TIENDA DE ANTIGÜEDADES.

Esta escena es una de las peculiares de toda la obra, ya que Winston y Julia buscan un fisura por donde poder escapara del sistema del Gran Hermano. En este caso se abrirá una parte de las bambalinas de del Teatro la Inestable, dejando visible la parte trasera del teatro, en representación de que en el teatro también se pueden encontrar fisuras donde se dejan ver sitios inac-

cesibles al espectador, desmontando de esta manera el dispositivo escénico donde el régimen escopico que implica también un control y abriendo la zona que se encuentra entre bastidores rompemos con esa estructura y lo intergramos a la escena dando cavidad a un espacio marginal o invisible.

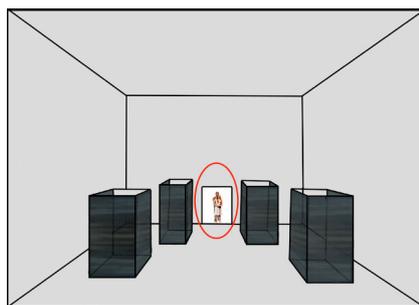


Fig. 32. Boceto Escena 3, habitación escondite sobre la tienda de antigüedades.

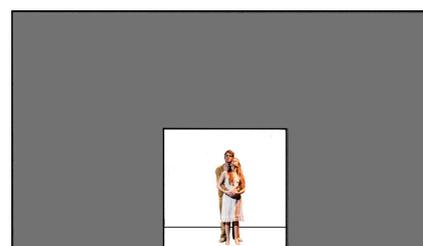


Fig. 33. Boceto Escena 3, habitación escondite sobre la tienda de antigüedades.

Se moverán los módulos dejándolos en escena, ya que más adelante ocurrirá algo inesperado para los personajes.

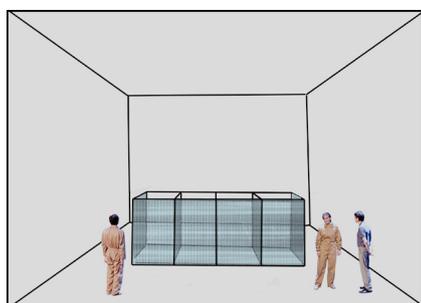


Fig. 34. Boceto Escena 4, apartamento de O'Brien.

ESCENA 4 / APARTAMENTO DE O'BRIEN.

En este momento los módulos se juntan todos, creando un bloque que tapan la fisura que se representa en la escena 3. Los personajes permanecen fuera de los módulos, quedan en 'libertad' por unos minutos, ya que O'Brien no es uno más, sino que representa a la encarnación del Gran Hermano.

ESCENA 5 / HABITACIÓN ESCONDITE.

En esta escena se repite la ubicación de los módulos de la escena 3, ya que representa el mismo espacio escénico. Winston y Julia son descubiertos por el Gran Hermano ya que realmente sí que son vigilados en ese espacio, formando parte del espacio del Estado.

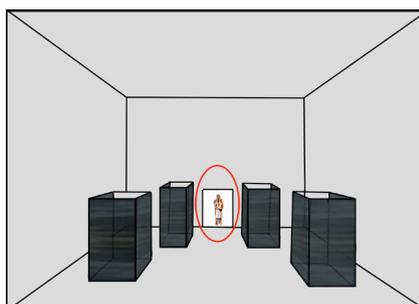


Fig. 35. Boceto Escena 5, habitación escondite sobre la tienda de antigüedades.

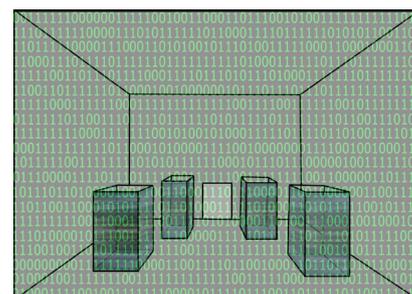


Fig. 36. Boceto Escena 5, habitación escondite sobre la tienda de antigüedades.

ESCENA 6/ Celda del Amor Y ESCENA 7/ Habitación 101.

En esta escena se repite la ubicación de los módulos de la escena 3, ya que representa el mismo espacio escénico. Winston y Julia son descubiertos por el Gran Hermano ya que realmente si que son vigilados en ese espacio, formando parte del espacio del Estado.

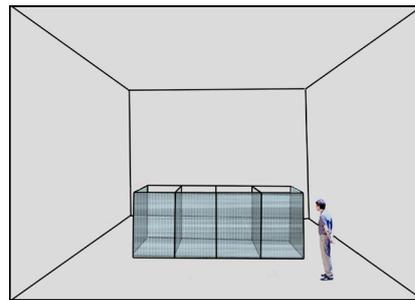


Fig. 37. Boceto Escena 6 y 7, Celda del Amor y habitación 101.

ESCENA 8/ Café Castaño.

En esta escena se repite la ubicación de los módulos de la escena 3, ya que representa el mismo espacio escénico. Winston y Julia son descubiertos por el Gran Hermano ya que realmente si que son vigilados en ese espacio, formando parte del espacio del Estado.

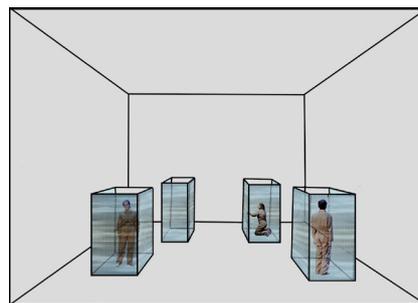


Fig. 38. Boceto Escena 6 y 7, Celda del Amor y habitación 101.

4.5. DIBUJOS CONSTRUCTIVOS/ PLANOS CAD.

Una vez que tenemos claro cuales serán los elementos que darán forma a los diferentes espacios escénicos, es hora de desarrollar los planos constructivos para definir las dimensiones que estos tendrán teniendo siempre claro las dimensiones que tiene el espacio a intervenir.

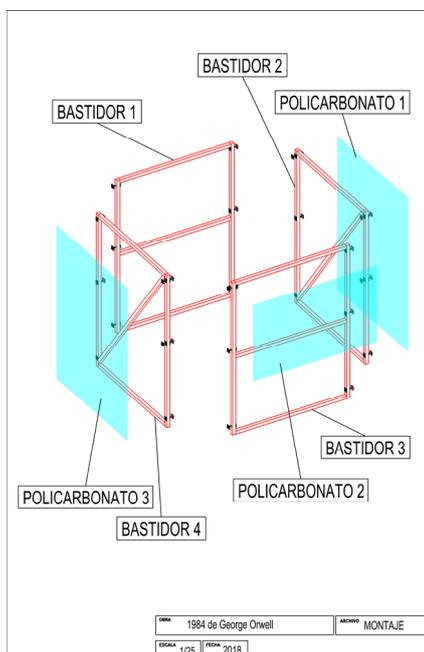


Fig. 41. Plano de montaje para los módulos de 1984.

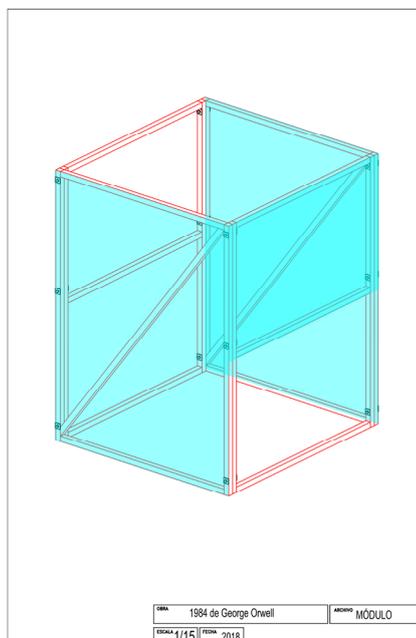


Fig. 42. Aspecto final de los módulos para 1984.

PLANOS DE MONTAJE:

Una vez tenemos claro cuales van a ser las piezas que se van a materializar en el taller, llega el momento de saber como será el montaje. El Módulo consta de cuatro bastidores, los cuales son simétricos dos a dos, lo cual quiere decir que el frontal y el trasero son iguales, y los laterales también son iguales.

En la siguiente imagen podemos observar cual será ese proceso, en el cual el elemento de unión de las diferentes piezas con los tornillos, facilitando el montaje y el desmontaje, pero sobre todo el transporte si finalmente la propuesta llega a su fin y se hace gira con la obra.

PLANOS MÓDULO FINAL:

Una vez decidido cómo va a ser su construcción y su montaje, ahora somos nos queda ver como va a ser su aspecto final una vez terminada las diferentes fases presentadas con anterioridad. Debemos saber que en este proceso que deben de construir cuatro módulos finalmente, en el apartado Maqueta se especifica la causa de que hayan pasado de ser cuatro, en los bocetos, y en la fase de construcción que decida que sean tres.

4.6. DISTRIBUCIÓN ESCÉNICA.

A continuación presentamos los planos técnicos de ubicación de los módulos en el espacio escénico con las respectivas medidas, con ellos facilitamos el montaje en la sala Inestable para la futura puesta en escena de 1984.

En cada planos se encuentran las medidas respecto a los diferentes elementos que conforman el espacio en cada escena a escala 1/125, lo cual quiere decir que 1 centímetro del plano representa 125 centímetros de la realidad.

ESCENA 1 / Ministerio de la verdad.

En la escena 1 representa el Ministerio de la Verdad, este espacio está compuesto por cuatro módulos situados en el centro de la caja escénica.

En el plano se pueden encontrar las medidas para la ubicación exacta de

dichos módulos, medidas respecto a la boca del escenario y dimensiones entre los módulos.

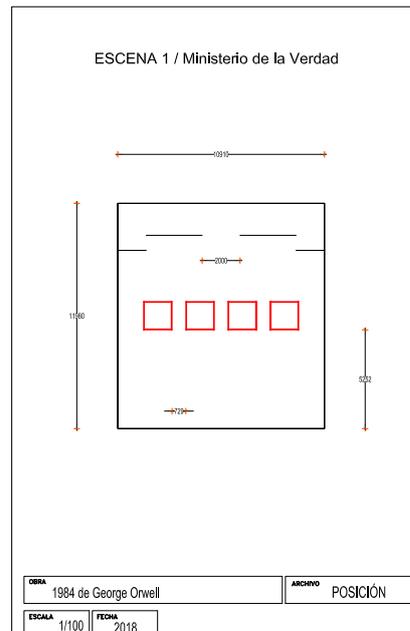


Fig. 43. Distribución escena 1.

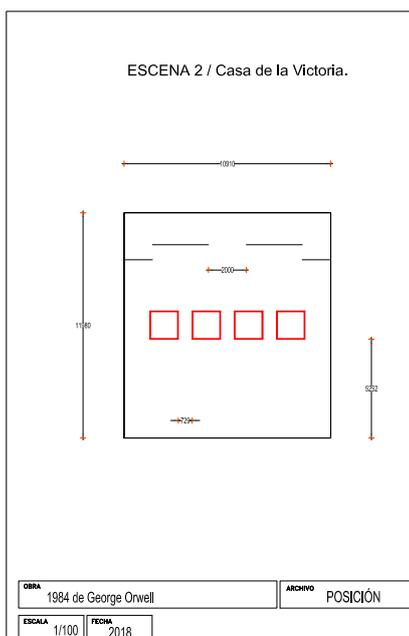


Fig. 44. Distribución escena 2.

ESCENA 2 / Casa de la Victoria- Habitación Winston.

En la Escena 2, se representa la Casa de la Victoria, espacio donde Winston tiene su habitación. La ubicación de los módulos es exactamente igual a la Escena 2, de este modo el desarrollo entre ambas escenas será más rápido, no siendo necesario ningún tipo de movimiento de los elementos.

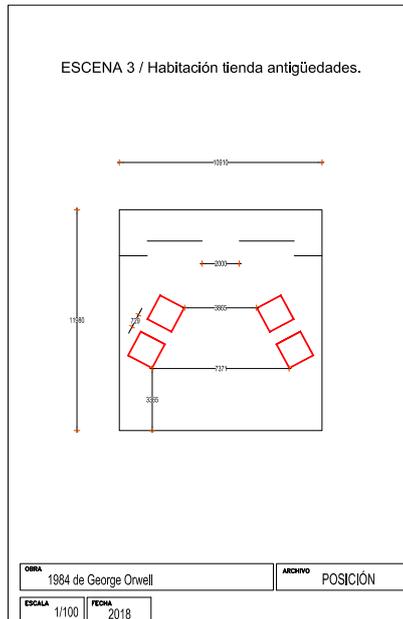


Fig. 45. Distribución escena 3.

ESCENA 3 / Habitación tienda antigüedades.

En la Escena 3, se representa la tienda de antigüedades. Se abre la parte trasera de la caja escénica, dejando a la vista una parte de los camerinos simbolizando la fractura que se cree encontrar en el espacio a representar. Los módulos son retirados hacia los lados para que quede latente que los Ministerios siguen representados en escena.

ESCENA 4 / Apartamento O'Brien.

En la Escena 4 encontramos el apartamento de O'Brien. Los módulos se desplazan nuevamente hacia el centro de la caja escénica pero esta vez uniendo unos con otros y girando los módulos, poniendo de manera frontal los laterales de estos.

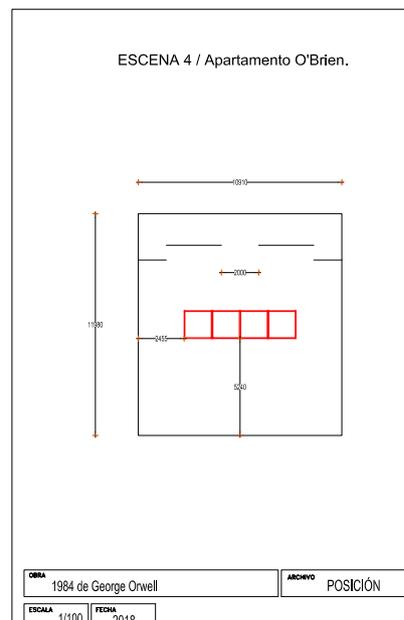


Fig. 46. Distribución escena 4.

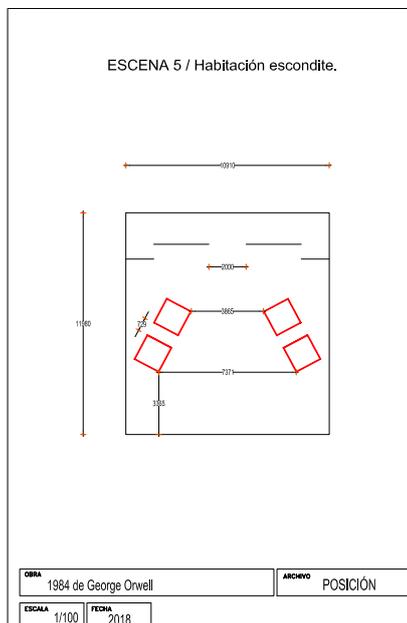


Fig. 47. Distribución escena 5.

ESCENA 5 / Habitación Escondite.

En la Escena 5 se vuelve a representa la tienda de antigüedades y la ubicación de los elementos se encuentran como en la escena 2.

ESCENA 6 / Celda Ministerio del Amor.

En la Escena 6 encontramos el Ministerio del Amor, en esta escena los nódulos se ubican en la misma posición que en la escena 4.

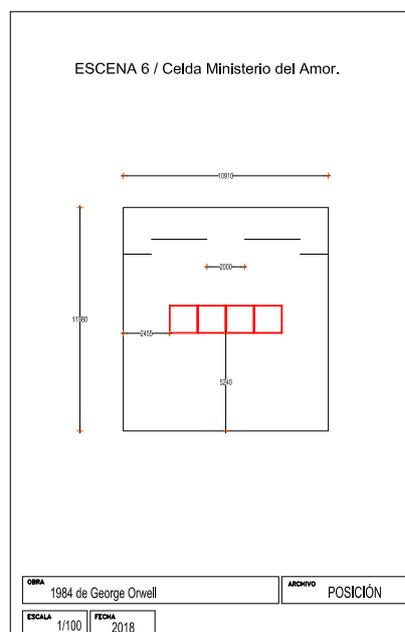


Fig. 48. Distribución escena 6.

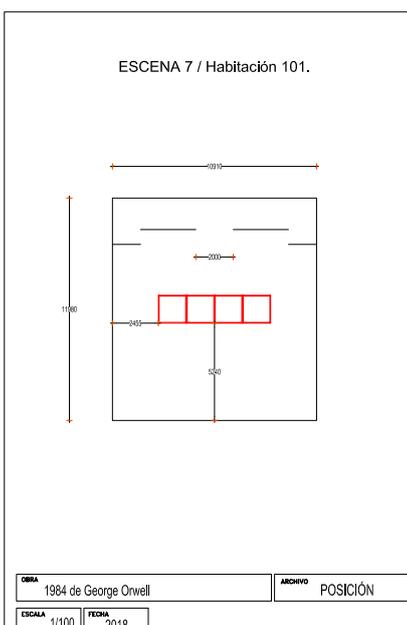


Fig. 49. Distribución escena 7.

ESCENA 7/ Habitación 101.

En la Escena 7 se desarrolla la ubicación de la habitación 101, los módulos no se desplazan, en mi planteamiento la escena se sigue desarrollando en la misma localización.

ESCENA 8 / Café Castaño.

La Escena 8, localización del Café Castaño, los módulos que ubican como en la escena 2 y 4 pero la diferencia es que en esta solo tiene presencia la caja escénica, dejando fuera de ella la parte de los camerinos.

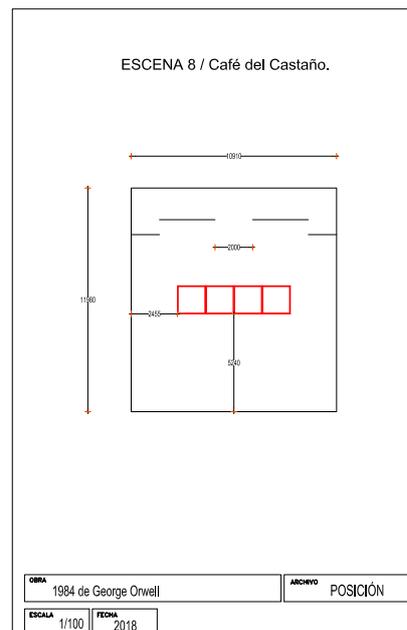


Fig. 50. Distribución escena 8.

4.7. MAQUETA.

Para poder visualizar con más claridad como sería el aspecto final que tendría dicha propuesta, hemos tomado como formato utilización de una maqueta a escala 1/20, siendo esta la mejor manera para poder jugar con los elementos creados y decidir su ubicación final y su utilización. También nos ayuda a saber cómo se van a mover los elementos, puesto que no disponemos de espacio para ocultarlos.

Con ayuda de unas luces Led a modo de foco, se han ido iluminando cada escena, desarrollando una atmosfera dependiendo de cada necesidad de cada espacio.

A continuación presentamos las fotografías de la maqueta y una breve información sobre cada uno de los espacios creados.

ESCENA 1 / Ministerio de la verdad.

El espectador sólo puede ver la cara de los personajes en pequeñas proyecciones o cuando la luz de los focos creen contrastes, pero estas serán en forma de sombras.



Fig. 51. Maqueta Escena 1/ Ministerio de la Verdad.

En un momento determinado de la escena entra en acción el Gran hermano, este es representado con código binario en color verde, siendo él quien da funcionamiento al Sistema.

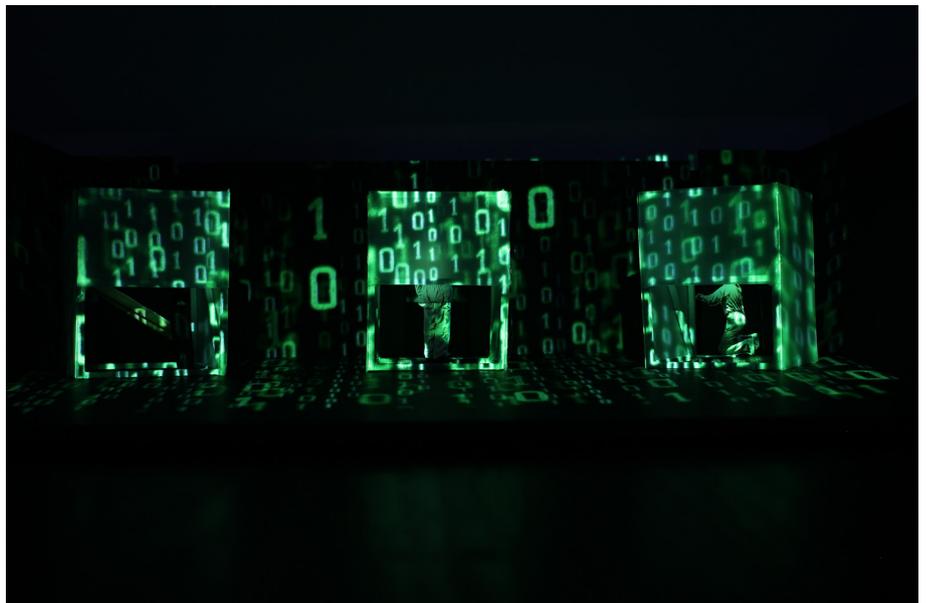


Fig. 52. Maqueta Escena 1/ Ministerio de la Verdad con proyecciones.

Cuando empiezan los Dos minutos de odio, los colores del código cambian a rojo, ya que Golstein es el enemigo del Partido, de esta manera se representa como un virus.

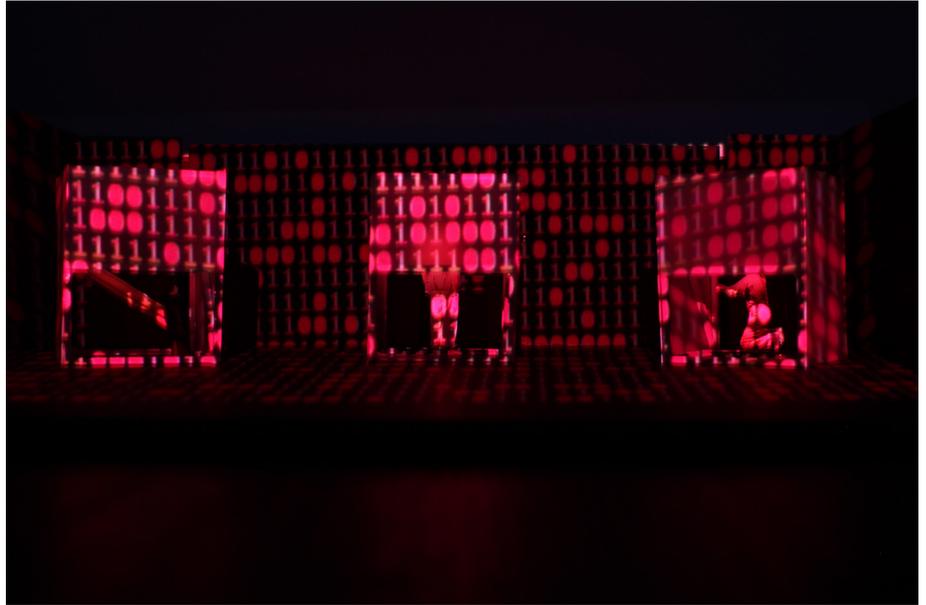


Fig. 53. Maqueta Escena 1/ Ministerio de la Verdad con proyecciones.

ESCENA 2 / Casa de la Victoria- Habitación Winston.

En la casa de la victoria se encuentra la habitación de Winston, este se encuentra dentro de su módulo, pero los demás se quedan apagados dándole más presencia.



Fig. 54. Maqueta Escena 2/ Habitación de Winston en Casa de la Victoria.

La tienda de antigüedades se representa en la parte de los camerinos, la vista de los espectadores actúa como ojo controlador. En la escena los personajes piensan que no están siendo vistos en todo momento pero ellos no cuentan con que los espectadores también ejercen ese control.

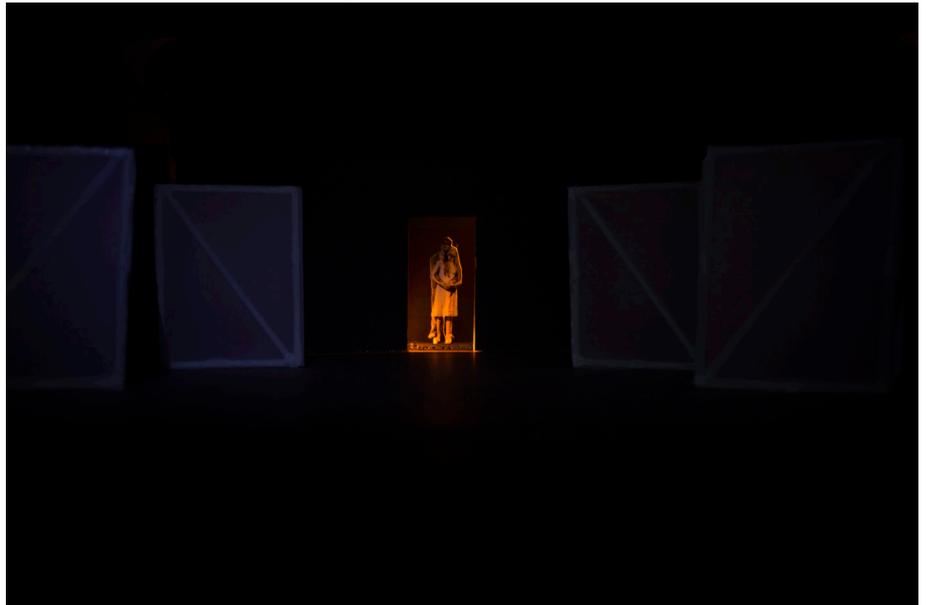


Fig. 55. Maqueta Escena 3/ Habitación escondite sobre tienda de antigüedades.

ESCENA 4 / Apartamento O'Brien.

O'Brien si tiene en su casa una telepantalla, imagen proyectada sobre los módulos como código binario verde representado la presencia del Gran Hermano, pero puede apagarla cuando quiera, cuando entran Winston y Julia decide hacerlo para que estos se abran más fácilmente y le cuenten cual es el plan que tienen para escapar del Gran Hermano.

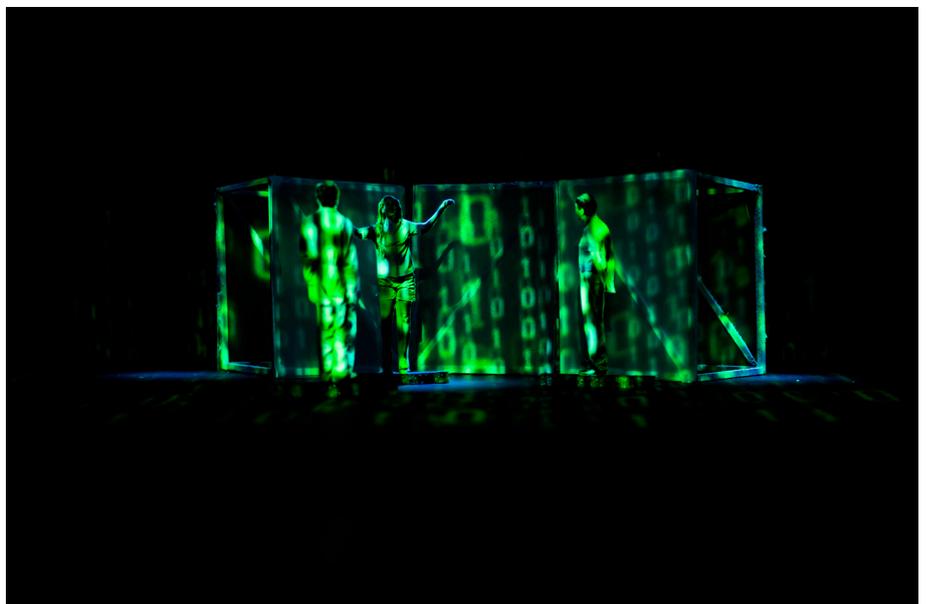
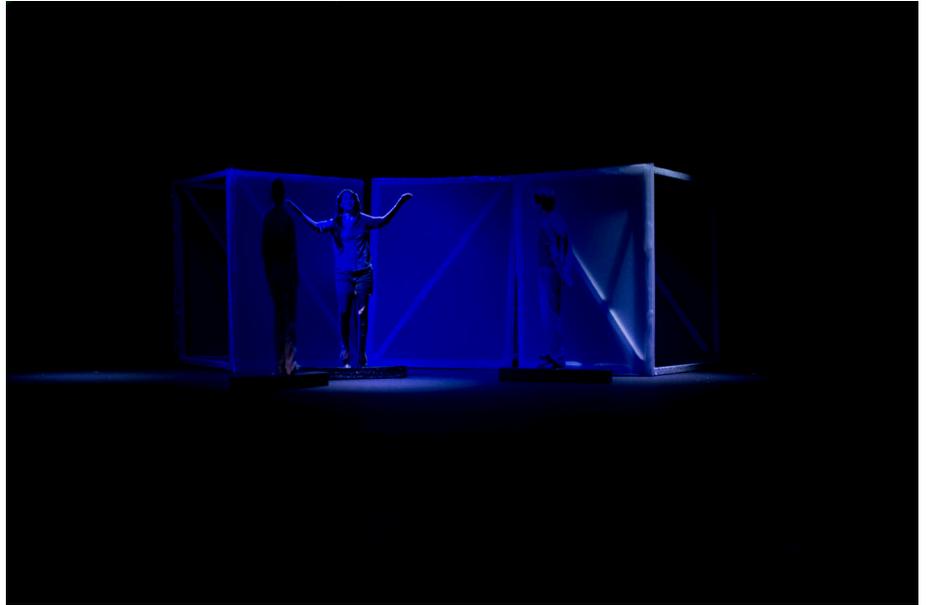


Fig. 56. Maqueta Escena 4/ Apartamento de O'Brien.

Fig. 57. Maqueta Escena 4/ Apartamento de O'Brien



ESCENA 5 / Habitación escondite.

En la escena 5, mientras que Winston y Julia siguen pensando que no están siendo observado, de repente se enciende la luz de la telepantalla proyectando la imagen sobre los módulos que simulan que en todo momento seguían estando dentro del control del Gran Hermano y que aunque pensaran que habían encontrado una salida esta sigue formando parte del espacio del que querían huir.

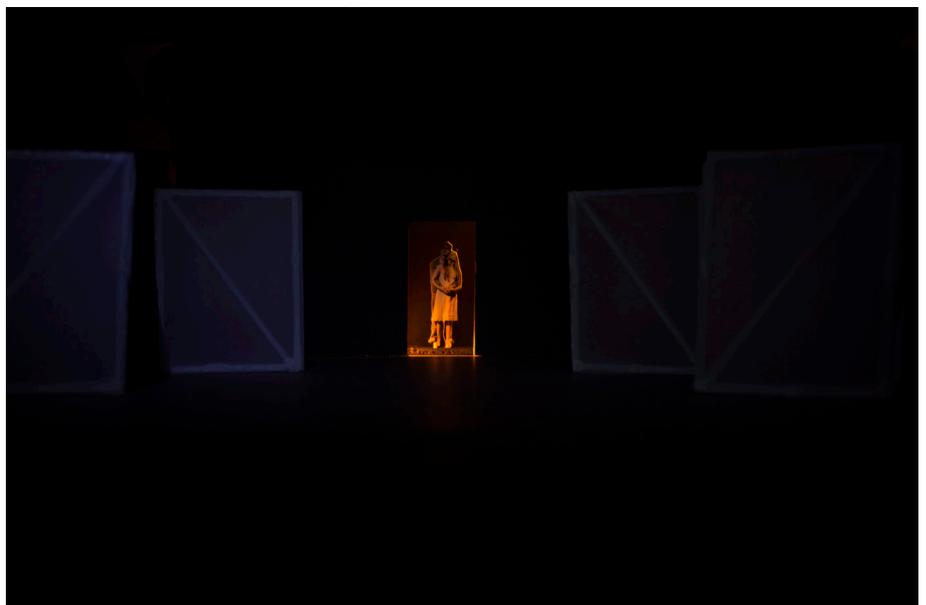
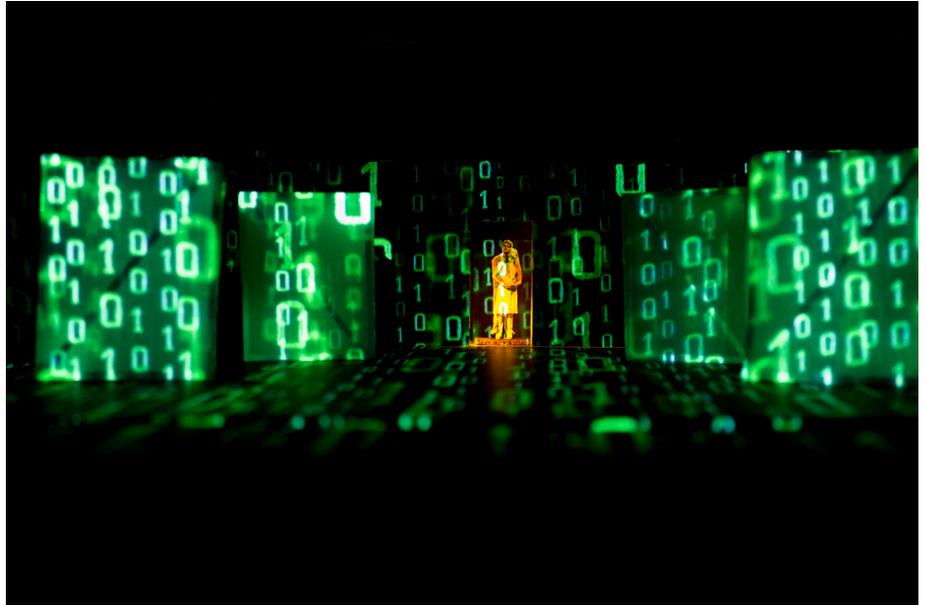


Fig. 58. Maqueta Escena 5/ Habitación escondite sobre tienda de antigüedades.

Fig. 59. Maqueta Escena 5/ Habitación escondite sobre tienda de antigüedades, con proyecciones.



ESCENA 6 / Celda Ministerio del Amor.

ESCENA 7 / HABITACIÓN 101.

En esta escena la luz oculta los módulos que siguen estando en escena. Se han juntado la escena 6 y 7 representado el mismo espacio, la oscuridad y la luz cenital refuerzan la tensión que se vive en por parte de Winston siendo torturado por O'Brien.

O'Brien les ha tendido un trampa a Winston y Julia haciéndolos pensar que él también quería escapar del Gran Hermano, pero realmente el forma parte de todo el entramado de control, dando a entender que no te puedes fiar de nadie en una sociedad donde todos formamos parte de ese control.



Fig. 60. Maqueta Escena 6 y 7/ Celda del Ministerio del Amor y Habitación 101.

ESCENA 8 / CAFÉ CASTAÑO.

En la escena 8 los actores vuelven a estar dentro de los módulos, vuelven a aceptar el control ejercido por el Gran Hermano, ya no se plantean escapar de él ya que han experimentado en sus pieles que es imposible escapar, que ellos también forman parte de dicho control y lo aceptan con resignación.

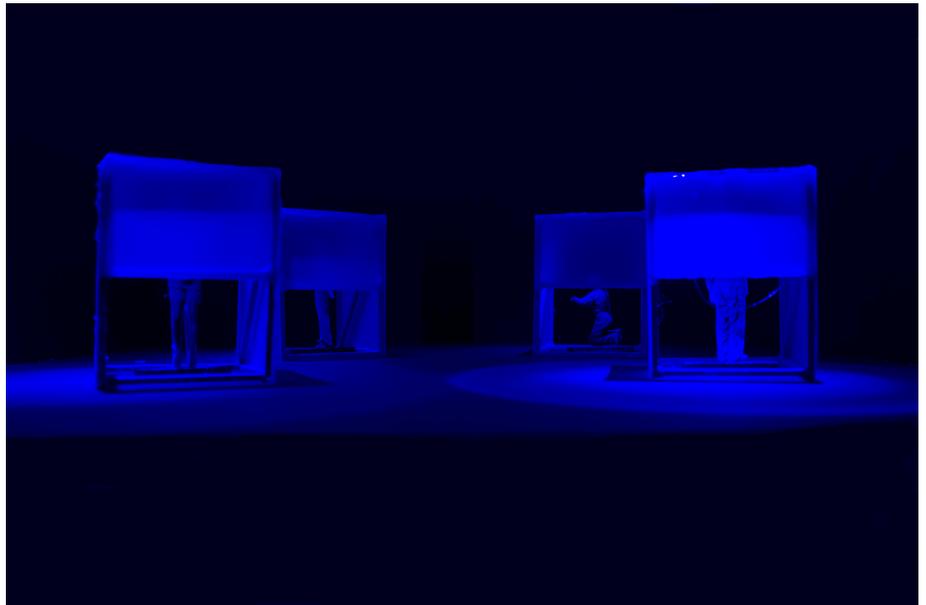


Fig. 61. Maqueta Escena 8/ Café Castaño.

5.CONCLUSIONES.

Para concluir, me propongo hacer una reflexión respecto a los objetivos planteados y de qué modo los hemos alcanzado.

El punto de partida de nuestro trabajo ha sido la práctica escenográfica desarrollada en el contexto de la asignatura PEC (2017) en colaboración con Marcos Gisbert para el montaje $2+2=5$. Este punto de partida nos ha permitido revisar el proyecto individual que presentamos en su momento así como la práctica colectiva que materializamos en el Espacio Inestable. La revisión de este trabajo se ha desarrollado en dos frentes, por un lado hemos pasado a Autocad el diseño de los paneles giratorios realizados aquel año, hemos presentado el proceso de construcción de los paneles de los que fui responsable de su construcción, junto con Miguel Benito. Esta revisión de los planos y presentación de los paneles en el TFG me ha permitido aplicar y profundizar en el uso de las herramientas digitales para el proyecto escenográfico, así como presentar un resultado práctico de una escenografía en un contexto

real. Por otro lado, la revisión de este proyecto nos ha permitido profundizar en la dramaturgia que nos venía dada por el director, detectando que, bajo nuestro punto de vista, la propuesta de Marcos no actualiza el texto, se mantiene fiel al novela original que supone una crítica de los totalitarismos, una denuncia de las relaciones de poder y de control que se establecen en las sociedades disciplinares.

La revisión de los planteamientos dramaturgicos de Gisbert se vinculan con una idea de vigilancia propia de las sociedades totalitarias que encontramos vinculadas al comunismo o fascismo que denuncia Orwell, pero que en la actualidad y como consecuencia de las nuevas tecnologías nos encontramos en un cambio de paradigma que se desplaza de la idea de vigilancia a la de control. Es aquí donde hemos hecho referencia a Deleuze y Bauman para plantear una lectura actualizada del texto y proponer una interpretación acorde con esta nueva lectura. Deleuze analiza este control desde el punto de vista más abierto, aclara que ahora el control se ejerce desde diversos ámbitos de la vida cotidiana y que ya no es necesario estar encerrados para ser controlados.

Para Bauman el control es ejercido en las personas de forma casi imperceptible pero en algunos caso de manera voluntaria, las redes sociales abren un espectro en el control que nosotros mismos vamos desarrollando introduciendo nuestra vida cotidiana en los perfiles virtuales.

Seguidamente analizamos los referentes claves del proyecto escenográfico para 1984. La serie Black Mirror nos ayuda a entender como las tecnologías que se van desarrollando de manera acelerada pueden cambiar nuestra percepción de la vida, llegando incluso a destruirla. La estética marcada que tiene la serie también nos ha servido a la hora de desarrollar el diseño de los elementos que dan forma a los diferentes espacios a representar.

Las instalaciones de Antoni Muntadas nos han enseñado la utilización de las tecnologías en el mundo del arte, siendo siempre muy crítico con ellas y representándolas de una manera muy favorables para desarrollar su discurso.

The broke House del grupo Big Art, es un proyecto que me abrió los ojos a la hora de utilizar proyecciones en el espacio escénico. El juego se realizan con las pantallas y las imágenes que en ellas se representan me ayudó para entender que era lo que estaba buscando y de que manera esas proyecciones me iban a ayudar a reforzar la idea de control sobre los actores.

El desarrollo de los bocetos fue el punto de unión de todas las investigaciones expuestas hasta el momento. El uso de estos sirven para aclarar ideas de como se van a ir desarrollando las escenas en referencia a los elementos que componen las mismas.

Teniendo claro los elementos que dan forma a la escenografía nos pusimos a desarrollar los planos en Autocad para analizar el proceso de construcción que tendrá en el momento de la materialización. Los planos constructivos

nos ayudan a aclarar las ideas que tenemos en mente, definiendo el material principal que será utilizado y sabiendo si en el proceso de fabricación estos componentes serán los que se adecuen a lo que estamos buscando.

Con los bocetos, los planos de los módulos y del Espacio Inestable, llegó el momento de ejecutar las diferentes distribuciones de los elementos por el espacio escénico. Estos planos son útiles para observar la disposición, una vez conocemos las dimensiones, en un espacio determinado, pero también en el futuro montaje de la obra.

Por último lugar se presenta una maqueta para saber cual será el aspecto final, siempre teniendo en cuenta las dimensiones reales de los elementos y el espacio utilizando una escala adecuada para su ejecución. Este caso la escala utilizada fue 1/20 (1 centímetro en la maqueta equivale a 20 en la realidad), esta escala es lo suficientemente grande como para poder observar el comportamiento de las escenas en el espacio y poder 'jugar' con los elementos que entraran en escena.

Para concluir esta memoria me gustaría añadir la evolución que se ha desarrollado a lo largo de estos procesos, en primer lugar a nivel personal, pudiendo conocer más de cerca las inquietudes que me mueven dentro de este ámbito, y en lo profesional profundizando en las herramientas adquiridas en el curso Experto Universitario en Monumento Efímero y Tematización, que a través de este proyecto, me ha abierto las puertas del ámbito profesional, pues en la actualidad estoy trabajando en la oficina técnica de NEO decorados, desarrollando los planos técnicos de las escenografías que posteriormente se construyen en el taller.

6. BIBLIOGRAFÍA.

AGAMBEN, G. *¿Qué es un dispositivo?*. Roma: Edizioni Nottetempo, 2006.

BAUMANT, Z.; LYON, D. *Vigilancia Líquida*. Barcelona: Espasa, 2013.

DAVIS, T. *Escenógrafos*. Barcelona: Océano, colección artes escénicas, 2002.

Davison, P.; Orwell, G. *La vida en letras*. Harvill Secker, 2010.

DELEUZE, G. *Posdata sobre las sociedades de control*. En: FERRER, C. *El lenguaje literario*. Montevideo: Nordan, 1991.

— *Post-scriptum sobre las sociedades de control*. Valencia: Pre-textos, 1999.

— *¿Qué es un dispositivo?*. En: Varios autores. *Michel Foucault filósofo*. Barcelona: Gedisa, 1990.

FOUCAULT, M. *El gobierno de sí y de otros*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2008.

— *Historia de la sexualidad. El uso de los placeres*, Tomo 2. Madrid: Siglo XXI, 1993.

— *Microfísica del poder*. Madrid: La Piqueta, 1979.

— *Vigilar y Castigar. Nacimiento de la prisión*. Buenos Aires: Siglo XXI, 1977.

GARCÍA FANLO, L. *Sobre usos y aplicaciones del pensamiento de Michel Foucault en Ciencias Sociales*. En: *Discurso y Argentinidad*. Buenos Aires: Año 2, num 2, ISSN 1851-8931.

— *Un análisis sociológico del reality show Gran Hermano 4*. En: *Revista LIS Letra, Imagen y Sonido*. Buenos Aires: Año 2, 2007, num.2, ISSN: 1852-642X.

HARDT, M. y NEGRI, A. *Imperio*. Buenos Aires. Paidós, 2002.

ORWELL, G. 1984. Reino Unido: Editorial Secker and Warburg, 1948.

LÓPEZ DE GUEREÑU, J. *Decorado y tramoya*. Ciudad Real: Ñaque, 1998.

MELLO, B. *Trattato di scenotecnica*. Novara: DeAgostini, 1993.

PAVIS, P. Diccionario del teatro. Barcelona: Ediciones Paidós Iberica S.A, 1998.

PEIRANO, M. *¿Por qué me vigilan, si no soy nadie?*. En: TEDx. Madrid: You Tube, 2015-09-22. [consulta: 2018-03-14], Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=NPE7i8wuupk>>

VALIENTE, P. Estudio del proceso de creación de la obra de Robert Wilson. [Tesis doctoral]. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, 2000.

7. INDICE DE IMAGENES.

- Fig. 1.** Portada de la novela 1984 de George Orwell. (Pág. 8)
- Fig. 2.** Dibujo del Panóptico descrito por Bentham. (Pág. 15)
- Fig. 3.** Espacio Inestable. (Pág. 19)
- Fig. 4.** Plano de planta del Espacio Inestable. (Pág. 20)
- Fig. 5.** Maqueta propuesta personal para $2+2=5$. (Pág. 21)
- Fig. 6.** Maqueta propuesta personal para $2+2=5$. (Pág.21)
- Fig. 7.** Maqueta propuesta personal para $2+2=5$. (Pág. 21)
- Fig. 8.** Maqueta seleccionada por el director, escena 1. (Pág. 21)
- Fig. 9.** Maqueta seleccionada por el director, escena 3. (Pág. 22)
- Fig. 10.** Maqueta seleccionada por el director, escena 6. (Pág. 22)
- Fig. 11.** Plano aspecto final bastidor. (Pág. 22)
- Fig. 12.** Plano constructivo bastidor. (Pág. 23)
- Fig. 13.** Prueba del bastidor en el taller. (Pág.23)
- Fig. 14.** Montaje en el Espacio Inestable. (Pág. 24)
- Fig. 15.** Montaje en el Espacio Inestable. (Pág.24)
- Fig. 16.** Puesta en escena $2+2=5$, escena 7. (Pág. 24)
- Fig. 17.** Puesta en escena $2+2=5$, escena 8. (Pág. 24)
- Fig. 18.** Black Mirror. (Pág. 28)
- Fig. 19.** Fotograma capítulo *Fifteen Million Merits*, Black Mirror. (Pág. 29)
- Fig. 20.** Fotograma capítulo *The Entire History Of You*, Black Mirror. (Pág. 30)
- Fig. 21.** Fotograma capítulo *Men Against Fire*, Black Mirror. (Pág. 30)
- Fig. 22.** Fotograma capítulo *Hang the Dj*, Black Mirror. (Pág. 31)
- Fig. 23.** Fotograma de la instalación *El Aplauso*, Antoni Muntadas. (Pág. 32)
- Fig. 24.** *The Board Room*, Antoni Muntadas. (Pág. 33)
- Fig. 25.** *The File Room*, Antoni Muntadas. (Pág. 33)
- Fig. 26.** Fotograma *Broke House*, Big Art Group. (Pág. 34)
- Fig. 27.** Boceto de un módulo. (Pág. 35)
- Fig. 28.** Boceto Escena 1, oficina en el Ministerio de la Verdad. (Pág. 35)
- Fig. 29.** Boceto Escena 1, oficina en el Ministerio de la Verdad. (Pág. 36)
- Fig. 30.** Boceto Escena 1, oficina en el Ministerio de la Verdad. (Pág. 36)
- Fig. 31.** Boceto Escena 2, habitación de Winston en Casa de la Victoria. (Pág. 36)
- Fig. 32.** Boceto Escena 3, habitación escondite sobre la tienda de antigüedades. (Pág. 37)
- Fig. 33.** Boceto Escena 3, habitación escondite sobre la tienda de antigüedades. (Pág. 37)

- Fig. 34.** Boceto Escena 4, apartamento de O'Brien. (Pág. 37)
- Fig. 35.** Boceto Escena 5, habitación escondite sobre la tienda de antigüedades. (Pág. 37)
- Fig. 36.** Boceto Escena 5, habitación escondite sobre la tienda de antigüedades. (Pág. 37)
- Fig. 37.** Boceto Escena 6 y 7, Celda del Amor y habitación 101. (Pág. 38)
- Fig. 38.** Boceto Escena 6 y 7, Celda del Amor y habitación 101. (Pág. 38)
- Fig. 39.** Planos constructivo módulo para 1984. (Pág. 39)
- Fig. 40.** Planos corte policarbonato para 1984. (Pág. 39)
- Fig. 41.** Plano de montaje para los módulos de 1984. (Pág. 40)
- Fig. 42.** Aspecto final de los módulos para 1984. (Pág. 40)
- Fig. 43.** Distribución escena 1. (Pág. 41)
- Fig. 44.** Distribución escena 2. (Pág. 41)
- Fig. 45.** Distribución escena 3. (Pág. 42)
- Fig. 46.** Distribución escena 4. (Pág. 42)
- Fig. 47.** Distribución escena 5. (Pág. 43)
- Fig. 48.** Distribución escena 6. Pág. 43)
- Fig. 49.** Distribución escena 7. (Pág. 43)
- Fig. 50.** Distribución escena 8. (Pág. 44)
- Fig. 51.** Maqueta Escena 1/ Ministerio de la Verdad. (Pág. 45)
- Fig. 52.** Maqueta Escena 1/ Ministerio de la Verdad con proyecciones. (Pág. 45)
- Fig. 53.** Maqueta Escena 1/ Ministerio de la Verdad con proyecciones. (Pág. 46)
- Fig. 54.** Maqueta Escena 2/ Habitación de Winston en Casa de la Victoria. (Pág. 46)
- Fig. 55.** Maqueta Escena 3/ Habitación escondite sobre tienda de antigüedades. (pág. 47)
- Fig. 56.** Maqueta Escena 4/ Apartamento de O'Brien. (Pág. 47)
- Fig. 57.** Maqueta Escena 4/ Apartamento de O'Brien. (Pág. 48)
- Fig. 58.** Maqueta Escena 5/ Habitación escondite sobre tienda de antigüedades. (Pág. 48)
- Fig. 59.** Maqueta Escena 5/ Habitación escondite sobre tienda de antigüedades, con proyecciones. (Pág. 49)
- Fig. 60.** Maqueta Escena 6 y 7/ Celda del Ministerio del Amor y Habitación 101. (Pág. 49)
- Fig. 61.** Maqueta Escena 8/ Café Castaño. (Pág. 50)