

Protocolo de investigación artística: revelando los trazos de una experiencia práctica

PAULA ROJAS AMADOR

Paula Rojas Amador es intérprete, directora, investigadora y creadora intermedial. Docente de la Escuela de Arte Escénico de la Universidad Nacional de Costa Rica (UNA) y coordinadora del Laboratorio Escénico Digital (LED), el cual se centra en la investigación sobre la relación entre el arte y las tecnologías digitales. Doctora (Ph.D) en Teatro (2018) de la Universidad Laval en Québec, Canadá, en el programa de Littérature et arts de la scène et l'écran con énfasis en el tema de la tecnología digital en la escena. Su maestría en Teatro la obtuvo en el 2009 en la Universidad del Estado de Santa Catarina-Brasil (UDESC) en torno a la interpretación contemporánea. Bachiller y Licenciada en Teatro (UNA). Entre sus intereses de investigación-creación encontramos: la escena tecnológica y su relación con la creación de experiencias entre lo visual, el sonido y el cuerpo. Así como, la creación de dispositivos escénicos, la inmersión, la instalación-teatro, la interpretación contemporánea y la historia del teatro en Costa Rica

Afiliación: Universidad Nacional de Costa Rica - UNA

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-7563-361X>

• RESUMEN

El presente artículo transita por las diversas fases del *Protocolo de investigación artística* el cual surge como parte de un proceso de investigación-creación alrededor de la escena digital y la escritura escénica de los medios digitales. Este *Protocolo* se conforma por cuatro fases: 1) el aprendizaje técnico, 2) la elaboración de una instalación escénica, 3) la creación de una primera secuencia o exploración de variantes y 4) la creación de una segunda secuencia que se apoya en las etapas precedentes, aplicadas al objeto y sujeto de estudio de esta investigación-creación. Las etapas fueron concebidas en un constante diálogo teórico-práctico y pensadas como un primer acercamiento al trabajo con las tecnologías digitales en escena, tomando en cuenta la complejidad de su tejido relacional y el potencial narrativo, poético y estético de estos medios.

• PALABRAS CLAVE

Protocolo, laboratorios de investigación escénica, intermedialidad, arte y tecnología.

• RESUMO

Este artigo percorre as diversas fases do Protocolo de pesquisa artística, que surge como parte de um processo de pesquisa-criação em torno à cena digital e à escrita cênica dos meios digitais. Este Protocolo é constituído por quatro fases: 1) aprendizagem técnica, 2) desenvolvimento de uma instalação cênica, 3) criação de uma primeira sequência ou exploração de variantes e 4) criação de uma segunda sequência que se baseia nas etapas precedentes, aplicadas ao objeto e sujeito de estudo desta pesquisa-criação. As fases foram concebidas num constante diálogo teórico-prático e pensadas como uma primeira aproximação ao trabalho com as tecnologias digitais no palco, tendo em conta a complexidade do seu tecido relacional e o potencial narrativo, poético e estético destas mídias.

109

• PALAVRAS-CHAVE

Protocolo, laboratórios de pesquisa cênica, intermedialidade, arte e tecnologia.

Al hacer la retrospectiva de esta experiencia
vuelve una y otra vez,
esa sensación de satisfacción y placer,
como cuando una recuerda un buen espectáculo¹.

El rol que juegan los trazos en la creación del protocolo

Los trazos que se recolectan durante el proceso de una investigación-creación se convierten en datos primarios, de consulta esencial y observación continua, los cuales requieren de un proceso de sistematización rigurosa para que nos permita relatar, compartir y evidenciar lo que sucede en nuestros espacios de investigación creativa, pero, sobre todo, se transforma en información valiosa para comprender nuestro propio proceso, visitar las diversas etapas y crear conocimiento. Tal como afirma Simon Hagemann,

[...] si consideramos la investigación como una actividad sistemática que nos lleva a la producción de un conocimiento nuevo, podemos considerar la investigación-creación como una actividad artística sistemática, donde su criterio general es su capacidad de participar en la producción de conocimiento” (2015, p. 89. Traducción nuestra)².

Al estar vinculado directamente el sujeto y objeto de estudio en una investigación-creación, la experiencia *práctica-reflexiva* (véase, BRUNEAU y BURNS, 2007, p.153-181) se percibe de una u otra manera contenida en los trazos que registramos, las huellas que dejamos y aquello que deseamos priorizar o descartar del todo.

Durante este proceso de investigación-creación, en el cual era objeto y sujeto de estudio, yo buscaba crear un espacio propicio para adquirir, explorar e innovar mi práctica artística a través de una primera aproximación, comprensión y potencialización de la integración de los medios digitales en la escena. Un campo que me interesaba, pero al mismo tiempo poco explorado por mí. Desde el inicio del doctorado se me solicitó incesantemente registrar todo aquello que llevaba a cabo en

¹ Todos los epígrafes del texto son de la autora.

² Original: [s]i l’*on* considère la recherche comme une activité systématique qui mène à la production d’un savoir nouveau, on peut considérer la recherche-*création* comme une activité artistique systématique, dont le critère général est sa capacité à participer à la production d’un savoir.

los laboratorios desde una óptica rigurosa, casi científica, aquí vale la pena indicar que contaba con un tutor con una formación artística, pero también en química, lo que creaba puentes interdisciplinarios, conexiones y prácticas que se ven plasmadas en el registro y sistematización del trabajo. Las indicaciones de mi tutor, Luis Thenon, están basadas en una metodología concebida por él mismo, la cual llama *El método de variantes controladas y progresivas (2010)*, este era aplicado para el ámbito interpretativo, escenográfico y de puesta en escena. Este método de experimentación pretende resaltar un único elemento, que es sometido a modificaciones y cambios en una proposición escénica, lo que permitiría estudiar la incidencia de sus variantes en relación al conjunto. El elemento seleccionado podría modificarse en tiempo, forma, ritmo, tamaño o aumentar el nivel de dificultad de una situación dramática. De esta manera, el registro de las experiencias prácticas permite la repetición de los experimentos, sobre todo cuando se trata de búsquedas en las cuales se emplean recursos tecnológicos. Los trazos podrían ser a través de videos, dibujos, sonidos, imágenes, textos escritos o grabados, maquetas, entre otros, en mi caso específico como verán más adelante, fueron aglutinados en un sitio web. Sin embargo, para una persona proveniente del campo artístico como era mi caso, esto de registrar cada acción, cambio o propuesta resultaba, debo confesar, muy tedioso, sobre todo al inicio. Pese a esto fui encontrando un gran valor en esta sistematización, ya que al regresar al laboratorio con el objetivo de retomar algo que había logrado en los días anteriores, la oportunidad de repetir tal acción estaba supeditada en sí, las anotaciones eran lo

111 • suficientemente precisas o no, en caso positivo la exploración se reanudaba y las posibilidades creativas podrían ser muy fértiles; mientras que en caso contrario, lograr regresar a aquel punto con la imagen, la cámara, el cuerpo y/o el efecto tomaba casi toda la sesión. Fue el registro de los trazos, en un diálogo progresivo entre la práctica y la teórica que me llevaron a descubrir elementos recurrentes que fueron apareciendo en los laboratorios planteados. Es a raíz de este proceso de investigación-creación en el cual fue elaborado el “Protocolo de investigación artística”, del cual discutiremos en este texto. Con el fin de contextualizar lo planeado y organizar las ideas principales de este texto, les propongo conocer en un primer momento sobre el objeto y sujeto de estudio de esta investigación-creación y en un segundo momento cuestionarnos sobre la propuesta del protocolo, así como el cómo y cuándo surge.

Los trazos los releí muchas veces, fueron para mí una guía cada vez que me perdía, cada vez que no sabía cuál era el siguiente paso, cada vez que quería identificar el progreso o aquello que había decidido mantener, modificar, repetir, así como aquello pendiente o estancado.

El objeto y sujeto de estudio en esta investigación-creación

La investigación-creación titulada: “Los medios digitales desde una escritura intermedial seguido de “El mundo no se detiene, guion dramático” (2018) fue un trabajo de doctorado realizado en la Universidad Laval en Canadá. Este tendría como objetivo enfrentarse directamente a la problemática que suscita la integración de las tecnologías digitales a la escena y su construcción poética.

Para esto, el proyecto toma como punto de partida el cuento “David” (2008), de Julieta Pinto, el cual es adaptado al teatro integrando los medios digitales. El personaje principal de este cuento, David, se encuentra por un largo periodo inmovilizado, en su cuarto, debido a gran yeso que cubre su cuerpo, lo cual abrió la oportunidad de explorar el universo interior, sensorial e imaginario de este personaje transcurriendo por lo real y lo imaginario, lo concreto y lo abstracto, lo cotidiano y los sueños, a través de la potencialidad narrativa y discursiva de los medios digitales. Este material creativo fue una oportunidad para alargar las posibilidades que las tecnologías digitales nos ofrecen frente a una condición física inhabitual de este personaje, y es así como la inmovilidad nos invita a un viaje sensorial, en el cual su percepción se intensifica, provocando por ejemplo que un ruido, la lluvia o la luz del sol que entra por la ventana se amplifiquen desde lo sonoro, lo visual y lo espacial. De esta forma, la trama, la temática y los estímulos sensoriales se convirtieron en material susceptible para ser explorados con los lenguajes digitales, y comprender la escritura escénica desde su sentido amplio.

A esta escritura escénica se incorporan otras nociones propias de lo digital como: red, automatización, precisión y programación que determinaron el proceso de creación y la dinámica del conjunto. Es importante indicar que este proyecto nos aleja de los procesos de adaptación tradicional, invitándonos a cuestionarnos sobre las transformaciones al interior de una adaptación condicionada y determinada por el universo digital. Razón por la cual optamos por una perspectiva *intermedial* (véase,

• 112

Mariniello 2003, 2010, 2015, Méchoulan 2003, 2010, 2014, 2017, Müller 2000, 2006, Larrue 2015), la cual resalta y busca las conexiones, los intercambios e interacciones entre los diversos elementos en juego al interior de la proposición creativa, en la cual predomina el pensamiento relacional y no el disciplinar.

La confrontación práctica se materializa a través de una serie de laboratorios artísticos progresivos hasta llegar a un último que sintetiza los anteriores, los cuales se efectuaron en el Laboratorio de nuevas tecnologías de la imagen, el sonido y la pantalla (LANTISS). El primer laboratorio “El universo de la imagen: lo real y lo virtual” (2015) estaba centrado en la utilización del *videomapping* para crear un discurso entre lo real y lo virtual, la presencia y la ausencia, a partir diversas variantes: dimensión de las pantallas, texturas, formas, distancia y posición de proyectores, multiplicación de pantallas, fragmentación, repetición y el tiempo de las imágenes. El segundo laboratorio, “La palabra y el universo sonoro” (2016), se concentraba sobre la exploración de experiencias sonoras inmersivas para el espectador. En este laboratorio, se exploró la disposición espacial, los objetos escenográficos y el uso de múltiples parlantes en búsqueda de la plasticidad sonora y el sonido inmersivo. El tercer laboratorio, “El espacio, la instalación y la inmersión” (2017), tenía como objetivo la creación de una instalación inmersiva que involucra la utilización del video y del sonido inmersivo, así como el libre desplazamiento del espectador. El objetivo de este laboratorio era explorar las posibilidades concretas y dramáticas del espacio: interior, exterior, trayectorias, estaciones, espacio íntimo, espacio compartido.

- 113 • Y finalmente, el “Laboratorio de síntesis: *El mundo no se detiene*” (2018) que integra los resultados de las investigaciones escénicas precedentes y pone a prueba la primera parte del guion dramático. En este laboratorio el acento estaba sobre el diálogo de todos los medios involucrados (imagen, sonido, espacio, personajes avatar y marioneta) para dar vida a todos los personajes y la situación dramática propuesta en la obra. Esta fue una etapa experiencial muy importante de la cual surgen dispositivos videográficos, sonoros, espaciales y de escritura, y los cuales nos abren un conjunto de posibilidades creativas y dramáticas, que son puestas en un diálogo constante con el proceso de adaptación e integradas en nuestra creación. Los laboratorios buscaban explorar la expresividad y narratividad que los medios digitales aportan a la escena: así como los desafíos técnicos que lo acompañan. Al integrar el estudio teórico-práctico, los laboratorios de investigación escénica, la noción de *escritura intermedial* (véase, Thenon 2005, 2013, 2017), el concepto de *intermedialidad*, así como una constante reflexión crítica y creativa surge de forma

progresiva la adaptación del cuento al teatro, la cual fue titulada “*El mundo no se detiene: escenario dramático*”, bajo un formato teatral textual que integra los medios digitales. Este proceso fue sistematizado a través de un sitio web <https://paulacrojas.myportfolio.com/> que acogió videos, fotografías, sonidos, textos, y sin duda muchas, sensaciones, emociones y deseos; el cual fue organizado tomando en cuenta el mismo protocolo.

Estar en el laboratorio se convirtió en mi día, tarde,
noche y en muchas y muchas ocasiones madrugadas.
Tantos detalles, tanta precisión, tantas ideas
buscando ser materializadas.

Protocolo de investigación artística

El *Protocolo de laboratorios de investigación escénica* toma como punto de partida tres elementos: el primer elemento, es el artículo “Pautas para un protocolo de investigación artística” (2006) de Luis Thenon, el cual presentaba de forma esquemática el protocolo del laboratorio dramático titulado “El vuelo de los ángeles, variaciones dramáticas (1999)”, el cual hace parte de un proceso de investigación creación cuya problemática era la relación espacial sonora, de la imagen, el trabajo del actor y la escritura dramática. En este texto, el protocolo presentado corresponde a una hoja de ruta simplificada en forma de laboratorios, la cual nos dio pistas iniciales para poner en marcha nuestro trabajo. El segundo elemento, se trata de la experiencia de mi primer laboratorio titulado “La imagen: lo real y lo virtual”, ya que la escritura de la sistematización de este, me permitió reflexionar a cada etapa, a las indicaciones de mi tutor, como del profesor supervisor de mis laboratorios Robert Faguy, así como a todas las notas, fotos, videos y herramientas elaboradas para el mismo, llegando a identificar etapas que podrían ser recurrentes para el trabajo y proponer un primer acercamiento al protocolo, el cual se vio impregnado por una constante discusión teórica-práctica alrededor del concepto *intermedial*. Y el tercer elemento, son los 4 niveles de análisis de la *hermenéutica de soportes* presentes en el artículo “Intermedialité, ou comment penser les transmissions” de Éric Méchoulan (2017), los cuales fueron también consideradas en las etapas propuestas en este protocolo, y de los cuales ahondaremos un poco más con el fin de comprender cuál es la relación que se propone entre esta propuesta y las fases del protocolo.

• 114

Los soportes de Méchoulan surgen de una propuesta más amplia que es la *hermenéutica de soportes* la cual “reposa [...] sobre el análisis de los trazos”. Según este autor “[u]n trazo implica un triple proceso: el sujeto que, en un tiempo y espacio circunscrito, a producido un trazo; la conservación y la accesibilidad de este trazo; su exposición y captura por un otro sujeto en un otro tiempo y espacio circunscrito” (2017, p. 36. Traducción nuestra)³. Notemos que la propuesta de Méchoulan se encuentra de un lado, desde una perspectiva diacrónica, sin embargo, en nuestro caso, al plantear aquí un trabajo enmarcado en una investigación-creación, la persona que es sujeto y objeto de la investigación hace la recolección de datos de forma sincrónica, siendo ella misma quien examinará y determinará lo más relevante de sus trazos. Y por otro lado, esta propuesta se encuentra inmersa en el campo de la *intermedialidad* y por lo tanto, en el estudio de los *medios*. Si bien para Méchoulan (2017, p.15-18) la *hermenéutica* se remonta al siglo III a. C. y el deseo de los filósofos Alejandrinos por investigar los significados ocultos de los primeros manuscritos, la *hermenéutica de soportes* estudiará y analizará no únicamente aquello dicho, sino otros aspectos en torno al *medio*, siendo este entendido de forma general y sintética, en el presente texto, como “lo que hace posible los intercambios entre los miembros de un grupo” (BESSON, 2014, p. 4. Traducción nuestra)⁴, sea este un espacio, un objeto, una idea, por ejemplo. De esta forma, la *hermenéutica de soportes* se centrará en “[...] las operaciones que combinan materiales, formas, usos sociales, prácticas aprendidas, historicidad de los fenómenos e instituciones reconocidas” (MÉCHOULAN, 2017, p. 16. Traducción nuestra)⁵,

115 • proponiendo una mirada más amplia y compleja en torno al objeto de estudio. Según el autor (2017, p.18), para un estudio intermedial, desde este enfoque es necesario analizar el sujeto a través de los cuatro soportes o niveles de la “hermenéutica de soportes: soporte material o inmaterial de inscripción; soportes técnicos, soportes de dispositivos de poder y de saber y soportes institucionales”.

En el caso del *soporte material o inmaterial* de inscripción se encuentran, según Méchoulan (2017, p. 19-23), ejemplos de superficies materiales tales como: la piedra, la tabla de arcilla, el papel, la ficha de cartón, la pantalla, etc. Así como el modo o la

³ Original: repose [...] sur l’analyse des traces. Une trace implique un triple processus : le sujet qui, dans un temps et un espace circonscrit, a produit une trace ; la conservation et l’accessibilité de cette trace ; son exposition et sa capture par un autre sujet dans un autre temps et espace circonscrit. (MÉCHOULAN, 2017, p. 36).

⁴ Original: qui rend possible des échanges entre les membres d’un groupe (Besson, 2014, p.21).

⁵ Original: [...] opérations qui allient matières, formes, usages sociaux, pratiques savantes, historicité des phénomènes et institutions autorisantes (MÉCHOULAN, 2017, p. 16).

forma como fueron transportados o resguardados en el tiempo y espacio. A esto se suma los soportes inmatrimales de inscripción como la memoria y el alma, tal cual indica el autor. Este soporte inmaterial es clarificado por Besson quien nos dice que “[n]o se trata de concebirlo primordialmente como un estado desprendido de lo humano (visión instrumental), sino por el contrario, como inscrito en carne y en lenguaje”. Además, agrega: “Como tal, la cultura (nivel colectivo) y la memoria (nivel individual) son también materiales que se transforman durante sus mediaciones” (2014, p.22) (Traducción nuestra)⁶. De esta forma, con respecto al soporte inmaterial se comprende que la persona investigadora y creadora es también contenedora de material sensible, memorias, emociones e ideas que forman parte de la investigación creativa. La relación del protocolo y estos soportes se hacen presentes, al seleccionar los objetos y su historia, al pensar en el espacio físico, los materiales para la construcción escenográfica, los tipos de texturas de las pantallas, el material sonoro y visual. Así como en los soportes inmatrimales se pueden encontrar recursos de inspiración cargados de un vínculo personal y de contextos particulares en los cuales surgen los mismos: un texto, una imagen, un sonido, una textura, una persona, un olor, así como, sus recuerdos.

Al respecto del *soporte técnico*, Méchoulán (2017, p. 24-27) piensa en diversos tipos de técnicas: las técnicas del cuerpo (los gestos, las acciones), del alma (como mecanismo de soporte frente a la alegría, el sufrimiento, por ejemplo), de producción y de mecanización (máquina de escribir, papel carbón, cadena de montaje, etc), hasta las técnicas de recolección y presentación (objetos de museo, motores de búsqueda). El *soporte técnico* nos hace pensar también en las épocas, en los sonidos, en el mismo conocimiento o no de la técnica, cualquiera que esta sea. Podemos comprender mejor lo que implica o puede ser el soporte técnico a través de la cita que hace Méchoulán de Gilbert Simondon:

El ser técnico se convierte en objeto no solo porque es material sino también porque está rodeado de un halo de socialidad; ningún objeto es puramente objeto de uso, siempre está parcialmente *sobredeterminado* como símbolo psicosocial;

⁶ Original: [i]l n'est plus question de le concevoir principalement comme étant détaché de l'humain (vision instrumentale), mais au contraire, comme inscrit dans la chair et dans le langage #». Il ajoute : « À ce titre, la culture (niveau collectif) et la mémoire (niveau individuel) sont aussi des matériaux qui se transforment lors de leurs médiations (BESSON, 2014, p.22).

hace pertenecer a su usuario a un grupo, o a su propietario a una clase; puede también excluirlo de un grupo [...] (2017, p. 37).

A través de esto, es posible pensar el *soporte técnico* por su carácter material, pero también sobre su funcionalidad, su rol vinculado a la sociedad. En relación a los *soportes técnicos* y el protocolo, se consideran todos los elementos tecnológicos como los programas de sonido y video, los proyectores, los parlantes, los interfaces, la computadora, el saber-hacer, así como la evolución de los *medios* en el tiempo, y por lo tanto su *remediación* (véase, Jay Bolter y Richard Grusin, 2000).

En lo que respecta al soporte de dispositivo de poder o de saber, según la idea desarrollada por Méchoulan, esta se basa en la definición de dispositivo de Michel Foucault, para quien un dispositivo es:

[...] un conjunto resueltamente heterogéneo que compone los discursos, las instituciones, las habilitaciones arquitectónicas, las decisiones reglamentarias, las leyes, [...] En fin, entre lo dicho y lo no dicho, he aquí los elementos del dispositivo. El dispositivo mismo es la red que tendemos entre estos elementos (Apud AGAMBEN, 2011, p. 2).

- 117 • Para Méchoulan (2017, p. 28-30), la función estratégica del dispositivo señalada por Foucault manifiesta las “estrategias de las relaciones de fuerzas que sustentan tipos de conocimiento, y que son soportadas por ellos”. Según él, “[...] el intercambio entre saber y poder pasa justamente por una reciprocidad soportando/soportado, dicho de otra manera, los dispositivos son de hecho parte de una dinámica de soportes” (MÉCHOULAN, 2017, p.29. Traducción nuestra)⁷. En ese sentido, el dispositivo es lo que reúne y pone en relación a todos los elementos que hacen parte. Los elementos que son integrados en el dispositivo no solamente son puestos en relación, sino que son llamados a generar conexiones entre ellos, ya que ellos se soportan el uno al otro. Creando así, una dinámica propia de los soportes. El dispositivo será un elemento

⁷ Original: [...] stratégies de rapports de force supportant des types de savoir, et supportés par eux. [...]l'échange entre savoir et pouvoir passe justement par une réciprocité supportant/supporté, autrement dit les dispositifs relèvent bien d'une dynamique des supports (MÉCHOULAN, 2017, p. 29).

esencial para comprender la integración de los diversos elementos que forman parte de cada laboratorio, siendo esta una visión que reúne aquello que es tangible o no. Tanto en la tercera como en la cuarta fase del protocolo el *soporte de dispositivo* se convierte en un elemento esencial para observar las interrelaciones y entrecruzamiento de los *medios* empleados y desarrollar la escritura escénica global.

Y en el caso de los soportes institucionales, si bien no se encuentra de forma explícita en el protocolo, vale la pena mencionar que son aquellos que pueden autorizar y reconocer una práctica, un saber, una idea o un gesto e igualmente lo prohíben o lo rechazan. Para Méchoulan (2017, párr. 31-35) tanto las grandes instituciones reconocidas, como otros ejemplos más sutiles; como el calendario que sirve de referencia y dicta la organización de tiempo del individuo pueden corresponder a soportes institucionales; así como ciertos autores que se convierten en referencias importantes para una práctica o una teórica o aquellas instituciones que facilitan o hacen posible o no la circulación de una obra.

El soporte material e inmaterial, el soporte técnico y el soporte de dispositivo los veremos vertidos en las fases del protocolo, donde se busca un lugar para sumergirse en lo técnico, en lo material y en insistir en su composición, en su relación, su interdependencia tal cual un dispositivo.

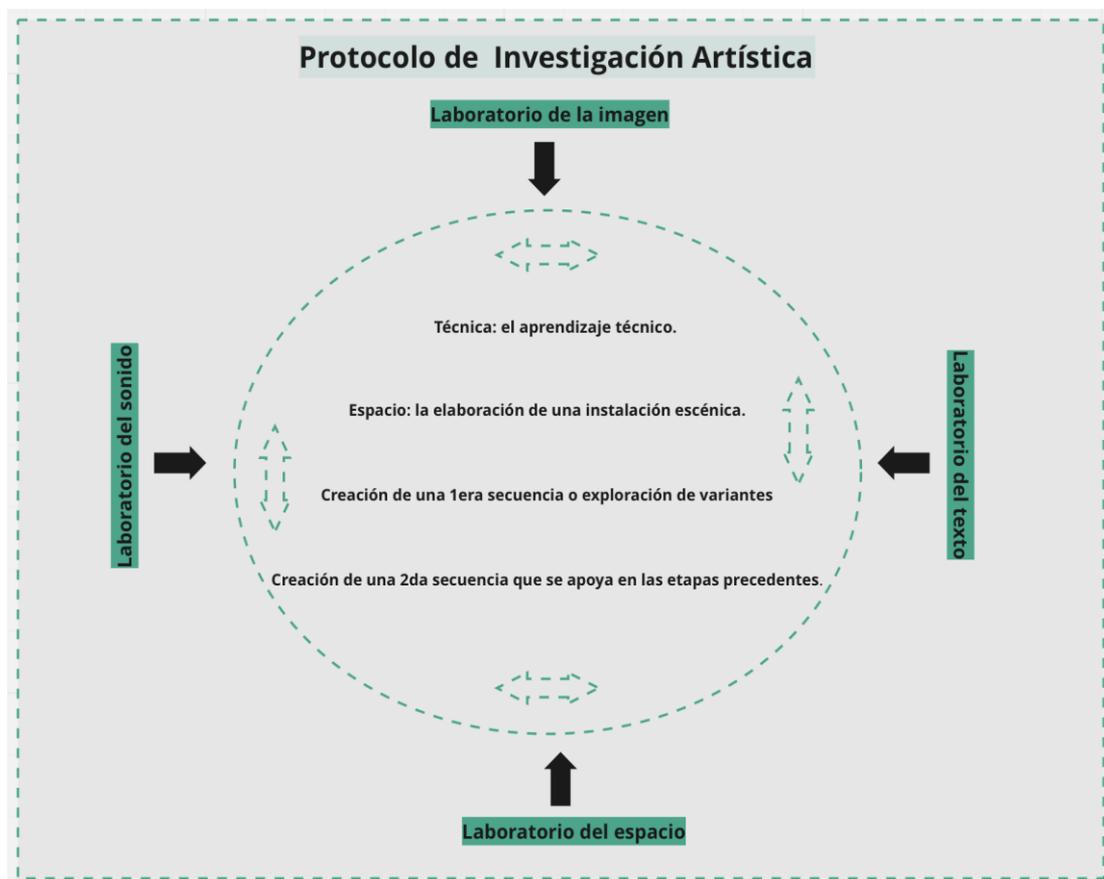
Tuve que experimentarlo,
para entender que escuchar y confianza en la intuición
forma parte de cualquier proceso creativo sea académico o no,
y así permitirme ser.

• 118

Fases del protocolo

El protocolo abraza la observación y el análisis, así como la evolución del camino trazado en este trabajo investigativo y creativo. El toma cada uno de los laboratorios y su conjunto llevándonos a proponer relaciones y asociaciones conceptuales y poéticas que nos permite afinar nuestro vocabulario y a modelizar etapas del trabajo práctico, siendo estas primordiales en nuestra investigación-creación. El *Protocolo de investigación artística* se conforma por cuatro fases: 1) el aprendizaje técnico, 2) la elaboración de una instalación escénica, 3) la creación de una primera secuencia o exploración de variantes y 4) la creación de una segunda secuencia que se apoya en las etapas precedentes. Tal cual podemos observar en la figura No 1, se propone un flujo circular, no direccional, ya que existe una apertura de visitar las diversas fases cada vez que se requiera, las fases conviven y en ocasiones de forma simultánea, sin

embargo, las fases y la construcción de estas se van adhiriendo al conjunto asumiendo un rol dentro de la dinámica de *soportes*.



119 •

Figura 1. Esquema del protocolo de laboratorio de investigación artística, 2018. Elaboración propia.

En nuestro caso, el *Protocolo de laboratorios de investigación escénica* fue organizado a través de una tabla, la cual inicia con los objetivos que se deseaban alcanzar de cada uno de los laboratorios (antes mencionados), tal cual se muestra en la figura No. 1.

PROTOCOLE DES LABORATOIRES DE RECHERCHE SCÉNIQUE (TABLEAU 1)

Objectifs des laboratoires de recherche scénique			
<p>« L'univers de l'image : le réel et le virtuel »</p> <p>Laboratoire axé sur l'utilisation du mapping vidéo pour créer un discours entre le réel et le virtuel, la présence et l'absence selon plusieurs variantes : dimensions des écrans, textures, formes, distance et position des projecteurs, multi-écrans, fragmentations, répétitions et temps des images.</p>	<p>« La parole et l'univers sonore »</p> <p>Laboratoire sur l'exploration des expériences sonores immersives du spectateur en dialogue entre le réel et l'imaginaire. La disposition spatiale, les objets scénographiques et les multiples haut-parleurs entrent en jeu dans l'exploration de la <i>plasticité sonore</i> et le son enveloppant.</p>	<p>« L'espace, l'installation et l'immersion »</p> <p>Laboratoire sur la création d'une installation immersive qui comporte l'utilisation de la vidéo, d'un son enveloppant et le libre déplacement du spectateur. Le but de ce laboratoire est de créer une expérience dans laquelle l'espace, le son et l'image ont été pensés comme moteurs de l'action, donc, traités comme sources de narration autonomes, mais en même temps interconnectées.</p>	<p>« Laboratoire de synthèse : Le monde n'arrête pas »</p> <p>Laboratoire centré sur le dialogue entre toutes les ressources employées pour donner vie aux personnages et à leur situation dramatique en partant de notre proposition d'écriture intermédiaire.</p>

Figura 2. Extracto de la primera parte del protocolo. La misma se toma de la tesis "Les médias numériques dès une écriture intermédiaire suivi de *Le monde n'arrête pas*, scénario dramaturgique (2018).

Posteriormente, la *primera fase* está dedicada al *aprendizaje técnico*. En esta fase se busca familiarizarse con un contexto tecnológico concreto y adquirir un conocimiento técnico. Descubriendo un cierto vocabulario, y una nueva *literacy* (véase, Mariniello, 2008) con lo digital, así como se destacan las necesidades vinculadas a la tecnología y las posibilidades que surgen gracias a ella. En esta fase se propone un espacio para cuestionar y explorar sobre temas de informática, de materialidades, de relaciones entre los elementos implicados y las decisiones artísticas, tales como: ¿Qué hace este programa? ¿Cuáles son las funcionalidades más utilizadas? ¿Cuáles son las posibilidades y límites de esta herramienta? Nos preguntamos también sobre las especificidades técnicas y materiales para que el sistema funcione, entre ellas, ¿Cómo verificar y validar el tipo de posición del equipo, su instalación y cantidad?, ¿Cuáles son los desafíos que provoca la puesta en relación de la técnica con el espacio, los espectadores y las decisiones artísticas? Una vez que comprendemos los alcances técnicos generales, otras preguntas nos pueden enviar a deseos creativos particulares,

• 120

como, por ejemplo: ¿Que queremos hacer con este programa?, ¿Este programa nos permite hacer lo que nos gustaría?, ¿Qué tipo de equipo y de espacio se requiere para poner en marcha el dispositivo deseado?

Podemos percibir, en la figura No 3, que esta fase inicia con la propuesta de un objetivo específico vinculado a lo que se desea alcanzar con relación a lo técnico y una serie de acciones de exploración. Por ejemplo: El laboratorio No 1 tiene como objetivo en esta etapa: Conocer las funciones más utilizadas para la realización de *videomapping* con el programa Millumin y la calibración de los proyectores. Entre las acciones a explorar se encuentra el estudio del programa informático, la creación de una base de contenidos visuales que permitan la configuración de secuencias y la exploración de variables. La ejecución y organización de estas acciones pueden apreciarse en el siguiente enlace: <https://paulacrojas.myportfolio.com/lunivers-de-limage-le-reel-et-le-virtuel-2015>. En esta fase se elaborarán herramientas específicas para asimilar y simplificar el uso del software como lo es un tutorial con los comandos más utilizados y un catálogo de efectos.

- 121 • Posteriormente, en la *segunda fase* se pretende la *elaboración de una instalación artística o de un espacio escénico*. La propuesta del espacio está directamente relacionada con el dispositivo que se desea. El implica una serie de decisiones estéticas, materiales y de relación con el espectador. En esta fase, el concepto creado para el espacio puede servir de motor para la construcción dramática, así como de guía para la unidad estética de la proposición. Pensar al espacio, en esta fase, no se limita a definir si se trata de una instalación artística, una escena italiana, una escena circular o una proposición inmersiva. Más aún, es necesario reflexionar sobre la relación entre lo que se desea que el dispositivo haga considerando la proposición dramática y el rol del espectador (su proximidad o su interacción con la escena). Para concebir el espacio escénico, hay que considerar: la búsqueda de referencias visuales, temáticas y sensoriales; la producción de diseños, de maquetas digitales o físicas; los planos, la definición de las texturas, los colores y los objetos. Además, hay que realizar exploraciones para definir la disposición de los objetos, los tipos de materiales a ser utilizados, sus dimensiones, sus ensamblajes, la cantidad y la puesta en marcha. Así como mantener un diálogo constante entre la técnica y el espacio, lo que permite situar e instalar adecuadamente los equipos (proyectores, parlantes, cables, pantallas, etc.), el centro de control y los objetos escenográficos.

Apprentissage technique			
<p>Fonctionnalités les plus utilisées pour la réalisation du mapping vidéo avec le logiciel Millumin et le calibrage des projecteurs.</p>	<p>Fonctionnalités les plus utilisées pour la réalisation de spatialisations sonores et de trajectoires sonores avec les logiciels Audition et LCS, et pour la connexion entre les divers haut-parleurs, les interfaces, les microphones et la console de son.</p>	<p>Fonctionnalités les plus utilisées d'un logiciel</p> <p>de régie pour contrôler les contenus multimédias et permettre de recueillir, gérer et diffuser les contenus multimédias dans un même programme; apprentissage du logiciel Millumin 2 pour la réalisation de mapping vidéo et du logiciel Adobe After Effects pour la création du contenu vidéo.</p>	<p>Fonctionnalités les plus utilisées du logiciel Adobe Character Animator pour créer une marionnette numérique, et mise en pratique des connaissances acquises sur les logiciels utilisés dans les laboratoires précédents pour la création vidéo et audio : Millumin 2, Adobe Audition et Adobe After Effects</p>
Actions d'exploration			
<ul style="list-style-type: none"> - Introduction aux outils de couche (<i>layer</i>), de projet (<i>project</i>) et de mapping (<i>mapping tools</i>). - Création des compositions en utilisant le mode de fusion ou mélangeur (<i>Blend mode</i>), l'éditeur de la tranche (<i>Show slice editor</i>), les cadres clés (<i>Keyframes</i>) et les effets de cinéma (<i>Movie effects</i>). - Création d'une base de données visuelle (vidéo et photographie) qui puisse être utilisée dans la configuration des séquences et dans l'exploration des variables. 	<ul style="list-style-type: none"> - Introduction aux outils de piste (<i>track</i>), de session multipiste (<i>multitrack session</i>), de taux d'échantillonnage (<i>sample rate</i>), à l'audio mono et stéréo et aux outils d'édition (<i>edit tools</i>). - Assignation des entrées et sorties (<i>input, output</i>), utilisation des fonctions d'import et export, de rebondir (<i>bounce</i>), faire apparaître en fondu, faire disparaître en fondu (<i>fade in, fade out</i>) et effets (<i>effects</i>). - Création d'un mapping sonore, connexion des câbles, des interfaces, des haut-parleurs, ainsi que calibrage des volumes et configuration dans le logiciel. - Enregistrement spatial avec le holophone et enregistrement spécifique. 	<ul style="list-style-type: none"> - Initiation à un logiciel de technique de spectacle, qui pourra être Isadora, Max/MSP, Q Lab ou un autre. - Mise à jour de l'utilisation du logiciel Millumin 1 à Millumin 2. - Formation technique sur les fonctionnalités les plus utilisées pour la réalisation de vidéos avec le logiciel Adobe After Effects. - Utilisation du système Watchout pour diffuser les vidéos. - Recherche et mise en œuvre des dispositifs du fantôme de Pepper et du contenu à visionner avec les lunettes de réalité virtuelle. 	<ul style="list-style-type: none"> - Initiation au logiciel Adobe Character Animator et formation technique sur les fonctionnalités les plus utilisées pour la réalisation d'un personnage virtuel avec le logiciel Adobe Character Animator. - Utilisation du logiciel Adobe Audition, interface et connectivité : positionnement des haut-parleurs, numérotage, assignation de pistes et calibrage du son des haut-parleurs. - Utilisation du logiciel Millumin 2, interface et connectivité : positionnement des projecteurs, installation, focus des projecteurs vidéo et définition de la résolution utilisée, lien avec Adobe After Effects et Adobe Character Animator.

• 122

Figura 3. Extracto de la primera parte del protocolo. La misma se toma de la tesis "Les médias numériques dès une écriture intermédiaire suivi de *Le monde n'arrête pas*, scénario dramaturgique (2018).

Es posible notar, en la figura No 3, tanto el objetivo que se desea alcanzar, así como las acciones a ser exploradas ligadas al espacio. Por ejemplo: El laboratorio No 2 tiene como objetivo en esta fase: Considerar la posición de los parlantes, el lugar y desplazamiento del espectador al interior del espacio, así como el acuerdo de producir sonidos provenientes de la misma instalación. Entre las acciones a explorar se encuentran: la búsqueda de referencias visuales y sonoras, la creación e implementación de un espacio inmersivo instalativo para el espectador y la generación de un *mapping* sonoro con los parlantes (trayectorias, posiciones, uso de niveles, etc.). La ejecución y organización de estas acciones pueden apreciarse en el siguiente enlace: <https://paulacrojas.myportfolio.com/la-parole-et-lunivers-sonore-2016>. En este laboratorio se construyen herramientas como maquetas virtuales o físicas que nos permiten organizar el espacio y disponer los elementos en él.

La tercera fase trata de la *creación de una primera secuencia y la exploración de variantes*. En esta primera secuencia se busca construir una narrativa simple: cada elemento se presenta una seguida de la otra con diversas transiciones. Se toma en cuenta la mirada del espectador para concebir las transiciones y la trayectoria de elementos (visuales y sonoros) en el espacio. En esta fase también se explora el *método de variantes controladas y progresivas*, el cual fue antes descrito, que permite experimentar múltiples soluciones creativas de forma controlada sobre la escena, así como una inspiración y reflexión constante proveniente de la *intermedialidad*.

- En la figura No 4, podemos observar el objetivo que se desea alcanzar y acciones
- 123 • de exploración unidas a esta primera secuencia. Por ejemplo: El laboratorio No 3 tiene como objetivo en esta fase: Producir un primer guion que entrelaza las diversas escrituras de iluminación, sonido, espacio e imagen. Entre las acciones a explorar están: La construcción de un primer guion múltiple polisensorial que considere la mirada del espectador, las transiciones, las asociaciones posibles entre los diversos lenguajes del espacio, la definición preliminar de las variantes y asociaciones posibles entre los objetos de la instalación y las imágenes, la exploración a partir del guion con variantes y posibles asociaciones o vínculos entre los elementos y la producción y grabación del sonido y video.

Création d'une installation artistique ou d'un espace scénique			
<p>Considérer dans la composition les multiples écrans, la position des projecteurs, l'espace projeté, les ombres produites par les objets et l'espace de lumière entre les éléments pour éviter la superposition indésirable des images.</p>	<p>Considérer la position des haut-parleurs, la place du spectateur à l'intérieur de l'espace et la consigne de faire produire des sons à cette installation.</p>	<p>Considérer l'immersion, qui implique l'utilisation de vidéo mapping, d'un son enveloppant et le libre déplacement du spectateur.</p>	<p>Considérer un espace scénique partagé avec les spectateurs, où la proximité entre acteurs et spectateurs est explorée. Ainsi que les objets comme écrans, la place pour le manipulateur, la spatialisation et les trajectoires du son.</p>
Actions d'exploration			
<ul style="list-style-type: none"> - Recherche des références visuelles (couleurs, formes, thématiques, mots-clés). - Création d'un concept en considérant le dessin de l'espace. - Mise en œuvre de l'installation artistique et positionnement des écrans. 	<ul style="list-style-type: none"> - Recherche des références visuelles (couleurs, formes, thématiques, mémoires, mots-clés). - Création d'un espace qui produit une immersion du spectateur. - Mise en œuvre de l'installation artistique et du mapping sonore avec les haut-parleurs. 	<ul style="list-style-type: none"> - Recherche de références visuelles (couleurs, formes, thématiques, mots-clés) et création d'un concept en considérant le dessin de l'espace. - Création d'une maquette numérique et d'une autre matérielle en modèle réduit. - Création et validation des variations. - Mise en œuvre de l'installation artistique et positionnement des écrans, test pour les textures des objets et matériaux avec les projections. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconsidération et validation de l'espace scénique en partant de la proposition textuelle et des expériences des laboratoires précédents : les besoins techniques, les actions des personnages faites par la vidéo, le son ou par la marionnette. - Détermination de l'endroit adéquat pour que le marionnettiste puisse actionner la marionnette, et des besoins techniques pour la manipuler. - Création d'une marionnette prototype en considérant les actions du personnage. - Création d'une maquette numérique qui comprend la définition provisoire de la quantité et du positionnement des haut-parleurs, du projecteur-vidéo et des projecteurs d'éclairage. - Mise en œuvre de l'espace scénique, positionnement des écrans, positionnement des haut-parleurs, du décor et des objets scénographiques.

• 124

Figura 4. Extracto de la primera parte del protocolo. La misma se toma de la tesis "Les médias numériques dès une écriture intermédiaire suivi de *Le monde n'arrête pas*, scénario dramaturgique (2018).

La ejecución y organización de estas acciones pueden apreciarse en el siguiente enlace: <https://paulacrojas.myportfolio.com/lespace-linstallation-et-limmersion-2018>. El primer guión generado, en esta fase, es una aproximación a la *escritura intermedial*, antes citada, la cual nos invita a la elaboración de una herramienta que será personalizada según nuestras propias necesidades y forma de concebir la escena.

Y la última fase, tiene como objetivo la creación de una segunda secuencia. Esta se trata de crear una síntesis basada sobre las exploraciones realizadas en la primera secuencia, sin embargo, en esta ocasión se busca una elaboración narrativa más compleja, que contenga las relaciones y las asociaciones entre todos los elementos que forman parte de la creación. Vemos como los soportes materiales e inmateriales de inscripción, así como los soportes técnicos son incorporados en este dispositivo, lo que nos ofrece una mirada integradora de todos los elementos en acción, y por lo tanto nos permite percibir esta dinámica de los soportes.

En la figura No 5, se plantea en la última fase el objetivo que se desea alcanzar y acciones de exploración ligadas a esta. En esta fase, por ejemplo: el laboratorio No 4 tiene como objetivo: Hacer una composición escénica que enlace la composición dramática textual, el sonido, la luz, el video y el espacio. Entre las acciones a explorar están: Revisitar la propuesta espacial, hacer una secuencia preliminar de la acciones de la marioneta (en este laboratorio, específicamente, se emplea una marioneta real y una marioneta virtual), además se busca reconsiderar los vínculos de los personajes, validar los enlaces, sus acciones y la situación dramática, validar el conjunto de las relaciones del conjunto de elementos y sus transiciones, así como proponer una puesta en escena considerando las diversas variantes, posibilidades y límites. La ejecución y organización de estas acciones pueden apreciarse en el siguiente link: <https://paulacrojas.myportfolio.com/laboratoire-le-monde-narrete-pas-2018-1>. Es posible percibir que para este momento del protocolo las otras fases se fueron adhiriendo y sumándose, a pesar de que cada fase tiene cierta autonomía y pueden visitarse cada vez que se requiera.

125



Création d'une première séquence et exploration de variantes			
Création d'une base de données visuelles pour produire la première séquence de base. Cette séquence doit considérer le regard du spectateur, les transitions et le parcours des images, sans le son. Il faut aussi faire une définition préliminaire des variantes et associations possibles entre les objets des installations et les images.	Création d'une base de données sonores pour produire la première séquence de base. Cette séquence doit diriger le spectateur, ayant les yeux ouverts ou fermés, à travers le parcours proposé par le son. Il faut aussi faire une définition préliminaire des variantes et associations possibles entre les objets des installations et les sons.	Production d'un premier scénario qui entrelace les diverses écritures de l'éclairage, du son, de l'espace et de l'image. Création d'une base de données visuelles (vidéo et photographie) qui puisse être utilisée dans la configuration des séquences et l'exploration des variables. Définition préliminaire des variantes et associations possibles entre les objets des installations, les sons et les images.	Production, en partant de la proposition d'écriture intermédiaire, d'une proposition sonore, visuelle et d'éclairage pour qu'elle soit explorée d'une façon autonome, puis dans l'ensemble de la mise en scène. Création d'une base de données visuelles (vidéo et photographie) et sonores.
Actions d'exploration			
<ul style="list-style-type: none"> - La construction de la première séquence de base doit considérer le regard du spectateur et les transitions et le parcours des images, sans le son, le bruit ou la musique. - Définition préliminaire des variantes et associations possibles entre les objets des installations et les images 	<ul style="list-style-type: none"> - Création d'une base de données sonores qui puisse être utilisée dans la configuration des séquences et l'exploration des variables avec toutes les considérations techniques pour l'enregistrement, comme le volume, le son extérieur, l'intensité et la force de l'objet. - Explorations préliminaires du fonctionnement spatial et technique du son. - Définition préliminaire des variantes et associations possibles entre les objets des installations et les sons. - La construction de la première séquence de base doit diriger le spectateur, ayant les yeux ouverts ou fermés, à travers le parcours proposé par le son. Elle comprend l'enregistrement des séquences avec l'holographe. 	<ul style="list-style-type: none"> - La construction de ce premier scénario multiple (polysensoriel) doit considérer le regard du spectateur, les transitions, les associations possibles entre les divers langages et l'espace. - Définition préliminaire des variantes et associations possibles entre les objets des installations et les images. - Exploration à partir du premier scénario des variantes et des liens ou associations possibles. - Production et enregistrement du son; création et production des images vidéo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Construction de la séquence sonore : enregistrement du texte, musique, bruitage. - Élaboration de la séquence visuelle : explorations des personnages (Michelle et le chat), explorations de la vidéo et du mapping dans l'espace selon la temporalité, la situation dramatique et les sensations à produire. - Production et enregistrement du son; création, traitement et production des images vidéo. - Assemblage exploratoire des séquences sonores, visuelles et des actions de la marionnette et des personnages virtuels en vue d'engendrer des associations et liens thématiques, sensoriels, matériaux, esthétiques et des signifiants possibles.

• 126

Figura 5. Extracto de la primera parte del protocolo. La misma se toma de la tesis "Les médias numériques dès une écriture intermédiaire suivi de *Le monde n'arrête pas*, scénario dramaturgique (2018).

Création d'une deuxième séquence en incorporant les explorations faites avec la séquence de base			
<p><</p> <p>Exploration des variantes, telles que la combinaison des couches (<i>layer</i>) avec le mode de fusion ou mélangeur (<i>Blend mode</i> [couleurs]), l'inversion des images et objets, les répétitions, le découpage des écrans et lignes, l'expérimentation des échelles et des effets miroir et l'inverse.</p>	<p>Définition des variantes pour faire des explorations, telles que la direction et le déplacement du son dans l'espace (trajectoires), l'utilisation d'effets dans les sons, la création de couches et leur croisement et les découpages et répétitions de sons.</p>	<p>Définition des variantes pour entrelacer les écritures de l'éclairage, du son, de l'espace et de l'image en vue d'un deuxième scénario. Parmi les variations, nous trouvons : les niveaux, l'image sans son, le son sans image, l'image qui accompagne le son, l'image qui accompagne le mouvement sans son, le son qui accompagne le mouvement sans l'image, l'image, le son et le mouvement ensemble.</p>	<p>Faire une composition scénique qui entrelace la proposition dramaturgique textuelle, l'espace, l'éclairage, le son et l'image.</p>
Actions d'exploration			
<ul style="list-style-type: none"> - Réévaluer la composition de l'espace. - Reconsidérer les liens entre les images et le temps de chaque image ou vidéo. - Expérimenter une approche pour la dramaturgie de l'image. 	<ul style="list-style-type: none"> - Adopter une approche technique et comparative face aux outils offerts par le système LCS et le logiciel Audition. - Établir un scénario des explorations avec les sons choisis et les trajectoires de chacun des sons en se basant sur des variantes explorées ou en déterminant de nouvelles variantes à explorer. - Préparer chaque fichier de sons dans le format requis, avec la durée, les effets et le volume dans le logiciel Audition, puis les importer dans le système LCS. - Création et construction de la séquence finale en considérant les transitions, les trajectoires et la transformation du son. 	<ul style="list-style-type: none"> - Revoir la composition de l'espace. - Reconsidérer les liens entre les images et le temps de chaque image, son ou vidéo. - Expérimenter une approche pour la dramaturgie spatiale et intermédiaire. 	<ul style="list-style-type: none"> - Revoir la composition de l'espace. - Faire une composition préliminaire des actions de la marionnette. - Reconsidérer les liens entre les personnages, leurs actions et la situation dramatique. - Valider la relation de l'ensemble des écritures employées ainsi que les transitions. - Proposer une composition de mise en scène ainsi que des variantes, possibilités et limites.

127 •

Figura 6. Extracto de la primera parte del protocolo. La misma se toma de la tesis "Les médias numériques dès une écriture intermédiaire suivi de *Le monde n'arrête pas*, scénario dramaturgique (2018).

Vemos de esta manera, que el protocolo invita a una progresión y complejidad del proceso investigativo creativo en cada una de sus fases, ya que conforme avanza el proceso la relación entre arte y tecnología se va profundizando y comprendiendo sus implicaciones para la escena, así como concientizando las condicionantes que conllevan la construcción poética con estos medios digitales. Siendo así, la elaboración de dicho protocolo se convierte en un recurso útil para la experiencia que estaba siendo vivenciada en el marco del doctorado. Actualmente es una herramienta guía para los procesos creativos que vinculan el arte y los medios digitales que tengo la oportunidad de mediar, y sobre todo cuando se trata de personas que inician sus primeros vínculos con lo digital en la escena.

Al defender la particularidad de cada investigación-creación de cada persona investigadora-creadora, el protocolo expuesto aquí es un aporte pedagógico-metodológico a procesos de este tipo, y que podría colaborar a los mismos. Quisiera hacer énfasis en que este protocolo, no se aparta del hecho de que esta sea una investigación-creación, y por lo tanto, la implicación artística, personal, de vida es inherente al interés académico, técnico y profesional. Haciendo de este protocolo una herramienta viva, flexible y moldeable a los intereses de cada persona investigadora-creadora. Además, continuó pensando que estas etapas fueron posibles de organizar gracias a la sistematización consciente y rigurosa de los trazos de los laboratorios, a una escucha atenta de las personas que retroalimentaron el trabajo, a un constante diálogo entre lo teórico y lo práctico, y a este enfoque no fragmentado, sino complejo y relacional que es lo intermedial.

• 128

Referencias

AGAMBEN Giorgio. ¿Qué es un dispositivo? **Sociológica** (Méx.) vol.26 no.73 Ciudad de México may./ago. 2011, [en línea]. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-01732011000200010#notas

BESSON, Rémy. Prolégomènes pour une définition de l'intermédialité à l'époque contemporaine, 2014. **Hal open science**. [en línea]. <https://hal-univ-tlse2.archives-ouvertes.fr/hal-01012325v2/document>

BRUNEAU, Monik e Sophia L. BURNS. "Se faire praticien réflexif : tracer une route de recherche en art". **Traiter de recherche création en art**, Québec, Presses de l'Université du Québec, 2007.

HAGEMANN, Simon. La recherche des avant-gardes théâtrales historiques autour du progrès technique. In: Dossier "Théâtres laboratoires: Recherche-création et technologies dans le théâtre aujourd'hui". **Ligeia**, dossiers sur l'Art, no 137-140, janvier-juin 2015, p. 88-96.

LARRUE, Jean-Marc. "Du média à la médiation : les trente ans de la pensée intermédiaire et la résistance théâtrale", In: **Théâtre et intermédialité**, France, Presses universitaires de septentrion, 2015, p. 27-56.

MARINIELLO, Silvestra. "Commencements ". **la revue Intermédialités**, vol. 1, no 1, printemps 2003, p. 47-62.

MARINIELLO, Silvestra. "L'intermédialité : un concept polymorphe". In: Vieira, Célia et Rio Novo, Isabel (dir.) In: **Intermedia, Études en intermédialité**, Paris, L'Harmattan, 2010, p. 11-29.

MARINIELLO, Silvestra. "Présentation ", **Cinémas: Revue d'études cinématographiques**, septentrion, 2015.

- 129 • MARINIELLO, Silvestra. " La littéracie de la différence ", In: Jean-Louis Déotte, Marion Froger et Silvestra Mariniello [dir.], **Appareil et intermédialité**, L'Harmattan, Paris, 2008, p. 166.

MÉCHOULAN, Éric. Intermédialité, ou comment penser les transmissions. **Fabula, la recherche en littérature / Les colloques**, Création, intermédialité, dispositif, 2017, [en linea] URL: <http://www.fabula.org/colloques/document4278.php>

MÉCHOULAN, Éric. "Des dispositifs dans le cadre d'une herméneutique des supports", colloque international «Création, intermédialité, dispositif », organisé, sous la responsabilité scientifique de Philippe Ortel, par le laboratoire Lettres, Langages et Arts, Création, Recherche, Émergence, en Arts, Textes, Images, Spectacles (**LLA CREATIS**) de l'**Université Toulouse II-Le Mirail**, 12-14 février 2014, [en ligne], https://www.canalu.tv/video/universite_toulouse_ii_le_mirail/des_dispositifs_dans_le_cadre_d_une_hermeneutique_des_soutports_eric_mechoulan.14809.

MÉCHOULAN, Éric. "Intermédialités : le temps des illusions perdues" In: **Intermédialités: histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques**, Québec, Université Laval, Université de Montréal y Université du Québec à Montréal, no 1, 2003, p. 9-27.

MÉCHOULAN, Éric. D'où nous viennent nos idées? Métaphysique et intermédialité, Montréal, **VLB éditeur**, 2010.

MÜLLER, Jürgen. "Vers l'intermédialité: histoires, position et options d'un axe de pertinence", **Médiamorphoses**, no 16 (2006), p. 99-110, [en ligne], URL:http://documents.irevues.inist.fr/bitstream/handle/2042/23499/2006_16_99.pdf

MÜLLER, Jürgen. "L'intermédialité, une nouvelle approche interdisciplinaire : perspectives théoriques et pratiques à l'exemple de la vision de la télévision". **Cinémas: revue d'études cinématographiques**, vol. 10, nos 2-3 (2000), p. 105-134, [en ligne] URL: <http://id.erudit.org/iderudit/024818ar>.

PINTO, Julieta, David, Costa Rica, **editorial Costa Rica**, 2008.

ROJAS AMADOR, Paula. **Les médias numériques dès une écriture intermédiaire**; suivi de Le monde n'arrête pas, scénario dramaturgique (2018). Tesis de doctorado, Universidad Laval - Canadá. [en línea] URL: <https://corpus.ulaval.ca/entities/publication/a84dc893-43df-4003-99a7-99624d570536>

SIMONDON, Gilbert. **Sobre la técnica**. Argentina: Cactus, 2017.

• 130

THENON, Luis. **Notes du cours de Théâtrologie II**. Les nouveaux langages de la scène. Hiver: Université Laval, 2010. (não publicado)

THENON, Luis. "Las dramaturgias y el desafío tecnológico: reflexiones para las nuevas escrituras del drama". **Revista de la Asociación de directores de escena en España**, Madrid, no 106, 2005, p. 42-48.

THENON, Luis. "La escritura intermedial en la escena actual". **Diálogos, revista electrónica de Historia**, San Pedro (Costa Rica), vol. 14, no 2, sept.-déc. 2013.

THENON, Luis. "La inscripción intermedial en el texto postdramático". **Escena, Revista de las artes**, Costa Rica, vol. 76, no 2, enero-junio 2017, p. 125-139.

THENON, Luis. "Pautas para un Protocolo de la Investigación Artística", en anuario **La Escalera** de la Escuela Superior de Teatro, Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires (UNC), 2006, p 17-30.

Recebido em 10/04/2023 - Aprovado em 06/06/2023

Como Citar

Rojas Amador, P. Protocolo de investigación artística: revelando los trazos de una experiencia práctica. **ouvirOUver**, [S. l.], v. 19, n. 2, [s.d.]. DOI: 10.14393/OUV-v19n2a2023-68962. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/ouvirouver/article/view/68962>.



A revista ouvirOUver está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial 4.0 Internacional.