

La Escenografía Audiovisual [1] Otra forma de intervenir el espacio escénico.

Daniel Enrique Ariza Gómez (Universidad de Caldas, Colombia) y Fabián Adien Martínez (Universidad de Caldas)

RESUMEN

El artículo que aquí se presenta, corresponde al estudio descriptivo de las Escenografías Audiovisuales (EA) creadas por Fabián Martínez para las obras escénicas: “10 minutos” (2016) y “Yo soy Rivera” (2017) bajo la dirección escénica de Daniel Ariza. El texto empieza con la descripción de cada una de las dos obras (10 minutos y Yo soy Rivera), para luego dedicarse a establecer la manera como se generaron las EA, su manejo técnico y, fundamentalmente, la creación de categorías que buscan la comprensión del fenómeno de la proyección audiovisual en la creación escénica.

PALABRAS CLAVE

Artes Escénicas, Escenografía Audiovisual, Estéticas Expandidas, Nuevas Tecnologías de la Imagen.

SUMMARY

The article presented here corresponds to the descriptive study of the Audiovisual Scenographies (AS) created by Fabián Martínez for the performance: "10 minutos" (2016) and "Yo soy Rivera" (2017) by Daniel Ariza. The text begins with the description of each of the two works (10 minutes and I am Rivera), and then set out to establish how the ASs were generated, their technical management and, fundamentally, the creation of categories that seek understanding. of the phenomenon of audiovisual projection in stage creation.

KEYWORDS

Audiovisual Scenography, Expanded Aesthetics, New Image Technologies, Performing Arts.

1. Estudio de la Obra “10 Minutos”

El proyecto propuesto por el colectivo *Andrómeda 3.0* fue llamado “Performance digital 10 minutos”, y corresponde a una coproducción realizada entre la Universidad de Caldas (líder del proyecto), la Academia Superior de Artes de Bogotá, la Pontificia Universidad Católica de Chile y la Universidad Estatal de Campinas –Brasil-, con la colaboración del teatro El Escondite de la ciudad de Manizales. Cada institución académica, elaboró una propuesta performativa con la premisa de poner en tensión la relación cuerpo-máquina en una unidad de cuidados intensivos (UCI) hospitalaria y, de manera específica, los últimos 10 minutos de un paciente que se debate entre la vida y la muerte, tiempo en el que está soportado por una serie de máquinas que le permiten sobrevivir [2].

El proyecto creó una relación del cuerpo con la tecnología. Al respecto se apostó, como ha sido tradición de este colectivo artístico, por una estética escénica expandida en la que se valora -en alto grado-, la vivencia sensorial de los participantes a través de la interacción con diferentes recursos de nuevas tecnologías de la imagen y sonido para el teatro.

Durante el proceso de montaje, se escogió como contenedor, un espacio que evocaba una UCI. Por tal razón y con apoyo de una Escenografía Audiovisual (EA), se logró que quien ingresaba al espacio, tuviera la sensación (visual, auditiva y olfativa), de encontrarse dentro de una UCI. Unidad que permitía, dado el despliegue de las acciones performáticas, que los participantes pudieran deambular por el espacio, encontrando en su recorrido, múltiples escenas. Es decir, la obra provocaba un habitar del participante en contacto directo con las acciones poéticas que allí se desarrollaban.

La siguiente imagen aclara la disposición espacial de las escenas.

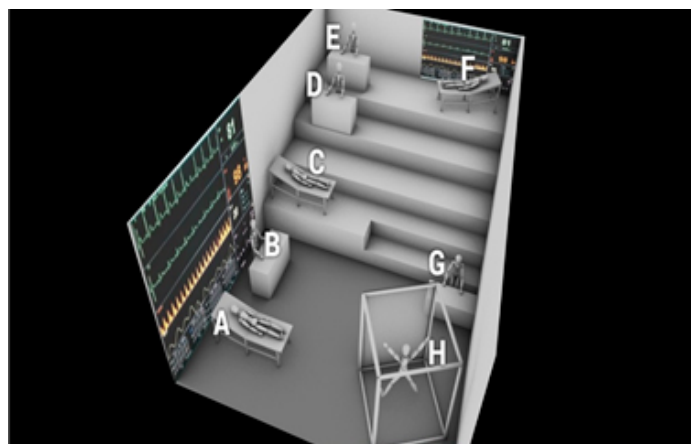


Imagen 1. Diseño la espacialidad de la obra 10 minutos.(2016)

Fuente: Fabian A. Martinez

A. Escena “NN”. B. Estación de doctores-enfermeras. C. Escena “Arabi-Cobé. D. Puesto de producción de sonido. E. Puesto producción audiovisual. F. Escena “Andrea Duarte - Autobiografía”. G. Puesto de iluminación. H. Escena “El fajadito”.

1.1 El tratamiento de la Escenografía Audiovisual en “10 Minutos”

La imagen 3 permite dar cuenta de la configuración de un espacio para el cual se tuvo que realizar la transformación del Teatro El Escondite de la ciudad de Manizales. Es decir, todo el edificio teatral (espacio de espectadores y escenario) fue configurado como espacio escénico. Esto obligó a que se pensara la escenografía de dos maneras: la primera de ellas, destacando unos espacios concretos de las escenas a través de camillas y, la segunda, que representaba el interés de la investigación-creación, la que fue configurada a través de piezas audiovisuales, lo que en este artículo (y la tesis de maestría) se llamó “Escenografía Audiovisual” (EA). Esta EA se dividió, dado el espacio antes enunciado, en dos categorías: EA 360 y EA Puntual (EAP). A continuación, se presenta una descripción de cada una de ellas, para avanzar en el estudio propuesto.

a. Escenografía Audiovisual (EA) 360

Corresponde a la EA que se proyectaba todo el entorno escénico, de ahí su nombre de 360. La apuesta fundamental era configurar una atmósfera a través de las proyecciones simultáneas y secuenciales que hacían posible una sensación global para el participante. Se pueden destacar tres de ellas:

a.1 EA 360 “UCI”

Con el objetivo de crear un ambiente real de una UCI, se recurrió al uso de elementos audiovisuales que presentaran justamente esa espacialidad. Las imágenes que se tuvieron en cuenta fueron las de un monitor de signos vitales, como se puede observar en la imagen 6. Además, había un sonido 5.0 que permitía, desde lo sonoro, dar cuenta de un universo lleno de respiradores mecánicos, latidos, voces que hacían posible percibir el límite entre la vida y la muerte.



Imagen 2. EA 360 UCI. Martínez (2016).

Fuente: Fabian A. Martinez

La EA 360 UCI, hizo posible la inmersión antes mencionada, al tiempo que redujo al mínimo el uso de materiales que representaran ese espacio. Si el mundo de una UCI está lleno de pantallas y tecnología, el uso de estas, en proyecciones múltiples y aumentadas, permitió gran coherencia con el mundo real, con los dispositivos que recrean la visualización del mundo interior de los seres humanos, su respiración, sus latidos. Esta forma de aumentar la realidad con el uso de tecnología visual y sonora, provocó en los participantes el sentido de “estar”, de “adentrarse” en ese mundo ficcional en el que cuatro personas se debatían entre la vida y la muerte.

a.2 EA 360 “Cosmogonía Guaraní”

Teniendo en cuenta que la escena “Arabi-cobé” estaba asociada al mundo indígena del Brasil, se creó una EA en la que el espectador se encontró inmerso en la cosmogonía del pueblo Guaraní.

Es justamente ese mundo el que inspira la creación de una EA 360 que hizo posible sentir al espectador en medio de lo que corresponde a la “Cosmogonía Guaraní”. Un mundo en el que el jaguar y el colibrí, son una pareja de animales, que se presentan como seres míticos, van de acuerdo con un pensamiento del imaginario andino, contexto en el que, más que animales, se constituyen en cuerpos mágicos y entidades espirituales. Es por ello, que se tomó a uno de estos dioses, el jaguar, para lograr -en un momento de la escena-, que éste transitara alrededor de todo el espacio, al tiempo que su aliento -como sonido envolvente- lo acompañaba.



Imagen 3. EA 360 Cosmogonía Guaraní. Martínez (2016).

Fuente: Fabian A. Martinez

a.3 EA 360 “Cosmos”

La EA 360 “Cosmos” aparece hacia el final de obra. Los cuerpos yacen en las camillas, el tiempo se acaba, la angustia por la muerte aumenta, la conexión entre lo personal y el universo se abre abarcando a los participantes. Es un momento y un tiempo en el que el mínimo está en el todo y el máximo está en el mínimo. Se produce así una relación entre el actor-personaje como entidad mínima en el espacio y un movimiento de los cuerpos celestes. El sonido producido por un cuenco tibetano hace una alineación con la imagen proyectada, establece una conexión entre la naturaleza y el universo circundante. A medida que el sonido se va generando, empieza a proyectarse la escenografía audiovisual de un universo estelar que invadió las paredes del escenario.



Imagen 4. EA 360 Cosmos. Martínez (2016).

Fuente: Fabian A. Martinez

Como se puede observar en los anteriores trabajos de EA, la idea era configurar una espacialidad total que sirviera como elemento de inmersión del espectador. Son las proyecciones, el mundo digital, lo que provocó a los participantes, una sensación, un cambio de sensorialidad y de emoción. Hablar en este sentido de EA, es permitir una mirada diferente del diseño escenográfico, que pasa de lo material-estático a lo digital-dinámico y de este a lo sonoro.

Escenografía Audiovisual Puntual (EAP) para la escena “El fajadito”

Se trata de la segunda categoría de la EA que se encontró a partir de la investigación-creación. Si la EA 360 remitía a una creación audiovisual que impactaba el entorno representacional, la EAP, hace lo propio, pero ya no en el espacio total sino para una escena determinada. Tal como se puede apreciar en la imagen 3, en los espacios A, C, F y H, se desarrollaban las escenas-performance, razón por la cual, para cada una de ellas se generó una EAP. A continuación, se hará la descripción, para el presente artículo, de la EAP de la escena del espacio H.

EAP “El fajadito”

En este espacio ficcional se encontraba un performer que representaba a un paciente que había perdido una de sus extremidades debido a la explosión de una mina antipersona. La propuesta estética y poética partió de la obra del escultor español Pablo Serrano, denominada “Fajaditos”, que presenta unos cuerpos víctimas de la guerra y fajados. Es, desde esta mirada del terror de la violencia política que ha vivido Colombia, que la propuesta de la escena “El fajadito”, toma sentido. Es por ello que tanto las imágenes de Serrano, como el poema del mismo, ayudaron a configurar la escena en un plano político.

Es desde todo este complejo problema político, nacional que se empieza la labor de producción audiovisual y de configuración de EAP. Por lo anterior, se piensa que lo mejor en la creación de este mundo audiovisual es componer la EAP a través de dos momentos: **El recorrido**: (desplazamiento que realiza una persona antes de tener un accidente con una mina antipersona. **El recuerdo** (antecedentes de la persona que despierta en la UCI víctima de una mina antipersona).

b.1 El recorrido

Para este primer momento de la escena, se consideró que debía existir una EA puntual que remitiera al contexto, al pasado que había vivido el personaje “El Fajadito”. Por tal razón la EAP se enfocó en la proyección de imágenes de las extremidades inferiores (pies) con planos detalle que permitieron evidenciar el trasegar, angustioso, del personaje por diferentes espacios. La música ayudó en ello, pronosticaba un mal final.



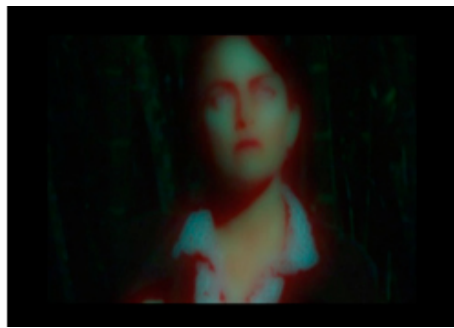
Imagen 5. Foto de la EAP “El Fajadito” escena de El recorrido

Fuente: Fabian A. Martinez (2017)

La proyección estaba relacionada con un vídeo que mostraba primeros planos de una persona que camina. Los planos eran repetitivos siendo la intención recalcar la acción del andar, del recorrer, convirtiendo el movimiento mecánico en una suerte de anáfora visual con el fin de saturar la imagen. Se considera “*El recorrido*” como una EAP, en tanto que es proyectada sobre la superficie que sirve de nicho al *fajadito*. Tradicionalmente, la escenografía se encuentra en posición posterior al personaje. Pero en este caso, toda la producción escenográfica audiovisual está delante del personaje, dejándolo en un segundo plano, o mejor sirviendo de velo que permite ver escasamente el cuerpo del performer.

b.2 El recuerdo

Se insiste de nuevo en la proyección posterior, dejando -de nuevo-, el cuerpo detrás de la tela que sirve de pantalla. La EAP es utilizada aquí como mecanismo que interpreta el estado mental, los recuerdos de la víctima que despierta en la UCI. Según los estudios realizados alrededor de la situación de los pacientes críticos en una UCI, se encuentra que la mayoría de ellos tienen afectación de su estado de conciencia debido al uso de fármacos y la estancia, es decir es un cuadro relacionado con “procedimientos invasivos, medidas de soporte vital y/o medicamentos psicoactivos” (Urrutia y Cruz, 2008, pag 19). Es ese estado el que quería manifestarse a través de la EA. Es por ello que, en términos audiovisuales, el movimiento corporal de los personajes es lento, confuso, borroso. Lentitud que contrasta con la agitación del personaje que se encuentra con la invasión de sus vías respiratorias.



Imágenes 6 y 7. Foto de la EAP “El Fajadito” escena de El recuerdo

Fuente: Fabian A. Martinez (2016)

Tomando como base lo dicho hasta aquí, el siguiente mapa permite dar cuenta de las categorías descritas. En tal sentido, esta primera categorización de lo que aquí se ha llamado EA, se convierte en uno de los principales aportes de la investigación a partir de la creación de la obra “10 minutos”

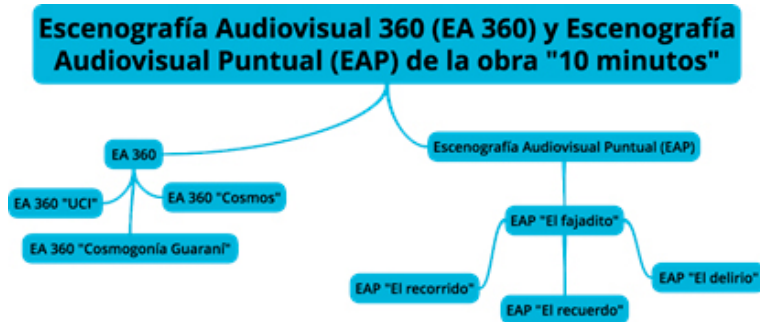


Imagen 8. Mapa de categorías de la Escenografía Audiovisual utilizada en “10 minutos”.

Fuente: Fabián Martínez (2018).

2. Estudio de la obra “Yo soy Rivera”

“Yo soy Rivera” es un ejercicio teatral de la actividad académica denominada “Montaje III” que hace parte del programa de Licenciatura en Artes Escénicas de la universidad de Caldas. Este montaje corresponde a una creación experimental inspirado en la vida y obra de José Eustasio Rivera, autor de “La Vorágine”. La obra, corresponde a un palimpsesto que se nutre tanto de la vida y obra del escritor colombiano de principios del siglo XX, como de las autonarrativas de los estudiantes, todo ello apoyado por el uso de nuevas tecnologías de la imagen.

La poiesis escénica se desarrolla en un espacio compuesto por seis nichos a través de los cuales se van desplegando, una a una, las historias de los personajes, en ese entramado que compromete dos vidas: la del escritor colombiano y la de los estudiantes-actores.

2.1 El tratamiento de la Escenografía Audiovisual en “Yo soy Rivera”

Antes de entrar en materia sobre la EA de la obra, se considera necesario, dejar en claro algunos aspectos: La obra “*Yo soy Rivera*” es generadora de sensaciones, no solo por la dramaturgia, sino también gracias a la imagen proyectada y al mapping. Con estos elementos pareciera que el escenario fuera una caja mágica o un contenedor animado, un contador de historias y al mismo tiempo un espacio vivencial en el que se conectan muchas emociones.

El espacio escénico de la obra, se configuró con telas blancas semi-transparentes que simulaban los toldillos utilizados en la selva o en zonas en donde los mosquitos o zancudos abundan. Espacio que se acercaba, justamente a lo planteado por el escritor en “*La Vorágine*”. La siguiente imagen aclara la disposición espacial de las escenas.

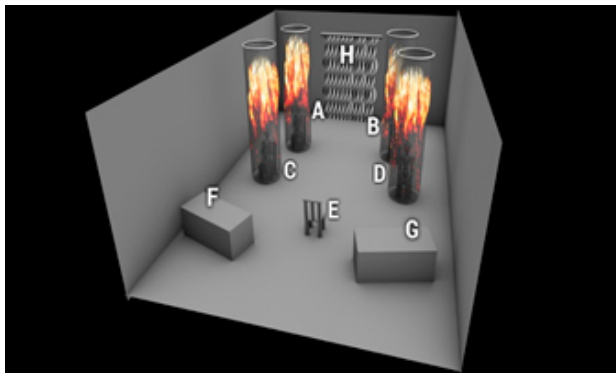


Imagen 9. Diseño espacial de la obra *Yo soy Rivera*.

Fuente: Fabian A. Martinez (2016)

- A. La noche. B. La mirada al norte. C. La guerra. D. El suicidio. E. El escritor.
F. Lugar de realización audiovisual de la obra. G. Lugar de iluminación de la obra. H. La mina.

Teniendo en cuenta el espacio y la forma poética de la obra, el trabajo visual, en relación con la escenografía, estuvo relacionado con la atmósfera. De tal manera, se puede decir que se describirá una nueva categoría encontrada en el desarrollo de la investigación: **La Escenografía Audiovisual de Atmósfera (EAA)**.

a. EA de atmosfera (EAA)

Corresponde a la EA que configuraba, como su nombre lo indica una atmósfera general para el desarrollo de la obra. Teniendo en cuenta que se tenían las telas blancas (a manera de toldillo de cada uno de los nichos) se tomó la decisión de proyectar sobre ellos. La apuesta fundamental, en términos escenográficos, era configurar diversas atmósferas a través de las proyecciones. A continuación, se describen cada una de ellas, que, con fines teóricos, se

han dividido en cuatro subcategorías posibles, advirtiendo que esto fue lo que se encontró pero que es posible que existan muchas más, tarea que quedará para próximas investigaciones-creaciones. Las cuatro subcategorías de la EA de atmósfera son: situacional, temporal, espacial y sensitiva.

a.1 EA de atmósfera situacional

Una de las escenas estaba relacionada con la vivencia de una de las actrices, con los bombardeos, que durante muchos años afectaron, por el combate con la guerrilla, su casa ubicada en el campo colombiano. Una guerra que no cesa, que parece fuera a continuar por el resto de las vidas de quienes habitan este rincón del mundo. Es por ello que, en términos de EA se propone que sea el fuego y los sonidos de bombas y metralla que configura la atmósfera. Todo ello, mientras una de las actrices dice un texto que la va ahogando cada vez más. Los otros toldillos arden mientras los cuerpos de los otros actores reaccionan frente a la inclemencia de los sonidos ensordecedores.



Imagen 10. EA de atmósfera situacional – La guerra.

Fuente: Fabian A. Martinez (2017)

Al final queda el silencio, las llamas digitales que hacían arder los toldillos iban desapareciendo mientras todo volvía a la calma.

a.2 EA de atmósfera temporal

La escena del estudiante-actor Camilo García, consistió en la denuncia de los abusos en la selva por parte de las empresas extranjeras, narró su denuncia mientras la noche aparecía ante los ojos de los espectadores lentamente. La imagen de la noche proyectada sobre los toldillos, así como los sonidos de la naturaleza, permitieron que García -en su nicho-, creara el ambiente para sumergir al espectador en una oscuridad iluminada por la luz de las estrellas. La escena es lenta al comienzo, sobre todo durante la transición, para luego dejar que sean los toldillos los soportes de las estrellas. El sonido de los animales nocturnos va haciendo presencia, mientras cada uno de los personajes dicen su texto.

La noche, como tiempo, es vital dentro del desarrollo de la Vorágine. Escrita la palabra noche más de un centenar de veces en el texto se convierte en una presencia ligada a lo indeterminado, a la sensación de tristeza y desolación. Así como aparecía la noche, también desaparecía. El tránsito era lento, pausado, dejando un hábito de soledad en los personajes y espectadores.

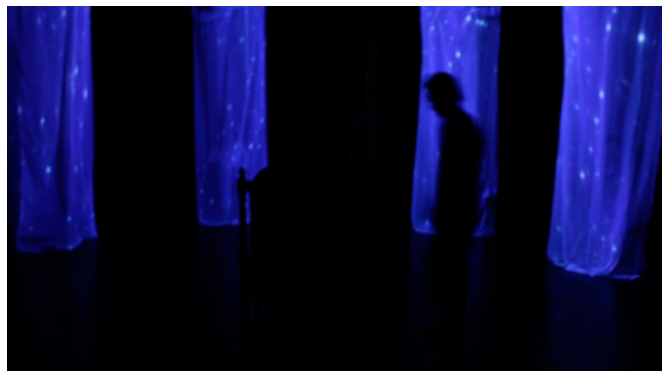


Imagen 11. EA de atmósfera temporal – La noche.

Fuente: Fabian A. Martinez (2017)

a.3 EA de Atmósfera espacial

Por la mente de quien las escucha pasa la visión de un abismo antropófago, la selva misma, abierta ante el alma como una boca que se engulle los hombres a quienes el hambre y el desaliento le van colocando entre las mandíbulas.

Fragmento de “La Vorágine” de José Eustasio Rivera. Pag. 111

Es esa boca, ese abismo, esa figura antropomórfica, en donde se ubica la obra. La selva del oriente de Colombia. La espesura selvática es recorrida por las historias de los personajes, quienes cuentan desde sus voces autobiográficas, las injusticias y explotaciones por parte de las empresas extranjeras, la condición febril de quien padece de malaria. La selva, territorio de vida y muerte, de angustia y paz, de lejanía y cercanía, es espacio y no espacio al mismo tiempo y eso es en lo que se enfoca el trabajo artístico para la creación de la EA.

La selva, lugar místico recorrido por los personajes de “La Vorágine”, territorio del silencio, ya que como lo dicen sus protagonistas deben hacer silencio para no provocarla, es creada a partir de una imagen metonímica: una planta que se proyecta en los cuatro toldillos. Junto a la proyección visual, se decidió que el sonido que constituyera la EA fuera la lluvia. Esta es la EA sobre la cual se da entrada al público. Es éste quien, desde el comienzo, es ubicado en un espacio concreto: verde, humedad, viento y lluvia, mientras los personajes están dentro de los toldillos aguardándose de los mosquitos. La selva como telón, los deja dentro de sí.



Imagen 12. EA de atmósfera espacial – la selva.

Fuente: Fabian A. Martínez (2017)

a.4 EA de atmosfera sensorial

Unas mujeres aderezaron la cena y le dieron a Alicia un cocimiento de yerbas para calmarle la fiebre.

Fragmento de “La Vorágine” de José Eustasio Rivera. Pag. 4

Teniendo en cuenta que el trabajo teatral no estaba basado sólo en “La Vorágine” sino además en la vida de José Eustasio Rivera, se busca recrear, para una de las escenas colectivas, la sensación febril que acompañó parte de la vida del escritor. La fiebre, tanto en la vida del escritor Colombia como en la obra “La Vorágine”, es sinónimo de sufrimiento. La padecen tanto él como sus personajes, como el ambiente selvático lleno de mosquitos que infectan con la malaria.

La fiebre, o mejor, la sensación febril, está relacionada con pronunciación, por parte del enfermo, de palabras incoherentes, acompañadas de un fuerte dolor de cabeza. Así fue como pasó sus últimos días en New York el escritor colombiano, quien balbuceaba partes de los textos de su obra.



Imagen 13. EA de atmósfera sensorial.

Fuente: Fabian A. Martínez (2017)

La escena se desarrolla a través de la proyección múltiple de rostros (pregrabados de los mismos actores) mientras pronuncian una serie de textos desorganizados. La escena tiende hacia la confusión, hacia la “Vorágine”. Palabra, movimiento y confusión se confunden de manera incesante hasta que los personajes caen al suelo atormentados por el dolor de cabeza.

Igual que al final del estudio de la obra “10 minutos”, se considera de suma importancia la presentación de un segundo mapa que recoja las categorías descritas a partir de la creación de la obra “Yo soy Rivera”. Ambos mapas (imágenes 8 y 14), hacen de voz integradora de los estudios aquí presentados.



Imagen 14. Mapa de categorías de la Escenografía Audiovisual utilizada en “Yo soy Rivera”.

Fuente: Fabián Martínez (2018).

3. Conclusiones

A principios del siglo XX la mixtura de distintos materiales tecnológicos sirvió para experimentar y reconfigurar el arte, tal y como pasó con la inclusión de las proyecciones en las puestas en escena, y la unión del video con las diferentes formas de presentación y representación permitió crear una estética generadora de atmósferas, aspectos que sirvieron como referentes para el trabajo de investigación-creación de la tesis: *La Escenografía Audiovisual como aporte a la creación escénica. Investigación-creación a partir de las obras “10 minutos” y “Yo soy Rivera”*.

En función del análisis e interpretación de los resultados de investigación, podemos señalar las siguientes conclusiones a partir de dos trabajos de creación audiovisuales como son las obras “10 minutos” y “Yo soy Rivera”:

Se encuentra que en la Escenografía Audiovisual (EA) de la obra “10 minutos” se pueden distinguir dos tipos de EA llamados: 360 y puntual (ver imagen 8). La EA 360 proyectó las imágenes del electrocardiograma (ECG), el jaguar y el cosmos alrededor del espacio escénico, imágenes detonantes que sirvieron para sumergir al espectador en las sensaciones que atravesaron los cuerpos de los *performers*.

La EA 360 deja de verse como una escenografía estática, y su dinamismo permitió involucrar a los espectadores como entes activos en el universo de ficción de una manera diferente, creando en ellos una cadena de reacciones fisiológicas que detonaron un sinnúmero de sensaciones, llevándolos a recorrer el espacio como individuos inmersos en las situaciones planteadas por los *performances*.

En cuanto a la EA Puntual (EAP) sirvió para entender la construcción del *performance* “El fajadito”, constituido por tres momentos cruciales como son: El recorrido, El recuerdo y El delirio.

No se partió de un detonante, estética o estilo específico, sino que su elaboración surgió de una manera espontánea con la manipulación de diferentes materiales tecnológicos. Esto ayudó a comprender que el recorrido tuviera una relación de creación con las imágenes superpuestas, el recuerdo tuviera relación con la fotografía a alta exposición y, por último, el delirio tuviera una relación en términos estéticos con el *decollage*.

En la obra “Yo soy Rivera”, se pueden distinguir cuatro subcategorías a partir de la categoría denominada aquí como Escenografía Audiovisual de atmósfera (ver imagen 14), que son: escenografía audiovisual situacional, temporal, espacial y sensitiva.

Dicho lo anterior, se puede establecer (uniendo las imágenes 8 y 14) que la EA, vista como categoría principal despliega tres subcategorías: 360, puntual y de atmósfera y que, esta última se divide a su vez en otras cuatro (Situacional, Temporal, Espacial y Sensorial). Con ello se quiere concluir que este estudio, desde un punto de vista investigativo, se puede ver como una primera aproximación al trabajo que se viene realizando en torno a la configuración de otro tipo de poéticas audiovisuales que aportan a la creación escénica. Dicho de otro modo, a partir de esta investigación-creación, hablar de “proyecciones” para la escena, obligará a responder antes algunas preguntas ¿qué tipo de proyección se requiere? ¿Sobre qué espacio se piensa proyectar? ¿De qué manera será tomado el espectador dentro de la creación? Es decir, el encuentro de categorías de EA se convierte en un aporte al diseño escénico que utiliza como intertexto el universo audiovisual.

REFERENCIAS

Banco de la República. (s.f.). José Eustasio Rivera. Recuperado de:

<http://www.banrepcultural.org/huila-en-las-colecciones-del-banco-de-la-republica/escritores/jose-eustasio-rivera.html>

Rivera, J. E. (s.f.). *La vorágine*. Recuperado de <http://www.librodot.com>

Solanilla, Victoria (2003) “El jaguar en el paisaje sagrado de América indígena”, in [Sacro e il paesaggio nell'America indigena: atti del Colloquio internazionale, Bologna, 1-2 ottobre 2002. - (Lexis . 1: Biblioteca di scienze umane ; 14)].

Brevis Ivonne & Cruz Carolina (2008) “Incidencia y factores de riesgo asociados a delirio en pacientes críticos sometidos a ventilación mecánica”. En Revista Chilena de Medicina Interna Vol 23: 18 - 24.

NOTAS

[1]Artículo que corresponde tanto a uno de los resultados de la investigación-creación “10 minutos, performance digital que pone en tensión la relación cuerpo máquina en el contexto de una UCI”, avalado y financiado por la Vicerrectoría de investigaciones y posgrados de la Universidad de Caldas, como a la tesis “La Escenografía Audiovisual como aporte a la creación escénica” realizada por Fabian Adien Martínez para optar por el título de Magister en Artes de la Universidad de Caldas.

[2]Esta idea corresponde al proyecto de investigación-creación “10 minutos, performance digital que pone en tensión la relación cuerpo máquina en el contexto de una UCI”, avalado y financiado por la Vicerrectoría de investigaciones y posgrados de la Universidad de Caldas.