

# UCUENCA

**Universidad de Cuenca**

Facultad de Artes

Carrera de Artes Escénicas

**La influencia de la filosofía del rizoma propuesta por Guilles Deleuze y Félix Guattari  
en el desarrollo de la sonoturgia dentro de un circuito performático**


Trabajo de titulación previo a la obtención  
del título de Licenciado en Artes  
Escénicas

**Autor:**

Víctor Hugo Sánchez Morocho

**Director:**

Jessica Cristina Bustos Criollo

ORCID:  0009-0005-5657-4032

**Cuenca, Ecuador**

2025-03-10

## Resumen

El siguiente estudio explora como la filosofía del rizoma propuesta por el filósofo Guilles Deleuze y el psicoanalista Félix Guattari influye en el desarrollo de la sonotugia del circuito performático “La Quinta Estepa”. El concepto de rizoma es una metáfora tomada de la botánica y planteada en el libro “Mil Mesetas” (Guattari G. D., 1980) que los autores; Deleuze y Guattari, toman y utilizan para describir sistemas de pensamientos que son no lineales, múltiples y descentralizados que pueden ser utilizados en la producción, diseño y experiencia del sonido en el ámbito de la performance y el arte escénico. La sonoturgia rizomática, como se plantea en este estudio, es un enfoque creativo que se caracteriza por su metodología abierta y no lineal. No se rige por partituras o estructuras predefinidas, sino que emerge de la interacción directa entre elementos sonoros, visuales y corporales dentro del proceso creativo y compositivo. Este enfoque busca generar una interconexión constante entre el sonido, el espacio y los movimientos, permitiendo que cada elemento inspire y transforme a los demás. En esencia, la sonoturgia rizomática prioriza la exploración de relaciones inesperadas y asignificantes que enriquecen la narrativa escénica y estimulan nuevas formas de expresividad en el arte contemporáneo.

*Palabras clave del autor:* performance, arte expandido, escena inmersiva



El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Cuenca ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por la propiedad intelectual y los derechos de autor.

**Repositorio Institucional:** <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

### Abstract

This study explores how the philosophy of the rhizome, proposed by philosopher Gilles Deleuze and psychoanalyst Félix Guattari, influences the development of the sonoturgy in the performative circuit “La Quinta Estepa”. The concept of the rhizome is a metaphor borrowed from botany and presented in the book “A Thousand Plateaus” (Guattari, 1980). Deleuze and Guattari use it to describe systems of thought that are non-linear, multiple, and decentralized, which can be applied to the production, design, and experience of sound within the realms of performance and performing arts. The rhizomatic sonoturgy, as proposed in this study, is a creative approach characterized by its open and non-linear methodology. It does not follow predefined scores or structures but emerges from the direct interaction between sound, visual, and corporeal elements within the creative process. This approach seeks to generate a constant interconnection between sound, space, and movements, allowing each element to inspire and transform the others. Essentially, rhizomatic sonoturgy prioritizes the exploration of unexpected and asignifying relationships that enrich scenic narratives and stimulate new forms of expressiveness in contemporary art.

**Author Keywords:** performance, expanded art, immersive art



The content of this work corresponds to the right of expression of the authors and does not compromise the institutional thinking of the University of Cuenca, nor does it release its responsibility before third parties. The authors assume responsibility for the intellectual property and copyrights.

**Institutional Repository:** <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

## Índice de contenido

<b>CAPÍTULO I</b> .....	6
1.1. Filosofía rizomática .....	6
1.2. Principios fundamentales .....	8
1.2.1. Conectividad y Heterogeneidad.....	8
1.2.2. Multiplicidad .....	8
1.2.3. Significancia y Ruptura Asignificante. ....	8
1.2.4. Cartografía y Decalcomanía. ....	8
1.3. Enfoque arborescente.....	9
1.4. Sonoturgia.....	11
1.4.1. Preproducción.....	12
1.4.2. Diseño sonoro .....	15
1.4.3. Producción .....	18
1.4.4. Posproducción.....	20
1.4.5. Diseño en sala .....	23
1.5. Influencia de la filosofía del rizoma en la sonoturgia .....	26
1.5.1. Preproducción:.....	26
1.5.2. Diseño Sonoro .....	26
1.5.3. Producción: .....	27
1.5.4. Posproducción: .....	27
1.5.5. Diseño en Sala:.....	28
1.6. Circuito performático.....	28
<b>CAPÍTULO II:</b> .....	31
2.Laboratorio de creación.....	31
2.1. Preproducción.....	31
2.2. Diseño Sonoro .....	33
2.3. Producción .....	35
2.4. Posproducción.....	37
2.5. Diseño en Sala (La Quinta Estepa) .....	38
2.6. Selección de Espacio .....	40
<b>Capítulo III:</b> .....	41
3.La Quinta Estepa. ....	41
3.1. Influencias Literarias: Las Mil Mesetas y El Lobo Estepario.....	42
3.2. Construcción Escénica.....	42

# UCUENCA

5

4.Conclusiones:.....	45
Referencias .....	49
Anexos .....	49

## Capítulo I

### 1.1. Filosofía rizomática

Para el desarrollo de un proceso adecuado a nuestra discusión, es importante establecer un marco inicial de lo que la filosofía del rizoma significa en el contexto del arte posmoderno en el que se embarca la presente tesis.

El concepto del rizoma como filosofía surge de la colaboración entre el filósofo francés Gilles Deleuze y el psicoanalista y teórico Félix Guattari. Ambos pensadores, profundamente influenciados por corrientes filosóficas, psicoanalíticas y políticas del siglo XX, construyeron una propuesta disruptiva que desafió los paradigmas establecidos por las tradiciones filosóficas occidentales. La rizomática es el resultado de un extenso proceso de cuestionamiento de las estructuras jerárquicas y unilaterales que dominaban no solo el pensamiento filosófico, sino también las ciencias sociales, el arte y la cultura.

Deleuze y Guattari iniciaron su colaboración en un contexto histórico marcado por el fervor de los movimientos estudiantiles de mayo del 68 en Francia, un período caracterizado por la crítica hacia las instituciones y una renovación del pensamiento radical. Este entorno propició una exploración conjunta de ideas que se apartaran del psicoanálisis tradicional y de los modelos de filosofía centrados en la figura del sujeto cartesiano.

En obras previas a “Mil mesetas”, como *El anti-Edipo* (Guattari G. D., 1974) Deleuze y Guattari ya mostraban un interés por descentralizar el pensamiento y cuestionar la “máquina capitalista” y el “aparato psicoanalítico” como fuerzas represoras de la creatividad y la subjetividad humana. Este interés se expandió hacia la búsqueda de modelos alternativos que permitieran pensar la realidad de manera no jerárquica, un esfuerzo que culminó en el desarrollo de la rizomática como filosofía.

La metáfora del rizoma, tomada de la botánica, surge como una alternativa a las estructuras arbóreas o jerárquicas que caracterizaban el pensamiento occidental. Mientras que el árbol representa un sistema de pensamiento lineal, centralizado y basado en jerarquías, el rizoma propone una estructura multiplicidad, donde no existen centros ni periferias, sino una red infinita de conexiones posibles. Este concepto fue formalizado en su obra *Mil mesetas* (Guattari G. D., 1980), donde los autores articularon una filosofía que abraza la fragmentación, la diversidad y la interconexión como principios fundamentales.

La filosofía rizomática de Deleuze y Guattari está profundamente influenciada por las ideas de Nietzsche, Spinoza y Bergson. De Nietzsche, heredan la crítica a los valores universales y la afirmación de una filosofía basada en la diferencia y la voluntad de poder. De Spinoza, adoptan una visión del mundo como una totalidad infinita, donde cada elemento está conectado y en relación constante con los demás. Bergson, por su parte, aporta la idea del devenir y la importancia de la temporalidad y el cambio como elementos centrales del pensamiento.

La rizomática también se nutre del estructuralismo y el postestructuralismo, aunque se distancia de estos movimientos al rechazar cualquier tipo de estructura fija o inmutable. En su lugar, Deleuze y Guattari proponen una filosofía que enfatiza la dinámica, la multiplicidad y la apertura hacia nuevas conexiones y posibilidades. Este enfoque tiene implicaciones no solo en la filosofía, sino también en disciplinas como la biología, la literatura, la sociología y las artes.

El impacto de la filosofía rizomática en el arte posmoderno es innegable. Artistas y colectivos de diversas disciplinas han encontrado en el rizoma un marco conceptual que les permite desafiar las convenciones tradicionales y explorar nuevas formas de expresión. En el ámbito de las artes escénicas, el rizoma inspira la creación de piezas que rompen con las narrativas lineales y abrazan la simultaneidad, la fragmentación y la participación activa del espectador.

El arte posmoderno, caracterizado por su rechazo a las metanarrativas y su enfoque en la diversidad y la intertextualidad, encuentra en la rizomática una afinidad natural. La idea de una red de conexiones infinitas resuena con los principios posmodernos de hibridación y deconstrucción, permitiendo la exploración de nuevas posibilidades creativas.

En el contexto específico de la sonoturgia, la filosofía rizomática ofrece un marco conceptual que permite reimaginar la relación entre sonido, espacio y narrativa. La sonoturgia rizomática no busca imponer una estructura fija sobre los elementos sonoros, sino que promueve una interacción libre y fluida donde los sonidos emergen, se entrelazan y se transforman en un proceso continuo de devenir. Este enfoque tiene el potencial de enriquecer no solo la experiencia estética, sino también la capacidad del artista para conectar con el espectador en niveles más profundos y significativos.

La influencia de la rizomática en la sonoturgia se alinea con la exploración de nuevas narrativas y estéticas que desafían las categorías tradicionales y abren espacios para una creatividad verdaderamente contemporánea.

## 1.2. Principios fundamentales

El rizoma, a diferencia de las estructuras jerárquicas que parten de un punto central y se expanden en ramas, se caracteriza por una red de conexiones no jerárquicas y múltiples. En el siguiente apartado, se detallan los principios fundamentales del rizoma que se toman de Deleuze y Guattari para ser aplicados al desarrollo sonotúrgico realizado para el circuito performático “La Quinta Estepa”:

### 1.2.1. Conectividad y Heterogeneidad

En un rizoma, cualquier punto puede conectarse con cualquier otro punto, esta característica subraya la idea de que las conexiones son siempre heterogéneas, al integrar elementos diversos y variados. En el análisis sonoro de “La Quinta Estepa”, esto se traduce en la integración de sonidos de diversas fuentes y naturalezas, desde grabaciones ambientales hasta intervenciones electrónicas y vocales. Cada sonido puede conectarse con otros, al dar vida a una red de relaciones auditivas que desafía las estructuras lineales tradicionales de la composición sonora clásica, haciendo uso de sistemas de producción sonora como lo es Ableton Live y el proceso de producción como herramienta tomada de Pablo Iglesias Simón.

### 1.2.2. Multiplicidad

El rizoma se define por multiplicidades en lugar de unidades o identidades fijas. En el contexto de “La Quinta Estepa”, la multiplicidad se manifiesta en la diversidad de capas sonoras y texturas auditivas que componen la experiencia performativa. No hay un centro único o una jerarquía establecida en la sonoturgia de la obra; en cambio, existen múltiples entradas y salidas sonoras que permiten una constante reconfiguración y adaptación del paisaje auditivo además de ayudar a la obra al dar una transición sonora de acuerdo al espacio en el que la gente se ubique.

### 1.2.3. Significancia y Ruptura Asignificante

El rizoma no se fija en significados unívocos ni en estructuras cerradas. Las rupturas dentro del rizoma no necesariamente destruyen la red, sino que abren nuevas líneas de desarrollo y conexión. En “La Quinta Estepa”, esto se refleja en la capacidad de los elementos sonoros para generar nuevas interpretaciones y conexiones. Las disonancias y rupturas sonoras no son vistas como fallas, sino como oportunidades para explorar nuevas direcciones auditivas y emocionales dentro de la performance.

### 1.2.4. Cartografía y Decalcomanía

En lugar de seguir un modelo preestablecido (mapa), el rizoma se cartografía en función de los procesos y conexiones reales (decalcomanía). La cartografía rizomática en “La Quinta Estepa” se basa en la práctica y la experiencia directa, al mapear las conexiones sonoras tal como ocurren en la realidad de la performance. Esto permite una representación más dinámica y fiel de las relaciones y procesos auditivos en constante cambio. La sonoturgia de la obra no sigue un guion fijo, sino que se desarrolla de manera orgánica, respondiendo a las interacciones y resonancias del entorno de constante rotación como lo es un circuito performático.

### 1.3. Enfoque arborescente.

El contraste entre las estructuras arborescentes y rizomáticas, planteado por Deleuze y Guattari ofrece una rica perspectiva para comprender cómo se organizan y se perciben las obras artísticas en diversas disciplinas. La estructura arborescente, caracterizada por su jerarquía y linealidad, ha dominado la tradición artística en múltiples formas. En cambio, el rizoma, como modelo de organización, propone una red más abierta, interconectada y no jerárquica, donde las relaciones y conexiones emergen de manera impredecible, sin seguir un patrón fijo o preestablecido. Al comparar dos obras de naturaleza tan diferente como *Así habló Zaratustra* de Richard Strauss (Strauss, 1896) y *Re-encuentro* de Cristina Bustos (Bustos, 2023), podemos observar cómo estas estructuras informan y dan forma a la experiencia del espectador.

La obra *Así habló Zaratustra* de Strauss (Strauss, 1896) se caracteriza por una estructura arborescente clásica, propia de muchas composiciones musicales del Romanticismo. En ella, la progresión temática sigue un camino definido y predecible, en el que cada sección de la pieza se desarrolla en función de un tema central. La pieza comienza con una introducción que establece un motivo musical poderoso, el cual luego se despliega a lo largo de la obra en una secuencia bien organizada y que culmina en pasajes más complejos como “El canto de la mañana” y “El baile de las sombras”. La narrativa de la obra musical está cuidadosamente estructurada, cada sección se enlaza de manera progresiva, siguiendo un esquema que podría compararse con el crecimiento de un árbol: un punto de partida claro, de donde se ramifican diferentes desarrollos.

Esta estructura arborescente se refleja no solo en la música, sino también en su interpretación y en cómo se ha empleado en otras formas artísticas. En *2001: Una odisea del espacio* (Kubrick, 1968), la “Introducción” o “Fanfarria” de Strauss se utiliza como un medio para crear una atmósfera épica, que marca una progresión desde lo primitivo hacia lo trascendental, lo que complementa la narrativa visual de avance y transformación del ser humano. La música

en esta obra refuerza la jerarquía temporal y espacial de la película, al reflejar el mismo orden y progresión que caracteriza a la obra de Strauss. En el teatro, el uso de esta estructura en *Zaratustra* de Peter Handke resalta cómo la secuencia temática y emocional se despliega con una lógica que tiene más que ver con una narrativa jerárquica que avanza hacia un clímax.

Por otro lado, “Re-encuentro” de Cristina Bustos (Bustos, 2023), representa un enfoque completamente diferente, uno que se aleja de la organización jerárquica y lineal para abrazar la multiplicidad y la interconexión, características de un modelo rizomático. Esta obra multidisciplinaria integra danza contemporánea, dibujo en vivo y diseño sonoro y visual, se genera una experiencia inmersiva y de interacción constante entre estos elementos. En *Re-encuentro*, no existe una secuencia predeterminada que guíe al espectador desde un inicio claro hasta un desenlace. En lugar de seguir una progresión lineal, los diferentes aspectos de la pieza; el movimiento corporal, la música, el dibujo se desarrollan de forma paralela y se interrelacionan de manera dinámica.

El diseño de la pieza se configura como una red de conexiones emergentes, donde cada elemento influye y se adapta al otro, sin que exista una jerarquía clara o un camino predeterminado. La danza y el dibujo no siguen una progresión preestablecida, sino que se adaptan constantemente al flujo del sonido, y viceversa. Así, *Re-encuentro* pone en evidencia la flexibilidad y multiplicidad del rizoma, donde la obra se despliega a través de conexiones no lineales y fluidas, sin que un elemento sea más importante que el otro, ni se trate de un camino que deba ser seguido de manera estricta.

La estructura rizomática en *Re-encuentro* ofrece una experiencia sensorial que es más interactiva y diversa. A diferencia de *Así habló Zaratustra*, que mantiene una estructura cerrada y ordenada, *Re-encuentro* permite que el espectador se convierta en parte del proceso creativo, en tanto que la obra se adapta a las interacciones que ocurren en el espacio. Este tipo de organización, que se aleja de la previsibilidad y la linealidad, subraya la idea de que el arte no tiene por qué seguir un patrón estricto para generar significado, sino que puede abrirse a nuevas experiencias y a conexiones inusuales.

Mientras que la estructura arborescente en *Así habló Zaratustra* permite una narrativa coherente y un desarrollo claro del tema central, la estructura rizomática en *Re-encuentro* abre nuevas posibilidades para la interacción, la multiplicidad y la flexibilidad en la experiencia artística. La primera sigue un orden lógico y progresivo, propio de las formas artísticas tradicionales que buscan una narración coherente y jerárquica. En cambio, la segunda se desvía hacia una exploración de la conectividad y la improvisación, donde cada elemento de la obra se retroalimenta de manera impredecible.

Este contraste no solo refleja una diferencia en los enfoques compositivos, sino que también refleja las tensiones entre la tradición y la innovación en el arte contemporáneo. En este sentido, el rizoma propuesto por Deleuze y Guattari no solo se aplica al pensamiento filosófico, sino que también ofrece una nueva forma de concebir las estructuras artísticas, abriendo la puerta a experiencias más fluidas, abiertas y en constante transformación, como las que se encuentran en Re-encuentro.

#### 1.4. Sonoturgia

“La sonoturgia podría definirse como el conjunto de hipótesis conceptuales y formales que fundamentan, establecen la intención y analizan el desarrollo y el efecto de los materiales sonoros, que se manifiestan en el espacio y tiempo de la representación, en relación a los planteamientos de la puesta en escena en donde se integran” (Simón, 2016)

La sonoturgia, representa un campo de estudio crucial en el ámbito de las artes escénicas contemporáneas. Este término, acuñado por Pablo Iglesias, abarca un amplio espectro de consideraciones teóricas y prácticas que giran en torno al papel fundamental de los elementos sonoros en la creación y la percepción de una obra teatral o escénica. A continuación, se pretende ahondar en la importancia de la sonoturgia en la producción artística, al destacar su influencia en la concepción, la ejecución y la recepción de las puestas en escena.

En primer lugar, es esencial comprender que la sonoturgia no se limita únicamente a la utilización de sonidos dentro del espacio escénico, sino que implica un proceso profundo de reflexión y diseño que abarca desde la selección de los materiales sonoros hasta su integración con otros elementos escénicos. La sonoturgia, en este sentido, se convierte en una herramienta fundamental para los creadores escénicos permitiéndonos establecer una conexión emotiva y sensorial con el público a través del uso estratégico del sonido.

Una de las principales contribuciones de la sonoturgia radica en su capacidad para enriquecer la experiencia estética del espectador. Al considerar el sonido como un elemento escénico tan relevante como la luz, el movimiento o el texto, los artistas podemos crear mundos sensoriales complejos y envolventes que transportan al espectador a universos emocionales y narrativos únicos. Desde la ambientación de un espacio hasta la creación de atmósferas emocionales, la sonoturgia tiene el poder de potenciar la inmersión del espectador en la obra, produciendo así un impacto más profundo y duradero.

Además, la sonoturgia desempeña un papel crucial en la construcción del significado y la narrativa de una puesta en escena. A través de la manipulación de elementos sonoros como la música, los efectos sonoros y la voz, los creadores pueden transmitir mensajes subyacentes, establecer contrastes emocionales y reforzar temas y motivos centrales de la obra. De esta manera, la sonoturgia se convierte en un lenguaje artístico propio, capaz de comunicar ideas y emociones de manera no verbal y complementaria a otros elementos escénicos.

Es importante destacar que la sonoturgia no solo afecta la experiencia del espectador durante la representación en vivo, sino también su percepción y memoria de la obra una vez finalizada. Los elementos sonoros, al ser intrínsecos a la atmósfera y la estructura de la obra, pueden dejar una impresión duradera en la mente del espectador, contribuyendo así a la construcción de su interpretación personal y su conexión emocional con la obra a largo plazo.

La sonoturgia se establece de esta manera como un campo de estudio y práctica fundamental en las artes escénicas contemporáneas, enriqueciendo la producción artística y la experiencia del espectador a través de la exploración creativa y reflexiva del sonido en relación con la puesta en escena. Su influencia se extiende desde la concepción y diseño de la obra hasta su recepción y memoria, su relevancia como herramienta integral en la creación de experiencias teatrales y escénicas significativas.

#### 1.4.1. Preproducción

La preproducción en el proceso de sonoturgia es una fase esencial que sienta las bases para todo el trabajo posterior en el diseño sonoro. Esta etapa se encarga de la planificación y la estructuración de los elementos sonoros que darán forma a la obra, se asegura que la propuesta final esté alineada con los objetivos artísticos y conceptuales del proyecto. De acuerdo con Pablo Iglesias Simón, en la preproducción se combina un trabajo técnico con uno conceptual, que permite articular el sonido dentro de una narrativa que no solo busca una simple función estética, sino que también quiere generar una experiencia inmersiva y emocional para el espectador.

## 1.4.1.1. Investigación y Conceptualización Sonora

En esta fase, el primer paso es la investigación profunda de los elementos conceptuales y filosóficos que darán dirección al diseño sonoro. En el caso de La Quinta Estepa, la investigación se enfoca en comprender la atmósfera y las emociones que se quieren transmitir, alineadas con la narrativa de la obra. La sonoturgia se convierte en un vehículo para explorar temas como el fuego, la transformación y el sufrimiento, elementos claves de la historia y los personajes. La búsqueda de sonidos que puedan evocar estas sensaciones es fundamental, pues el sonido debe hacer tangible lo intangible y reforzar el viaje emocional del espectador a través de la experiencia sonora.

## 1.4.1.2. Selección de Materiales y Recursos Sonoros

En la preproducción, uno de los pasos más importantes es la recopilación de los materiales sonoros. En La Quinta Estepa, esto no solo implica la creación de nuevos sonidos, sino también la selección de grabaciones preexistentes que puedan ser recontextualizadas para darles un nuevo sentido dentro de la obra. La exploración de sonidos naturales, como el crujir del fuego, los susurros del viento o los ecos de un paisaje desolado, se convierte en una fuente esencial para construir la atmósfera de la obra. Estos sonidos deben integrarse de manera orgánica con la acción escénica y las interpretaciones de los bailarines al aportar una conexión entre cuerpo y sonido que se fusiona de manera fluida. Además, se considera la posibilidad de utilizar grabaciones ambientales que den cuenta de los escenarios que los personajes habitan.

## 1.4.1.3. Desarrollo de la Estética Sonora

La estética sonora de La Quinta Estepa debe estar alineada con los principios fundamentales de la obra: lo caótico, lo orgánico y lo transformador. El sonido no solo debe ser una capa adicional, sino que debe convertirse en una extensión de la narrativa misma. La preproducción se enfoca en definir qué tipo de texturas, timbres y dinámicas serán predominantes. La obra requiere una sonoridad que evolucione a lo largo del tiempo, de modo que el sonido refleje las transformaciones del personaje y los conflictos internos que vive. En este sentido, la estética sonora puede ir de lo suave y melódico a lo abrupto y discordante, de acuerdo con las tensiones que se desarrollan en el relato.

## 1.4.1.4. Diseño de la Espacialidad Sonora

Un aspecto clave en la preproducción es el diseño de la espacialidad del sonido, es decir, cómo se distribuirán los sonidos en el espacio físico. En La Quinta Estepa, la obra no solo se

experimenta a través de los ojos, sino también a través del cuerpo, por lo que la disposición de los elementos sonoros debe ser pensada en función del entorno en el que los espectadores se encuentran. El uso de la espacialidad permite que el sonido no solo se perciba como una capa que rodea al espectador, sino como una experiencia tridimensional que interactúa con el cuerpo. Esto implica definir la ubicación de los altavoces, la dirección del sonido, y cómo este se moverá o cambiará a medida que los intérpretes se desplazan en el escenario. Este diseño también debe tener en cuenta la dinámica entre lo que se escucha en el escenario y lo que percibe el público, al crear una experiencia inmersiva que altere la percepción del tiempo y el espacio.

#### 1.4.1.5. Planificación Técnica y Logística

La planificación técnica en la preproducción de la sonoturgia abarca la elección de herramientas, tecnologías y recursos necesarios para la creación del diseño sonoro. En este caso, el uso de Ableton Live 12 y el teclado MIDI como herramientas primarias debe planificarse para que cada elemento sonoro se organice de manera coherente dentro de la obra. Esto incluye la creación de las pistas sonoras, la manipulación de los efectos, y la integración de los materiales grabados en el flujo general de la producción. La preproducción también contempla la logística en términos de tiempo, espacio y equipo humano necesario para ejecutar el diseño sonoro, se asegura que todas las piezas encajen en el cronograma del proyecto y se cumplan los objetivos técnicos sin comprometer la visión artística.

#### 1.4.1.6. Colaboración Interdisciplinaria

Finalmente, la preproducción de La Quinta Estepa debe involucrar una estrecha colaboración con los demás miembros del equipo artístico. La interacción entre los diseñadores sonoros, los coreógrafos, los diseñadores de luces y el resto del equipo es fundamental para garantizar que el sonido se integre de manera coherente con el resto de los elementos escénicos. Esta colaboración permite que todos los aspectos de la obra, desde el movimiento hasta la luz y el sonido, trabajen de manera conjunta para crear una experiencia sensorial unificada. La comunicación constante durante la fase de preproducción es clave para definir los momentos clave de la obra, las transiciones sonoras y la forma en que el sonido interactuará con los cuerpos y los espacios.

La preproducción en sonoturgia, como se ha detallado no es solo un proceso técnico, sino también un ejercicio de reflexión estética y conceptual. En este caso esta fase prepara el terreno para que la sonoridad se convierta en un puente entre lo físico y lo emocional se crea una experiencia multisensorial que complementa y amplifica la propuesta escénica. La

planificación rigurosa en esta etapa garantiza que el diseño sonoro sea una pieza esencial en la narración de la historia que pretende jugar con la percepción del público.

#### 1.4.2. Diseño sonoro

El diseño sonoro es la fase que sigue a la preproducción y que consiste en la creación y organización de los elementos sonoros que conformarán la obra. Según Pablo Iglesias Simón, el diseño sonoro no solo implica la selección de sonidos, sino también la manipulación y la estructuración de estos dentro del contexto dramático y escénico (Simón, 2016). En este proceso, el sonido se convierte en un medio narrativo, estético y emocional que sirve tanto para la caracterización de los personajes como para la construcción del espacio en el que se desarrolla la acción. En el caso de *La Quinta Estepa*, el diseño sonoro debe abordar los diferentes elementos temáticos, espaciales y emocionales que caracterizan la obra, con especial atención a la interacción entre el cuerpo y el sonido, la espacialización y la sincronización con la danza.

##### 1.4.2.1. Creación de la Identidad Sonora

La creación de una identidad sonora es uno de los pilares del diseño sonoro, como destaca Iglesias Simón. En *La Quinta Estepa*, esta identidad se construye a partir de los temas recurrentes de la obra: el fuego, el conflicto interno, la lucha y la transformación. El sonido debe reflejar estos conceptos a través de una paleta sonora diversa que incluya desde sonidos naturales como el crujir del fuego y el viento, hasta sonidos más abstractos y manipulados digitalmente. La idea es crear un espacio sonoro que evoque la sensación de lucha y caos interno, al tiempo que transmita la sensación de liberación y transformación.

Para ello, se trabajará con una mezcla de sonidos orgánicos y procesados que generan texturas ricas y complejas. Los sonidos naturales, como los de fuego o la naturaleza, se manipularán electrónicamente para intensificar sus características y proporcionar una atmósfera tensa y cargada. Por otro lado, los sonidos sintetizados o creados mediante efectos digitales serán empleados para representar la transformación y el dinamismo de la obra. Estos sonidos abstractos no solo tienen un valor estético, sino que también ayudan a crear una narrativa sonora que complemente la acción en escena.

##### 1.4.2.2. Uso de la Música y la Composición Sonora

Iglesias Simón plantea que la música, cuando se emplea en el diseño sonoro, debe tener una relación estrecha con los elementos dramáticos de la obra. En *La Quinta Estepa*, la música no solo será un elemento complementario, sino que se integrará de manera orgánica con los

sonidos creados digitalmente y se manifieste una composición sonora que resalte los momentos clave de la narración.

El diseño de la música, por lo tanto, deberá responder a las emociones y tensiones de los personajes. Se podría considerar el uso de composiciones minimalistas o fragmentadas para transmitir la incertidumbre y el conflicto, o música más intensa y orgánica para representar momentos de transformación o clímax dramático. La elección de instrumentos y efectos sonoros debe ser coherente con la atmósfera que se busca generar, y el uso de silencios o pausas puede ser tan significativo como la música misma, dado que el vacío sonoro puede intensificar la emoción en momentos de tensión.

#### 1.4.2.3. Creación de Espacios Sonoros y Espacialización

Uno de los aspectos más innovadores del diseño sonoro es la espacialización, entendida como la distribución de los sonidos en el espacio escénico para crear una sensación de inmersión y profundidad. Iglesias Simón subraya que la espacialización del sonido permite transformar el espacio físico de la escena, sumergiendo al público en una experiencia sensorial única. En *La Quinta Estepa*, la espacialidad sonora se utilizará para generar ambientes que refuercen la atmósfera de la obra y que contribuyan a la interacción entre los intérpretes y el público.

Se trabajará en la distribución de los altavoces y la planificación de los efectos sonoros de manera que los sonidos se desplieguen en distintas direcciones se pretende estimular una sensación de movimiento y transformación dentro del espacio. Los sonidos de fuego, viento o de los elementos naturales se irán desplazando a lo largo del escenario para reflejar el dinamismo de los personajes y de sus emociones. Esta dinámica espacial, junto con los movimientos corporales en escena, contribuirá a intensificar la experiencia del espectador, haciéndolo partícipe de la obra de una forma más activa.

La utilización de un sistema de sonido envolvente o multicanal será clave para lograr esta inmersión. Los sonidos no solo serán escuchados, sino que también se sentirán en la proximidad y la distancia, con lo que se evoca la presencia de los elementos sonoros en el espacio. La espacialización también ayudará a transmitir la subjetividad del personaje a través del sonido, permitiendo al espectador sentir las emociones y percepciones del protagonista de una manera más visceral.

#### 1.4.2.4. Sincronización con la Acción Escénica

El diseño sonoro se desarrollará en estrecha colaboración con la coreografía y los movimientos de los intérpretes. La sincronización entre el sonido y la acción escénica es fundamental para crear una experiencia coherente y fluida. Iglesias Simón enfatiza la importancia de que el sonido no sea un elemento añadido, sino una parte integral de la puesta en escena que interactúa con los movimientos de los cuerpos.

Durante los ensayos, se coordinará el tiempo de los sonidos con las transiciones y los movimientos clave de los intérpretes. Esta sincronización no solo servirá para enfatizar ciertos momentos, sino que también contribuirá a la creación de un ritmo narrativo que guíe al espectador a través de la obra. La música, los efectos sonoros y la manipulación del espacio sonoro estarán al servicio de la acción dramática, para así ayudar a comunicar las emociones, las tensiones y los cambios en los personajes.

#### 1.4.2.5. Integración del Sonido en el Espacio Escénico

El diseño sonoro en La Quinta Estepa también se relacionará estrechamente con el diseño de luz y el espacio físico de la obra. La interacción entre estos elementos contribuirá a la construcción de una atmósfera sensorial que será percibida de manera simultánea por el espectador. Iglesias Simón explica que el sonido puede transformar el espacio, al igual que la luz ayuda a generar efectos de tensión, calma, o intensificación emocional.

El trabajo conjunto entre los diseñadores de sonido, luz y escenografía será crucial para garantizar que el sonido no solo se escuche, sino que se sienta como parte de un todo coherente. En esta obra, la relación entre sonido, cuerpo, espacio y luz será dinámica y sinérgica, con la capacidad de acercarse a una experiencia multisensorial en la que cada elemento contribuye a la narrativa de manera integral.

Es por todo esto que el diseño sonoro es un proceso creativo profundamente conectado con la narrativa, el espacio y los personajes. Siguiendo las pautas establecidas por Pablo Iglesias Simón, el sonido se convertirá en un lenguaje adicional que enriquecerá la experiencia del espectador, no solo como complemento, sino como un elemento estructural que guía la interpretación de la obra. Desde la creación de una identidad sonora que refleje los temas de la obra, hasta la espacialización y sincronización con los cuerpos, el diseño sonoro será fundamental para la creación de una atmósfera inmersiva y emocionalmente poderosa.

### 1.4.3. Producción

La producción sonora es la etapa donde se lleva a cabo la materialización de las ideas y conceptos previamente planteados en el diseño sonoro. En este proyecto, esta fase involucra una serie de pasos técnicos y artísticos, que van desde la grabación de los sonidos hasta la edición, la manipulación y la organización final de los elementos sonoros que se integrarán en la obra. Según Pablo Iglesias Simón, la producción sonoro-espectacular se distingue por ser un proceso creativo y técnico, en el que los diseñadores de sonido deben estar preparados para enfrentar tanto los desafíos técnicos de la grabación y la edición como los desafíos artísticos relacionados con la traducción de la visión sonora en un formato que funcione de manera efectiva dentro del contexto escénico.

#### 1.4.3.1. Grabación de Sonidos

La grabación de sonidos es el primer paso crucial en la producción. En este caso, se procederá a la grabación de todos los elementos sonoros que formarán parte del espectáculo. Esto incluye tanto los sonidos orgánicos como los procesados, que se utilizarán para crear la atmósfera única de la obra. La grabación de sonidos de la naturaleza (por ejemplo, el crujir del fuego, el viento, pasos sobre la tierra, entre otros) se llevará a cabo en entornos naturales que permitan captar la esencia y la autenticidad de estos sonidos. Estos elementos se grabarán con micrófonos de alta calidad que garanticen una captura precisa de las texturas sonoras.

Además, se grabarán sonidos creados a partir de objetos manipulados, de manera que se puedan construir elementos sonoros abstractos o manipulados electrónicamente. Estos pueden incluir sonidos generados por sintetizadores, muestras electrónicas o manipulaciones de sonidos preexistentes. Es esencial que, durante esta etapa, se busque una variedad de texturas sonoras que ofrezcan flexibilidad para su posterior trabajo creativo.

#### 1.4.3.2. Edición y Manipulación de Sonidos

Una vez que los sonidos son grabados, se inicia la fase de edición y manipulación. Esta etapa es donde se define el tratamiento sonoro de cada elemento y se ajustan a las necesidades dramáticas y espaciales de la obra. La edición puede implicar cortar, ajustar el volumen, ecualizar, procesar y transformar los sonidos para que se adapten al contexto escénico.

El software utilizado en esta fase es fundamental. En mi caso, el uso de Ableton Live 12, que se integra perfectamente con el trabajo de producción, ofrece una amplia gama de herramientas para manipular los sonidos y ajustar sus características. Durante esta etapa, se

experimenta con técnicas como la modulación (cambio en la amplitud, frecuencia y fase de un sonido), la reverb (para simular el espacio en el que se encuentran los sonidos) y la delays (para generar eco y profundización).

Un aspecto esencial del trabajo de edición es la cohesión de la paleta sonora. Aquí se busca que los sonidos grabados y manipulados tengan un hilo conductor que los conecte de manera coherente con la estética general de la obra. Esto significa que cada sonido debe tener un propósito claro y debe estar organizado de acuerdo a su función narrativa y emocional dentro de la propuesta artística.

#### 1.4.3.3. Organizar la Sonoridad dentro del Espacio Escénico

La producción sonora también involucra una planificación meticulosa de cómo los sonidos se organizarán dentro del espacio escénico. Según Pablo Iglesias Simón, la espacialización de los sonidos es un componente fundamental de la producción. En este proyecto, los sonidos no solo se escucharán de manera monótona, sino que serán dispuestos en diferentes puntos del espacio para generar una experiencia inmersiva. Para esto, se debe trabajar con altavoces ubicados en distintos lugares del escenario, con el objetivo de crear una sensación de desplazamiento y dinamismo en el espacio.

El uso de tecnologías de sonido multicanal o envolvente permitirá que el sonido se desplace en 360 grados, lo que refuerza la atmósfera de tensión o transformación en cada momento clave de la obra. Además, se tomará en cuenta la relación entre la danza, el movimiento y la espacialización del sonido, siempre se buscará que los sonidos se muevan en sintonía con las acciones de los intérpretes para intensificar la conexión entre el cuerpo y el entorno sonoro.

#### 1.4.3.4. Implementación Técnica en el Ensayo

Una vez que los sonidos están editados y organizados, la siguiente fase es la implementación técnica dentro de los ensayos. Durante esta etapa, se hará la integración de los elementos sonoros con los ensayos de los intérpretes y la dirección de la obra. Esta fase de implementación técnica es crucial, ya que permite realizar ajustes en tiempo real para asegurar que la interacción entre el sonido, la danza y el espacio funcione de manera óptima.

A través de la retroalimentación con los intérpretes, se harán los ajustes necesarios en cuanto a la sincronización del sonido con la coreografía, los cambios de volumen o la adaptación del sonido al ritmo de la obra. Además, durante los ensayos generales, se llevará a cabo una evaluación del impacto sonoro dentro del espacio escénico realizando pruebas a la

distribución de altavoces, las distancias entre los sonidos y las transiciones de la música o efectos sonoros. Esto es fundamental para ajustar la respuesta emocional y dramática que se quiere lograr con el diseño sonoro.

#### 1.4.3.5. Creación de la Sonoridad en Vivo

Uno de los aspectos destacados de la producción sonora es la creación de sonoridades en vivo. Esto implica la interacción entre los intérpretes y los elementos sonoros durante la actuación. Los efectos en tiempo real, como la manipulación de sonidos en directo, el uso de micrófonos y el control de los sonidos a través de pedales o dispositivos de modulación, añadirán un nivel de dinamismo y espontaneidad a la obra.

En este caso, se incorporarán tecnologías como el live sampling y la modulación en tiempo real, que permiten manipular los sonidos mientras se producen. Esta técnica ofrecerá una mayor flexibilidad durante las funciones y dará un aire fresco y vivo a cada representación.

La producción sonora no es solo un proceso técnico, sino una fase creativa que toma en cuenta la interacción entre los sonidos y la obra misma. Desde la grabación de los sonidos hasta su manipulación y espacialización, la producción sonora contribuye a la creación de una atmósfera inmersiva, en la que el sonido no solo se escucha, sino que se siente y se vive como parte integral de la experiencia. La implementación técnica, el trabajo de sincronización y la creación de sonoridades en vivo aseguran que el diseño sonoro sea una herramienta dinámica que colabore estrechamente con los elementos visuales, dramáticos y corporales, todos con la capacidad de provocar una experiencia sensorial profunda para el espectador.

#### 1.4.4. Posproducción

La posproducción es la fase final en el proceso de creación sonora, en la que los elementos sonoros grabados, manipulados y organizados durante la etapa de producción se refinan, optimizan y ajustan para garantizar que cumplan con los objetivos artísticos y técnicos de la obra. En esta etapa, los diseñadores de sonido trabajan en la mezcla, la masterización, y la sincronización final de todos los elementos sonoros para integrarlos perfectamente en el contexto escénico y de representación. De acuerdo con Pablo Iglesias Simón, la posproducción es crucial porque es el momento en que se logran los ajustes definitivos que permiten que el sonido se acople y funcione a la perfección con la performance, el espacio y la atmósfera.

## 1.4.4.1. Edición Final de Sonidos

La edición final consiste en realizar los últimos ajustes de los sonidos grabados y editados durante la fase de producción. Aquí, se lleva a cabo un proceso de limpieza y pulido de las grabaciones, se eliminarán ruidos no deseados, se mejora el volumen y las texturas sonoras. Además, en esta fase se toman decisiones clave sobre la duración de los sonidos, su posición en el espacio, y cómo estos interactuarán con las acciones del escenario.

Durante la edición final, es crucial revisar la coherencia sonora. Los sonidos deben estar equilibrados y deben integrarse de manera fluida con las imágenes y los movimientos. Las transiciones entre elementos sonoros también deben ser suaves y naturales para que no interrumpen la inmersión del espectador. La edición también involucra la revisión de la ecualización para asegurar que cada sonido se perciba de manera clara y precisa en el espacio, sin que se superpongan o se pierdan entre sí.

## 1.4.4.2. La Mezcla Sonora

La mezcla sonora es el proceso en el que todos los elementos grabados y creados son combinados y ajustados en relación al resto de los elementos de la obra. Este paso es fundamental para asegurar que el sonido se escuche de manera clara y equilibrada en todas las condiciones de la presentación.

Según Iglesias Simón, la mezcla debe tener en cuenta no solo los aspectos técnicos (como el nivel de cada pista) sino también la intención dramática de cada momento. Por ejemplo, en la obra, si se busca crear un momento de gran tensión, la mezcla puede enfatizar ciertos sonidos de manera que el espectador sienta una intensificación de la atmósfera. Si, por el contrario, se desea un momento de calma, la mezcla puede reducir la presencia de sonidos y dejarlos más dispersos en el espacio para crear una sensación de apertura.

En esta fase también se toman decisiones sobre el uso de efectos sonoros. Algunos sonidos pueden ser procesados aún más mediante filtros, reverberación o modulación para generar un mayor impacto, mientras que otros se pueden simplificar o suavizar para evitar que compitan con la acción visual.

## 1.4.4.3. Sincronización y Diseño de la Temporalidad

La sincronización es otro aspecto esencial en la posproducción. En este momento, todos los sonidos se ajustan y sincronizan con las acciones en el escenario y los movimientos de los

intérpretes. Esta etapa es especialmente crucial en un proyecto que involucra elementos coreográficos, como es el caso de la obra, en donde el sonido debe acompañar cada gesto, cada cambio de ritmo y cada emoción de los personajes en la escena. De acuerdo con la concepción de Iglesias Simón, la sincronización entre el sonido y la acción no solo asegura la precisión técnica, sino que también fortalece la intensidad emocional de la performance (Simón, 2016).

Además de la sincronización con las acciones físicas, en la posproducción se debe trabajar la temporalidad sonora. Esto implica ajustar la duración de los sonidos y su aparición en momentos específicos del espectáculo. En algunas obras, la temporalidad puede ser flexible, con momentos sonoros que se alargan o se acortan para aumentar la expresividad de la escena. Esta parte del proceso exige una gran sensibilidad y comprensión de la dinámica de la obra, para que el sonido no se convierta en una carga, sino en una extensión orgánica del movimiento y la imagen.

#### 1.4.4.4. Pruebas de Espacialización y Distribución del Sonido

La espacialización en la posproducción consiste en probar cómo los sonidos se distribuyen en el espacio, en especial si la obra está concebida para una instalación o un espacio escénico particular. Durante la posproducción, se realiza una revisión exhaustiva de la disposición de los altavoces y la distribución del sonido en el entorno. Según Iglesias Simón, la sonorización espacial es un proceso que puede ser técnico o subjetivo, dependiendo del enfoque artístico de la obra. En este caso, se utilizarán técnicas de sonido envolvente para crear una atmósfera inmersiva en la que los sonidos no solo se perciban de manera frontal, sino que se muevan alrededor del público produciendo una experiencia de inmersión completa.

Este proceso requiere pruebas constantes en el espacio donde se realizará la representación, asegurándose de que los sonidos estén correctamente balanceados en relación al escenario, los movimientos de los intérpretes y los demás elementos visuales. Las pruebas también permiten verificar cómo los diferentes sonidos interactúan con el entorno físico (acústica de la sala, reverberación natural, etc.). Se investiga con la distribución y los efectos de acuerdo a las necesidades específicas del espacio.

#### 1.4.4.5. Masterización y Ajustes Finales

La masterización es el último paso de la posproducción, en el que el diseño sonoro se ajusta a su formato final para la reproducción en el evento. Durante la masterización, se realizan ajustes finales de nivel de volumen, compresión y ecualización para asegurar que el sonido

se escuche de manera clara y equilibrada, independientemente del sistema de sonido utilizado durante la representación. Este es el paso en el que se aseguran las condiciones acústicas óptimas para la experiencia del público, tanto en términos de calidad como de adecuación a las características del espacio.

Durante la masterización, se presta atención a los detalles técnicos como la dinámica sonora (control de picos de volumen y su distribución), la frecuencia de los sonidos (para evitar la sobrecarga de graves o agudos) y la presencia de los efectos. Cada ajuste realizado tiene como objetivo garantizar que la calidad sonora no solo sea adecuada, sino también impactante para el espectador, ajustándose a los momentos clave de la obra.

#### 1.4.4.6. Implementación en la Función

Una vez que la posproducción ha sido completada, se lleva a cabo la implementación en vivo. Esto implica una revisión final de todos los ajustes realizados, para asegurar que todo el trabajo realizado durante la posproducción se mantenga intacto en el contexto de la presentación en vivo. En esta fase, se supervisa la reproducción del sonido en tiempo real, se revisan posibles imprevistos que puedan surgir, y se realizan los últimos toques para que el sonido sea fiel a lo concebido.

#### 1.4.5. Diseño en sala

El diseño en sala es la fase en la que se considera la relación entre el sonido y el espacio en el cual se realizará la presentación. En este momento, los diseñadores de sonido se enfocan en cómo el entorno físico afectará la percepción del sonido y cómo el sonido, a su vez, interactuará con el espacio, los cuerpos en movimiento, la arquitectura del lugar y la atmósfera general de la obra. De acuerdo con Pablo Iglesias Simón, el diseño en sala es donde el sonido cobra vida en un contexto tridimensional, trascendiendo la simple reproducción de efectos y convirtiéndose en una experiencia sensorial inmersiva para el espectador (Simón, 2016).

##### 1.4.5.1. Evaluación del Espacio

Antes de comenzar con el diseño en sala, es esencial realizar una evaluación exhaustiva del espacio en el que se llevará a cabo la obra. Esto implica analizar aspectos como las dimensiones de la sala, la distribución del público, los materiales del escenario y la acústica natural del lugar. Cada uno de estos elementos influye en la manera en que el sonido será percibido por el público.

En este sentido, Iglesias Simón subraya la importancia de considerar cómo el espacio acústico puede cambiar dependiendo de los materiales del ambiente, como las paredes, el

techo, el tipo de suelo y el mobiliario, ya que estos pueden reflejar, absorber o difundir el sonido de distintas maneras (Simón, 2016). Para un diseño sonoro efectivo, es fundamental comprender cómo los sonidos se comportarán dentro del espacio antes de hacer ajustes o decisiones creativas sobre la distribución y la ejecución sonora.

#### 1.4.5.2. Distribución del Sonido

El siguiente paso en el diseño en sala es la distribución del sonido dentro del espacio. Esta tarea se refiere a la colocación estratégica de los altavoces, micrófonos y otros dispositivos sonoros en la sala para garantizar que el sonido llegue al público de manera efectiva y equilibrada, sin perder su impacto y sin que el sonido se pierda o quede distorsionado por las características acústicas del lugar.

Uno de los enfoques más utilizados es el diseño de sonido envolvente, en el que se busca crear una atmósfera sonora que envuelva al público desde todos los ángulos. En este tipo de diseño, se puede distribuir el sonido no solo en el frente del espacio (como ocurre en las configuraciones tradicionales de altavoces), sino también en los lados, el techo y el suelo, lo que permite una inmersión total en la experiencia sonora. Este enfoque es especialmente relevante cuando se quiere generar una conexión profunda entre el sonido y la acción escénica, como en una obra que busque manipular el ambiente a través de las ondas sonoras para crear una atmósfera que complemente y amplifique la narrativa y los gestos.

Iglesias Simón sugiere que, dependiendo de la dinámica de la obra los altavoces y los elementos sonoros pueden colocarse de manera que interactúen con el público para dar al público una sensación de que el sonido no solo está ocurriendo sobre el escenario, sino que también se desplaza por el espacio y llega a ellos desde diferentes direcciones para estimular la percepción del espacio físico y haciendo que este se convierta en parte integral de la obra.

#### 1.4.5.3. Consideraciones Acústicas y Aislación Sonora

Las condiciones acústicas de la sala deben ser consideradas de manera integral en el diseño sonoro. Esto implica observar cómo el sonido puede rebotar o dispersarse dentro del espacio y cómo este comportamiento afectará la claridad, la dirección y la calidad general del sonido. En algunos casos, pueden ser necesarios tratamientos acústicos adicionales, como paneles que absorban el sonido o elementos que ayuden a enfocar la proyección sonora en ciertas áreas.

Además, es crucial que el sonido sea diseñado de manera que se mantenga aislado de otros ruidos no deseados que puedan interferir con la percepción de la obra. La correcta aislación

sonora asegura que los sonidos de la obra no se mezclen con los sonidos del entorno, lo cual es especialmente importante en lugares con una acústica desafiante o en espacios abiertos. El diseño de la sala y la elección de dispositivos sonoros también deben garantizar que el sonido no se pierda en áreas del espacio donde el público no pueda escucharlo correctamente, como los rincones o zonas más alejadas del escenario.

#### 1.4.5.4. Pruebas Técnicas y Ensayos

Una vez que el diseño en sala ha sido planteado, se deben realizar pruebas técnicas para asegurar que los altavoces, micrófonos y otros equipos se encuentren en las posiciones correctas y estén funcionando adecuadamente. Las pruebas permiten ajustar los niveles de sonido, modificar la espacialización y asegurarse de que todos los elementos del sistema de sonido están en sincronía con la acción escénica. Es importante realizar ensayos previos al estreno, en los cuales se evalúe la interacción entre los sonidos grabados y las ejecuciones en vivo, como las coreografías, los movimientos de los actores o las proyecciones visuales, para ajustar cualquier imprevisto.

#### 1.4.5.5. Ajustes Durante la Función

Durante las representaciones en vivo, es posible que se necesiten ajustes en tiempo real del diseño sonoro, ya que las condiciones de la sala pueden cambiar dependiendo de factores como la acústica en función de la cantidad de público, las interacciones del mismo con la obra, y las posibles variaciones en la interpretación. Por ello, la presencia del diseñador sonoro en la sala durante las funciones es esencial para hacer correcciones instantáneas que aseguren que el sonido siga siendo una herramienta efectiva para la narrativa.

#### 1.4.5.6. Integración con la Puesta en Escena

Finalmente, el diseño en sala debe integrarse de manera coherente con los otros elementos escénicos, como la iluminación, la escenografía y el vestuario. En una obra multidisciplinaria, como la presente, el sonido y el espacio físico se convierten en vehículos esenciales para la atmósfera general de la obra, por lo que es crucial que el diseño en sala no solo se ocupe del sonido en sí, sino también de cómo interactúa con los otros componentes visuales y de movimiento. La sinergia entre sonido y espacio no solo refuerza la narrativa, sino que crea una experiencia inmersiva que trasciende los límites de cada disciplina.

## 1.5. Influencia de la filosofía del rizoma en la sonoturgia

La filosofía del rizoma, como lo propone Deleuze y Guattari, tiene una profunda resonancia en el proceso de sonoturgia, que se manifiesta a lo largo de cada fase de su desarrollo, desde la preproducción hasta el diseño en sala. Los principios rizomáticos, tales como la no linealidad, la multiplicidad, la decalcomanía, y la conectividad, juegan un papel clave en este proceso, favoreciendo un enfoque experimental y orgánico que se adapta al flujo del proceso creativo. A continuación, se detallará cómo estos principios entran en resonancia con cada una de las etapas del proceso de sonoturgia, se pretende incorporar ejemplos prácticos que ilustran cómo la sonoridad emerge de los cuerpos, las acciones y los encuentros dentro del espacio creativo.

### 1.5.1. Preproducción:

La fase de preproducción en la sonoturgia es donde los principios rizomáticos comienzan a tomar forma, pues como el modelo rizomático plantea, la planificación no busca una estructura jerárquica o lineal, sino que se inspira en una multiplicidad de posibilidades que se expanden en diversas direcciones. Aquí, el concepto de no linealidad es crucial. En lugar de seguir una secuencia fija de pasos, el proceso de diseño sonoro en esta etapa fluye a través de múltiples caminos posibles. Cada sonido y cada elemento sonoro potencial son tratados como nodos que pueden conectarse o desconectarse para dar vida a nuevas rutas de resonancia.

En esta fase inicial, al realizar una lluvia de ideas sobre los sonidos que evocarán las acciones en escena, puede surgir la idea de que un salto de los intérpretes en los ensayos recuerde el rugido de una turbina de cohete o que el agotamiento por cansancio evoque la sensación de ahogamiento y eso asociar a sonidos de agua. Este impulso creativo nace de una multiplicidad de asociaciones sensoriales y no sigue un camino lógico o narrativo, sino que se ramifica y se conecta a través de asociaciones libres.

### 1.5.2. Diseño Sonoro

El diseño sonoro, entendido como la creación y selección de los materiales acústicos que acompañarán la pieza, refleja de manera especialmente potente los principios de multiplicidad y decalcomanía. La multiplicidad en la sonoridad se traduce en la inclusión de una amplia variedad de texturas sonoras, que no se limitan a un género o estilo, sino que se extienden a sonidos de diversas procedencias, como grabaciones de campo, instrumentos acústicos, sonidos digitales, y materiales encontrados. Esta diversidad de fuentes sonoras tiene como objetivo crear una sonoridad heterogénea, en la que cada elemento aporta una capa única

que se entrelaza con las otras, construyendo una red de sonidos que se cruzan y se influyen mutuamente.

Un ejemplo claro de este principio es cuando, en los ensayos, un intérprete rueda por el suelo. Este gesto físico no solo podría evocar la sensación de un movimiento corporal, sino que, al ser amplificado y grabado por los micrófonos, al implementar un efecto de oscilador, podría resonar como el rugido de un motor en marcha para producir una conexión inesperada entre la acción humana y un sonido tecnológico. La idea de decalcomanía entra en acción aquí, al “imprimir” una idea sobre otra, donde se da a luz una relación simbiótica entre lo humano y lo no humano, lo orgánico y lo artificial.

### 1.5.3. Producción:

En la fase de producción, los sonidos ya definidos en el diseño sonoro comienzan a ser ensamblados dentro del espacio escénico, y aquí el principio de multiplicidad sigue siendo crucial. Sin embargo, en este punto, se activa también el principio de no linealidad: la forma en que los sonidos se distribuyen y se gestionan en el espacio escénico no sigue una progresión cronológica ni jerárquica. Los sonidos pueden surgir de distintos puntos de la sala, como si fueran ramificaciones de un único sistema, desplazándose de manera impredecible entre los distintos elementos del dispositivo escénico.

Uno de los ensayos para la Quinta estepa, por ejemplo, fue un momento donde varios intérpretes, al moverse en diferentes direcciones dentro del espacio, emitieron sonidos que se entrelazaban: uno provocaba el sonido de una explosión, mientras otro genera el eco de una resonancia lejana. Esto creó un paisaje sonoro fragmentado, pero al mismo tiempo conectado, que recuerda la estructura rizomática donde cada fragmento tiene importancia sin seguir una línea de tiempo clara o un relato unívoco.

### 1.5.4. Posproducción:

Aquí, el sonido se reorganiza, se modifica y se enriquece, al igual que una red de conexiones que se multiplican sin un orden preestablecido. Este proceso de decalcomanía es evidente cuando se insertan capas de sonidos sobre otras que provocan una fusión o superposición que borra las fronteras entre lo que es producido en un contexto o tiempo y lo que proviene de otro. El sonido generado en esta fase es transformado y fragmentado de tal forma que puede evocar una multiplicidad de experiencias al mismo tiempo, y no debe ser tratado como un producto acabado, sino como un campo en expansión que sigue ramificándose en nuevas direcciones.

Un claro ejemplo es la alteración de sonidos grabado en tiempo real. Supongamos que, durante una fase de producción, un salto genera un impacto sonoro grabado en un momento específico. Este sonido podría ser manipulado en posproducción, añadiéndole efectos de distorsión o reverberación, hasta que la esencia del salto se transforme en algo completamente diferente que evoque el retumbar de una maquinaria gigante o el rugido de un animal en plena acción.

#### 1.5.5. Diseño en Sala:

Finalmente, el diseño en sala lleva la sonoridad a su forma final dentro del contexto espacial, donde la multiplicidad y la no linealidad juegan un papel determinante. La distribución de los sonidos en la sala no sigue una lógica secuencial ni un orden predecible, sino que los sonidos se posicionan en diferentes puntos del espacio que lleguen a dar vida a una experiencia inmersiva en la que el espectador puede percibir una multiplicidad de capas sonoras en constante cambio. Este diseño sonoro espacial es también un acto de decalcomanía, donde lo visual, lo corporal y lo sonoro se mezclan y se influyen mutuamente, y que estos evoquen una sensación de que los elementos del espectáculo son porosos, interconectados, y mutables.

En la práctica esto se traduce al uso de altavoces ocultos o de sonidos que se desplazan de forma inesperada por la sala, lo que provoca que el público no solo escuche los sonidos, sino que los experimente en relación directa con su propio cuerpo y espacio. Un sonido, que inicialmente podría parecer el rugido de un motor o la explosión de una máquina, podría transformarse en el susurro de una respiración o el eco de una caída, el punto es alterar continuamente la percepción del espectador.

#### 1.6. Circuito performático

En el contexto del presente proyecto, el circuito performático se construye como un espacio de interconexión multidisciplinario donde diferentes formas de performance, como la danza, el teatro relacional, los happenings y la música experimental, se entrelazan y se retroalimentan mutuamente. Esta interacción constante crea una experiencia multidimensional. Dentro de este circuito, la sonoturgia juega un papel fundamental, al ser tanto como un reflejo de las otras disciplinas como un elemento que influye en ellas, generadora de transformaciones en la manera en que se desarrollan las acciones, las relaciones y la percepción de los participantes. En el presente apartado se pretende explicar cómo las diferentes formas previamente mencionadas (el butoh, el teatro relacional y los happenings), potencian la manifestación sonotúrgica desarrollada para La Quinta Estepa.

El butoh, por su naturaleza, es una práctica en la que la corporalidad juega un rol primordial. Este estilo de danza, caracterizado por movimientos lentos y cargados de intensidad emocional, se desarrolla a través de una conexión profunda entre el cuerpo y el espacio. En el butoh, el sonido no es simplemente un acompañante, sino que se convierte en una extensión del cuerpo mismo. Los sonidos son un vehículo que transforma la experiencia del movimiento, haciendo que cada gesto se amplifique en resonancia con el entorno sonoro. En este sentido, la sonoturgia no solo responde a los movimientos del cuerpo, sino que los guía y modifica su ritmo, intensidad y dirección. El sonido se integra a la danza, no solo como un fondo, sino como un motor que provoca y cambia la forma de los movimientos que llegan a crear una retroalimentación constante entre lo sonoro y lo corporal.

Este intercambio entre sonido y cuerpo también tiene una dimensión afectiva. Al integrar la sonoridad como un elemento orgánico dentro de la danza, el cuerpo no solo interpreta los sonidos, sino que también los produce, como un eco de su propio ser. Este fenómeno se despliega de manera particular en el butoh, donde los sonidos no solo afectan el movimiento, sino que se convierten en una experiencia emocional y física palpable. La sonoturgia en este contexto no solo redefine la percepción del cuerpo, sino que también amplía las posibilidades expresivas de la danza que llevan al intérprete y al espectador a un espacio de transformación y revelación compartida.

El teatro relacional, por otro lado, propone una experiencia performática en la que la separación entre el actor y el espectador se desdibuja. En este tipo de teatro, el público se convierte en un participante activo, cuyo rol es fundamental para el desarrollo de la obra. La sonoturgia en este contexto adquiere un poder transformador. El sonido no es solo un complemento, sino un dispositivo que activa la relación entre los participantes. Los sonidos generados dentro del espacio de la performance se convierten en agentes que influyen en la dinámica colectiva y reestructuran las interacciones entre los actores y el público. Al alterar las cualidades del sonido; su intensidad, textura y ritmo, la sonoturgia crea un ambiente en constante cambio, que permite a los participantes a involucrarse en el proceso creativo de manera más profunda y consciente.

A través de la manipulación del espacio sonoro, la sonoturgia interviene en la creación de nuevas formas de interacción, donde los participantes no solo observan, sino que son parte activa de la construcción de la experiencia. En el teatro relacional, el sonido se convierte en un medio para que los actores y el público se conecten, no solo en un nivel cognitivo, sino también en un nivel sensorial, afectivo y corporal. Este tipo de interacción modifica la

percepción del tiempo y el espacio, disolviendo las fronteras entre el escenario y la audiencia, y permitiendo que la performance se desarrolle de una manera fluida y colaborativa.

El enfoque de los happenings de Allan Kaprow, que pone énfasis en la participación activa del público y en la interacción con el entorno, también se entrelaza con la sonoturgia. En los happenings, los sonidos surgen de manera espontánea e imprevisible pudiendo evocar una atmósfera efímera y única. La sonoturgia en este contexto se convierte en una herramienta para la improvisación que genera sensaciones que provocan reacciones inmediatas en los participantes. Los sonidos no están predeterminados, sino que emergen de la interacción en tiempo real entre los participantes, el espacio y los objetos. Este enfoque permite que el sonido, como un elemento performático, se transforme constantemente, respondiendo a las acciones de los participantes al introducir una experiencia compartida que es distinta en cada ocasión. Kaprow afirmaba que los happenings no deben verse como representaciones en el sentido clásico, sino como procesos abiertos que invitan a la interacción, el juego y la improvisación, siendo un espacio donde no hay fronteras entre el arte y la vida. (Kaprow, 1966)

La sonoturgia, al integrarse en los happenings, actúa como un catalizador de la experiencia que ayuda a disolver la distancia entre la obra y los espectadores. Al ser impredecible y espontánea, la sonoridad en este contexto invita a la participación y a la co-creación de la performance. No es solo un medio para transmitir una idea, sino un vehículo para generar sensaciones compartidas, para provocar una reacción colectiva que trascie el acto de observar y se convierte en un acto de creación conjunta.

A lo largo del circuito performático, la sonoturgia no solo actúa en respuesta a los movimientos y las acciones de los otros elementos performáticos, sino que influye activamente en su desarrollo. En el butoh, el sonido modifica la corporeidad y amplifica la expresividad del cuerpo; en el teatro relacional, la sonoridad redefine las interacciones entre actores y público, y en los happenings, la sonoturgia es el motor que genera una experiencia compartida y transformadora. La sonoturgia se convierte en un agente que no solo complementa, sino que activa y genera nuevas formas de interacción, conexión y percepción, permitiendo que el circuito performático sea un espacio abierto, fluido y en constante transformación.

## Capítulo II:

### 2. Laboratorio de creación

El laboratorio de creación se establece en este proyecto como el núcleo de la integración entre la filosofía rizomática y la sonoturgia dentro del circuito performático. Este espacio se convierte en un escenario vital donde los elementos sonoros se despliegan en un diálogo constante con los componentes visuales, corporales, espaciales y teóricos que darán vida al circuito performático denominado “La Quinta Estepa”. Esta interacción promueve la emergencia de conexiones no lineales y facilita una fluidez creativa que refleja la naturaleza rizomática que caracteriza al proyecto.

En el proceso de sonoturgia de La Quinta Estepa, se utilizó el software Ableton Live para generar y manipular el material sonoro, permitiendo una interacción en tiempo real con los otros elementos de la obra. Este programa, conocido por su capacidad para integrar el sonido de manera flexible, se empleó para construir una sonoturgia en constante evolución, que respondía tanto a las demandas del espacio como a los movimientos de los intérpretes. El uso de Ableton Live permitió una creación sonora que se adaptaba dinámicamente que produjo una experiencia inmersiva para el espectador. El equipo técnico utilizado incluyó una computadora, una interfaz de audio, un micrófono, una consola y tres parlantes estratégicamente distribuidos en las diferentes escenas, reforzaron la sensación inmersiva y ayudaron a conectar cada espacio escénico a través del sonido. Estos dispositivos facilitaron una distribución espacial del audio que acompañaba y potenciaba las dinámicas escénicas, favoreciendo la interacción entre sonido, movimiento y espacio, en consonancia con la estética del proyecto.

#### 2.1. Preproducción

Mi enfoque en la preproducción se inspiró en la filosofía rizomática de Deleuze y Guattari, que entiende el sonido no como un elemento aislado, sino como parte de una red interconectada de posibilidades, donde cada capa de sonido puede ramificarse y transformarse dependiendo del contexto. Desde este principio, la preproducción comenzó con la recopilación de sonidos evocativos, los cuales no solo se limitaban a lo obvio o predecible, sino que surgían de la interacción personal con el entorno y las emociones que este suscitaba.

Por ejemplo, una simple hoja al viento no solo se convirtió en un sonido de la naturaleza, sino que fue procesado para evocarme la sensación de fragilidad y transitoriedad. Esta noción de captar sonidos de la realidad como elementos emocionales y no solo sonoros, fue clave en la construcción de la sonoturgia rizomática.

Para la recolección de estos sonidos, se exploraron diversos lugares y situaciones, no solo naturales, sino también urbanos. Los parques, como el Parque Nacional El Cajas, ofrecieron sonidos de la naturaleza: el crujir de las hojas, el sonido del agua, y el viento golpeando las rocas. Estos sonidos fueron procesados para extraer sus texturas más sutiles y resonantes. Por otro lado, las calles de Cuenca, con su tráfico, voces lejanas y ecos urbanos, trajeron consigo sonidos que evocaban sensaciones de dinamismo, tensión y contradicción, elementos que se integraron a la obra sin imponer una dirección clara, permitiendo una multiplicidad de interpretaciones por parte del espectador.

Cada grabación fue seleccionada no solo por su naturaleza sonora, sino por la sensación que evocaba. No se trataba simplemente de capturar un sonido, sino de capturar un sentimiento, algo que se pudiera transformar y reinterpretar según el entorno de la obra. Por ejemplo, un sonido como el golpe metálico de un objeto cayendo no se limitó a ser solo un ruido, sino que se asoció con la sensación de ruptura o caos dentro del espacio performático que logró generar una dimensión emocional que interactúa con las acciones de los intérpretes.

En cuanto al procesamiento, la herramienta principal fue Ableton Live 12, que me permitió manipular cada sonido de manera profunda. Sin embargo, lo interesante de este proceso no fue solo la manipulación técnica, sino que cada acción de procesamiento se basaba en la búsqueda de evocación, como si se tratara de un trabajo de cartografía sonora. El enfoque rizomático no se limitó a definir un solo significado o función para los sonidos, sino a expandir sus posibilidades a medida que se transformaban y se creaban capas que pueden tomar diversas formas y generar una multitud de asociaciones sensoriales. Un sonido de lluvia, por ejemplo, puede transformarse en una sensación de melancolía en una sección, y en una sensación de calma en otra, dependiendo de su interacción con otros elementos.

La clave de la preproducción radicó en que los sonidos no se alinearon de manera secuencial o jerárquica, como una banda sonora tradicional. En lugar de seguir una estructura rígida, los sonidos se construyeron como elementos autónomos pero interconectados, sin un inicio ni un final fijos, donde cada uno podía ramificarse y colaborar con otros de formas imprevistas. Esto generó una red rizomática de sonidos que no solo coexistían, sino que se influenciaban mutuamente en un flujo constante.

La interacción con los compañeros de laboratorio fue igualmente esencial. La colaboración y las interacciones constantes en este proceso permitieron que cada sonido generado tuviera un contexto más amplio, sin perder la individualidad de cada fuente. Por ejemplo, el sonido de una pelota rebotando contra la pared, que inicialmente evocaba una sensación de golpe físico, en el contexto de la interacción con los cuerpos de los intérpretes, podía convertirse en una interrupción rítmica, algo que se integraba al movimiento y a la dinámica de la pieza.

## 2.2. Diseño Sonoro

En lugar de construir la obra a través de una estructura convencional de sonidos lineales, se planteó una red sonora en la que cada elemento se conectaba y se expandía, sugiriendo un universo más fluido y transformativo. La utilización de Ableton Live 12 fue clave en este proceso, no solo como una herramienta técnica, sino como un laboratorio de creación en el que se podía experimentar, transformar y evolucionar constantemente el material sonoro.

La fase de diseño sonoro se inició con la creación de bocetos auditivos, pero a medida que avanzaba el proceso, una de las decisiones más significativas fue la elección de la naturaleza como eje central de la narrativa sonora. Esta decisión no fue espontánea, sino que surgió a partir de un proceso reflexivo y colaborativo dentro de los laboratorios con mis compañeros. Al trabajar sobre las temáticas que queríamos abordar en La Quinta Estepa, nos dimos cuenta de que la naturaleza, en sus diversas formas y sonidos, ofrecía un medio perfecto para transmitir las emociones y sensaciones que queríamos evocar en la obra.

En ese momento, nos planteamos cómo los elementos naturales podían configurar una narrativa emocional, más allá de sus formas conocidas. Los sonidos de la naturaleza no solo debían representar lo que es externo, sino conectar con lo que es interno al crear una atmósfera que hablara directamente a los sentidos, al subconsciente, y a las experiencias individuales de los espectadores. Así, decidimos que la narrativa se construiría a través de los sonidos del fuego, el viento, el agua, la tierra, etc., cada uno con su carga simbólica y emocional. Esta conexión con los elementos no solo establecía una relación con el contexto de la obra, sino que también facilitaba una inmersión sensorial total, donde cada espectador pudiera encontrar resonancias personales en los sonidos y en las emociones que estos evocan.

La creación de un guion sonoro detallado fue fundamental en este proceso. En lugar de una secuencia rígida de sonidos, se construyó un mapa sonoro dinámico que no solo definía qué sonidos estarían presentes en la obra, sino cómo interactuarían entre sí y cómo se transformarían en tiempo real. Los elementos naturales se interrelacionaban de manera

rizomática, donde el sonido de la lluvia podría dar paso al de un rayo, que a su vez se desvanecería en un viento suave. Esta interacción no lineal entre los sonidos permitía crear una atmósfera emocionalmente fluctuante que pretendía evocar un paisaje sonoro que podía pasar de ser sereno a intenso, o de caótico a armonioso, dependiendo de la necesidad narrativa.

Un ejemplo concreto de esta aproximación fue el dispositivo sonoro “TAB (Trip al Bosque)”, un proyecto en el que busqué sumergir al espectador en un entorno forestal a través de la percepción auditiva. El bosque, como elemento natural, no solo se redujo a una representación sonora superficial, sino que se convirtió en un símbolo emocional, en un espacio donde el sonido tomaba la forma de un viaje emocional. A través de la manipulación de sonidos de la naturaleza, como el crujido de ramas, el susurro del viento o el canto lejano de aves, el bosque se transformaba en un entorno en constante transformación, capaz de transmitir desde la soledad profunda hasta la intensidad mística de la naturaleza. De esta manera, la naturaleza no solo se convirtió en un telón de fondo, sino en el vehículo principal de la narración emocional.

Además de la creación de las texturas sonoras, esta fase del diseño incluyó una cartografía de los sonidos para definir cómo se distribuirían espacialmente en la obra. Esto fue especialmente relevante en el trabajo de espacialización sonora. Cada sonido tenía un espacio que no solo respondía a la ubicación de los elementos dentro del escenario, sino también a cómo la audiencia experimentaría la interacción entre los sonidos. Por ejemplo, el sonido de un rayo podía ser amplificado y espaciado en el espacio sonoro para generar una sensación de expansión y caos, mientras que el murmullo de las hojas se mantendría cercano y crearía una atmósfera más íntima y tranquila. Esta atención al espaciado y la ubicación de los sonidos fue crucial para lograr la inmersión total del espectador en la obra, permitiendo que el sonido cobrara una dimensión física dentro del espacio, tanto de manera lineal como en capas.

La elección de síntesis electrónica también tuvo un papel preponderante en la creación de los elementos naturales. Utilicé sintetizadores para modificar y manipular los sonidos orgánicos de la naturaleza, mi premisa fue llevar los sonidos a un nivel de abstracción que permitiera a mis compañeros intérpretes, experimentarlos de una manera más emocional y subjetiva. Los efectos de Ableton Live, como el delay, la reverberación y el granulado, se utilizaron para modificar las texturas naturales y así se logró una sensación de pérdida temporal o de expansión infinita en los elementos. Estos efectos ayudaron a transmitir la

mutabilidad y transitoriedad de los elementos naturales, de acuerdo con la filosofía rizomática de transformación constante y de no-linealidad.

### 2.3. Producción

La fase de producción en la sonoturgia rizomática es un proceso de captura, transformación y ensamblaje que permite materializar la visión sonora a través de la interacción constante con los elementos del entorno. Para mí, el objetivo es preservar la esencia efímera y única de cada sonido al capturar momentos cotidianos que, en su simplicidad, pueden ser transformados en algo profundo y evocador. Desde el frenar de un carro hasta el golpe de una gota de lluvia sobre una superficie metálica, cada sonido tiene un valor potencial que se ajusta a la narrativa rizomática de la obra. En este proceso, se dio un paso clave: reconocer que los sonidos más comunes y cotidianos contienen una riqueza emocional en su simplicidad, y al ser transformados, pueden cobrar una dimensión simbólica que trasciende su origen.

Utilicé la grabación directa de estos sonidos como base para explorar el potencial emocional que residen en las pequeñas cosas que, a menudo, pasan desapercibidas. Por ejemplo, al grabar el sonido de un automóvil al frenar, este sonido, que podría parecer banales, se convirtió en un elemento de tensión dentro de la narrativa. De la misma manera, el sonido de la lluvia, un fenómeno común en Cuenca, se transformó en un vehículo emocional que conectó el tema de la transitoriedad y la inestabilidad que queríamos transmitir. A medida que avanzaba la producción, me di cuenta de que estos sonidos cotidianos se volvían esenciales para construir una atmósfera emocionalmente rica, mientras se desdibujaban las fronteras entre lo natural y lo artificial, lo cotidiano y lo sublime.

Para este proceso, utilicé Ableton Live 12, que me permitió modificar, manipular y procesar estos sonidos, dándoles la flexibilidad necesaria para alinearlos con la visión del guion sonoro. A través de una serie de técnicas de procesamiento, como la modulación de la frecuencia, reverberación, pitch shifting y granulado, pude transformar los sonidos naturales en algo abstracto y simbólico que amplie la capacidad de evocación emocional. El sonido del frenar de un carro se convirtió en una transición abrupta dentro de la obra que creó un contraste dramático con los pasajes más fluidos y calmados, como el sonido de la lluvia o el viento. De esta manera, cada sonido dejó de ser un simple ruido externo y se convirtió en un elemento vivo dentro de la narrativa que llevaron al espectador a un mundo auditivo más inmersivo y conectado con la experiencia emocional.

El trabajo con la temporalidad en esta fase fue otro aspecto fundamental de la producción. A diferencia de los enfoques tradicionales de diseño sonoro, donde los sonidos se alinean con un ritmo lineal, en este caso la sonoturgia rizomática se caracteriza por su capacidad para trabajar con incoherencias temporales. El uso de una no-linealidad sonora permitió jugar con los tiempos, alterar las velocidades y las duraciones de los sonidos, de modo que se fundían y emergían de manera inesperada para crear una sensación de fluctuación temporal que transportaba al espectador a un espacio indefinido. Esta técnica se ajustaba perfectamente a la idea de rizoma, donde los eventos no siguen una secuencia lógica, sino que surgen de manera aleatoria, como conexiones imprevistas dentro de un sistema complejo.

A través de esta manipulación de la temporalidad, creé una experiencia sonora dinámica, donde los elementos sonoros no solo apoyaban la acción en el escenario, sino que expandían la narrativa. El sonido de la lluvia, que comenzaba suave y natural, podría ser interrumpido por un estruendo repentino de un trueno procesado electrónicamente, esto para alterar la sensación de continuidad. Esta alteración temporal no solo enriquecía la atmósfera de la obra, sino que también desafiaría las expectativas del espectador, sumiéndolo en una experiencia sensorial caótica pero coherente.

El proceso de mezcla y organización en la línea temporal en Ableton fue otro aspecto clave para asegurar que la experiencia auditiva fuera coherente y dinámica. A medida que los sonidos fueron ensamblándose, mi enfoque fue en garantizar que cada elemento tuviera un lugar dentro de la estructura global de la obra, pero sin perder su capacidad para sorprender y desafiar la linealidad de la narrativa. Esto involucró la creación de capas sonoras que se desplazaban y interactuaban entre sí, tal como las raíces de un rizoma que crecen en diversas direcciones, pero se conectan en momentos inesperados para producir un diálogo auditivo continuo. Cada capa de sonido, ya sea un susurro de viento, un crujido de hojas o un golpe metálico no solo tenía un propósito narrativo, sino que se transformaba y resonaba de manera que afectaba al resto del entorno sonoro.

En esta fase de producción, la clave fue la exploración constante y el juego con los sonidos, para aprovechar su capacidad de transformarse y evolucionar. La producción no solo implicó una captura de sonidos, sino una experimentación continua con sus posibilidades. Cada sonido pasó por un proceso de deconstrucción y reconstrucción que permitió crear algo más que una simple representación de la naturaleza o la acción, sino una experiencia sonora que respondiera de manera constante a las emociones y cambios narrativos dentro de la obra. Esta constante manipulación y expansión de los sonidos, en conjunto con la no-linealidad temporal, garantizó que la obra fuera una experiencia auditiva dinámica.

## 2.4. Posproducción

Si bien esta fase es crucial para el acabado técnico del sonido, su propósito también se ha orientado a refinar la atmósfera creada durante las etapas anteriores ya es propicio que cada elemento sonoro trabaje de forma integral para amplificar la narrativa performática.

El primer objetivo durante la posproducción fue el ajuste y balance de los niveles sonoros, un paso esencial para garantizar que cada capa sonora, desde los sonidos ambientales hasta los efectos más complejos, tuviera un lugar equilibrado en la mezcla final. Dado el enfoque rizomático del diseño sonoro, me centré en asegurarnos de que los sonidos no solo coexistieran, sino que interactuaran entre sí, para dar vida a una red dinámica de sonidos. Este trabajo de balanceo no solo responde a una necesidad técnica de claridad, sino también a una intención artística que busca que cada elemento sonoro pueda ser interpretado como parte de una estructura interconectada y no lineal.

Uno de los elementos más complejos de la posproducción fue la optimización del sonido para asegurar que la obra funcionara tanto en espacios controlados como en presentaciones en vivo. Al tratarse de un trabajo inmersivo y experimental, la mezcla tuvo que ser ajustada para que los sonidos se mantuvieran consistentes y efectivos independientemente del entorno de reproducción. Esto incluyó el uso de compresión, la ecualización fina de frecuencias, y la normalización de los niveles para que el sonido mantuviera su fuerza sin perder detalles importantes en diferentes situaciones acústicas.

El trabajo en la temporalidad fue otro aspecto clave de la posproducción. Dado que en “La Quinta Estepa” se aplicó la técnica rizomática, donde los sonidos no siguen una secuencia lineal, sino que se presentan en capas superpuestas y distribuidas en el tiempo de forma no cronológica, se dedicó tiempo a ajustar cómo esos sonidos se desarrollaban a lo largo de la pieza. Esta manipulación de la duración y la estructura temporal permitió jugar con momentos de ruptura y de transición, que contribuyeron a la atmósfera inestable e impredecible que caracteriza a la obra. El desafío estuvo en asegurar que la coherencia y la integridad de la narrativa sonora fluida, a pesar de que los elementos no siguieran un orden lógico o lineal.

Un componente crítico durante la posproducción fue la incorporación de efectos adicionales para enriquecer la textura sonora, como la creación de capas de sonidos procesados, o la adición de reverberación y eco para dar sensación de profundidad y de espacio. En particular, se buscó intensificar las transiciones entre los momentos de la obra, donde las capas sonoras podían cambiar drásticamente, fluyendo de paisajes sonoros abiertos a momentos más íntimos y reducidos. Este proceso fue esencial para que las audiencias pudieran experimentar

el trabajo no solo como una serie de sonidos, sino como un conjunto de relaciones interactivas que se desarrollan mientras la obra avanza.

La evaluación crítica en esta etapa fue igualmente esencial. Después de completar las primeras mezclas, compartí el diseño sonoro con algunos colaboradores cercanos y miembros del equipo creativo para obtener sus comentarios. A través del feedback recibido, fue posible identificar algunas áreas que necesitaban ajustes, como la intensificación de ciertos pasajes sonoros o la eliminación de detalles que podían resultar distractores. Los comentarios también me permitieron afinar el impacto emocional de los momentos clave de la obra para lograr que cada transición sonora estuviera alineada con las intenciones narrativas y performáticas.

En términos de cohesión creativa, la posproducción se enfocó en mantener una línea artística consistente que reflejara el universo de “La Quinta Estepa”. Como en el caso de otros proyectos de sonoturgia, el sonido no se utilizó solo para ambientar, sino para reforzar la narrativa y profundizar en la experiencia sensorial del espectador. Esto se logró al integrar detalles sonoros que evocaran el sonido del viento entre los árboles o el latir de un corazón distante, brindando estos efectos una atmósfera que no solo fuera coherente, sino que también pudiera activar la imaginación del público, invitándolo a sumergirse en una realidad auditiva y emocional que no está limitada a lo visual o lo físico.

## 2.5. Diseño en Sala (La Quinta Estepa)

El diseño en sala en “La Quinta Estepa” fue la culminación de un proceso sonoro que pasó por varias etapas, pero que, como en la sonoturgia rizomática, necesitaba ser probado y ajustado en el espacio real donde el sonido se encontraría con el cuerpo del espectador y con la puesta en escena. Este último paso se llevó a cabo en la Casa de la Cultura del Azuay, un espacio que ofreció tanto desafíos como oportunidades para llevar a cabo la integración del sonido de manera coherente con la experiencia performática que se había diseñado en las etapas previas.

Desde el principio, el enfoque de diseño en sala estuvo determinado por la necesidad de adaptar el espacio físico al sonido y asegurar que el trabajo sonoro no se viera limitado por las características acústicas del lugar. Esto implicó un trabajo minucioso en la colocación estratégica de los altavoces y el ajuste de los sistemas de sonido para que todos los sonidos fueran proyectados de forma adecuada en todo el espacio. Dado que la obra requiere de una atmósfera inmersiva, donde el sonido actúa como un elemento narrativo y emocional activo, la distribución espacial de los altavoces fue esencial para que el público pudiera estar rodeado

por el sonido de manera natural sin que ningún área quedara desconectada de la experiencia auditiva.

Una vez que los sistemas de sonido fueron calibrados para ajustarse a las especificaciones de la obra, comenzamos con los ensayos técnicos, donde el sonido se sincronizó en tiempo real con los movimientos de los intérpretes y con los elementos visuales y escénicos. El ajuste en vivo del sonido fue un proceso dinámico que implicó la constante monitorización de los niveles y de la distribución espacial. A lo largo de los ensayos, me aseguré de que cada capa sonora; sea ambiental, instrumental o manipulada digitalmente, se integrara perfectamente con la acción en el escenario. Esto requirió modificaciones inmediatas para que no solo se asegurara la claridad, sino también la intensidad emocional y la interacción con la física del espacio. Si por ejemplo un pasaje sonoro debía dar la sensación de proximidad o distancia, o si la atmósfera cambiaba repentinamente de un sonido orgánico a uno digital, el sonido debía ser ajustado en tiempo real para que los cambios no fueran abruptos y mantuvieran la fluidez.

El trabajo en la sala también me permitió tomar en cuenta la interacción de los sonidos con el cuerpo del espectador. La sonoridad no solo se percibe a través de los oídos, sino también a través del sentimiento de vibración en el cuerpo. Como parte del diseño rizomático, el sonido no está limitado a un solo eje o plano, por lo que experimentamos en los ensayos cómo el espacio podía contribuir a las sensaciones físicas que el sonido evocaba, se jugó con la relación entre el sonido directo y el reflejado en la que el resultado siempre fué una sensación de inmersión. A medida que los actores y bailarines se movían por el espacio, el sonido seguía sus trayectorias y se hacía eco de sus gestos para así crear una interacción mutua.

Además de estos ajustes, en los ensayos finales, me aseguré de documentar la configuración final del sistema de sonido. Esto no solo fue importante para garantizar una correcta reproducción del diseño sonoro durante las presentaciones, sino también para dejar un registro de los ajustes técnicos específicos que facilitarían futuros trabajos. El feedback de los intérpretes y del equipo técnico también fue una parte crucial en este proceso. A través de las observaciones de mis compañeros, pudimos identificar aspectos de la percepción del público que podían no haber sido tan evidentes en los ensayos previos. Este feedback no solo se utilizó para hacer ajustes antes de las funciones, sino que también sentó las bases para la evolución futura del proceso de diseño sonoro.

El diseño en sala fue, en este sentido, el momento en el que el sonido dejó de ser un conjunto de elementos aislados y se convirtió en parte integral del cuerpo colectivo de la obra. Es este proceso de ajuste en vivo, de interacción con la puesta en escena y de adaptación a la

respuesta física y emocional del público lo que enriquece la propuesta rizomática. Como habíamos mencionado, en “*La Quinta Estepa*”, la sonoridad no es solo un acompañante, sino que forma una red rizomática con la danza, los movimientos, las luces y los gestos que pueden llegar a producir una experiencia sensorial que involucra no solo el oído, sino el cuerpo completo del espectador.

## 2.6. Selección de Espacio

Figura 1



Vitrina del Núcleo Casa de la Cultura. Archivo.

La elección del espacio para el proyecto Rizoma en el subsuelo de la “Vitrina del Núcleo Casa de la Cultura” en Cuenca, recomendada por el profesor René Zavala fue una decisión clave en el desarrollo de *La Quinta Estepa*. Esta selección respondió a la necesidad de utilizar espacios poco convencionales que, además de desafiar las expectativas del espectador, generen una experiencia sensorial e inmersiva que potencie la interacción de los elementos sonoros, visuales y físicos en la obra.

El subsuelo de la Vitrina, con su estructura peculiar y disposición acústica, ofreció un entorno que favorecía la exploración de los conceptos fundamentales del proyecto. Al ser un espacio cerrado y subterráneo, la acústica natural del lugar realzó la sonoturgia, permitiendo que el sonido se convirtiera en un actor protagonista que envolvía al público en una atmósfera que era tanto íntima como expansiva. Esta inmersión se complementaba con el diseño espacial y escénico, donde los intérpretes y el público compartían un entorno en el que las barreras tradicionales del teatro se difuminaban, favoreciendo una experiencia participativa más cercana. La selección del espacio también estuvo fundamentada en una consideración estética y logística que responde a la visión rizomática de un entorno performático. En lugar de limitarse a un escenario tradicional, este espacio permitía que la obra se desplegara de forma no lineal, en distintos puntos del recinto, lo que facilitaba la creación de múltiples focos

de atención. Esta disposición fue crucial para materializar el concepto rizomático, ya que permitía una circulación libre del espectador a través de la obra, rompiendo con la jerarquía espacial clásica entre escenario y público.

El espacio, con su capacidad para albergar diferentes dinámicas de movimiento y sonido, actuó como un catalizador para la interacción entre los cuerpos de los intérpretes y el público, donde se fomentó una experiencia relacional en la que los límites entre observador y performer se diluían.

El subsuelo de la Vitrina también ofreció la flexibilidad necesaria para la experimentación con la sonoturgia, permitiendo la manipulación de los sonidos de manera que crearan una experiencia envolvente y multisensorial. La arquitectura del lugar potenció la reverberación y la resonancia de los sonidos produciendo una amplificación en la conexión entre la música, el cuerpo y el espacio.

La selección del espacio subterráneo no solo responde a los aspectos técnicos, sino que también dialoga simbólicamente con las temáticas de la obra. Al estar bajo tierra, el espacio evoca un retorno a lo esencial, a la profundidad, lo cual resuena con las intenciones filosóficas de La Quinta Estepa en su búsqueda de una reconexión con lo natural y lo primitivo. Este espacio, al igual que el concepto de “*estepa*” en el título de la obra, representa un territorio vasto, inhóspito y abierto a la exploración, donde el espectador es invitado a perderse y encontrarse simultáneamente.

### Capítulo III:

#### 3. La Quinta Estepa.

En este capítulo se analizará a La Quinta Estepa, el resultado del laboratorio de creación mencionado en el capítulo anterior, se detallará la construcción de las escenas en base a los elementos de la naturaleza y la implementación de la sonoturgia como pilar estructural de la obra. Este proceso creativo no solo es el resultado del laboratorio del proyecto Rizoma, sino también un reflejo del proceso rizomático y sonotúrgico que se ha explorado a lo largo de la tesis.

### 3.1. Influencias Literarias: Las Mil Mesetas y El Lobo Estepario

El título de la obra *La Quinta Estepa* no solo es una combinación de dos textos literarios, sino una síntesis de las ideas que ambos contienen, las cuales son fundamentales para comprender el enfoque filosófico y estético de la creación.

Como se mencionó al principio de este estudio, la obra *Mil Mesetas* (Guattari & Deleuze, 1980) plantea una teoría rizomática del pensamiento, en contraposición a las estructuras jerárquicas y arborescentes de las formas tradicionales de organización. En un rizoma, cada punto puede conectarse con cualquier otro, y no existe un centro o una linealidad preestablecida. Este concepto fue vital para la creación de *La Quinta Estepa*, ya que cada elemento de la obra, como el sonido, el cuerpo y el espacio, está interconectado de manera horizontal, sin que uno domine al otro, permitiendo una multiplicidad de entradas y salidas para el espectador.

Por su parte, *El Lobo Estepario* de Hermann Hesse (Hesse, 1927) ofrece una visión existencialista, donde el protagonista se enfrenta a sus propios demonios internos y navega entre su lado más primitivo y su intelecto, lo que puede interpretarse como una lucha entre la naturaleza humana y la racionalidad. Este conflicto interior resonó con los principios que el proyecto *Rizoma* deseaba abordar, especialmente en su búsqueda por reconectar con la naturaleza y lo esencial de la condición humana. En *La Quinta Estepa*, esta dualidad entre lo primitivo y lo civilizado, lo natural y lo cultural, es uno de los ejes centrales de la narrativa, representada no solo a través de los cuerpos y las acciones, sino también en la construcción de las escenas, basadas en los elementos de la naturaleza.

### 3.2. Construcción Escénica

La decisión de estructurar las escenas de *La Quinta Estepa* en torno a los elementos de la naturaleza surge de la necesidad de establecer un vínculo profundo entre la creación artística y la naturaleza humana. El proyecto *Rizoma* se caracteriza por su búsqueda de conexiones fundamentales con lo natural, entendido no solo como el entorno externo, sino también como una manifestación de lo más esencial en el ser humano. En este sentido, los elementos de la naturaleza (tierra, aire, fuego y agua) se convirtieron en símbolos clave que articulan las escenas de la obra, permitiendo que cada una de ellas explore distintas facetas de la relación entre el ser humano y su entorno.

Cada elemento de la naturaleza fue utilizado no solo como una inspiración visual o temática, sino como un eje alrededor del cual se desarrollaron las acciones, los movimientos y el diseño

sonoro de la obra. A continuación, se describe cómo estos elementos influyen en la narrativa de La Quinta Estepa:

Tierra: Representa la solidez, la estabilidad, pero también la inmovilidad y el anclaje a lo material. En las escenas basadas en la tierra, el cuerpo de mi intérprete adoptó movimientos pesados, conectados al suelo, donde la premisa era provocar una relación de dependencia y apego a lo físico. El diseño sonoro para estas escenas incluyó sonidos graves, vibraciones profundas que resonaban como el eco de una montaña o el latido de la tierra misma.

Figura 2



René Zavala (2024). *Camino de la Tierra, La Quinta Estepa* (Intérprete Stiven Rivera) Archivo.

Aire: Como símbolo de ligereza, libertad y cambio constante, el aire permitió crear escenas más dinámicas, con movimientos ágiles y etéreos que emulaban la fluidez del viento. El sonido se diseñó para moverse de manera envolvente donde la necesidad era lograr una sensación de apertura y amplitud, como si el espacio mismo respirara junto con los intérpretes.

Figura 3



René Zavala (2024). *Camino del Aire, La Quinta Estepa* (Intérprete Adriana Astudillo) Archivo.

Fuego: El fuego, al representar tanto la destrucción como la purificación, inspiró escenas cargadas de tensión y energía. Los movimientos se tornaron rápidos y explosivos, mientras que el diseño sonoro empleaba sonidos crepitantes, chasquidos y estallidos que acompañaban la sensación de inminente transformación.

**Figura 4**



René Zavala (2024). *Camino del fuego, La Quinta Estepa* (Intérprete Víctor Hugo Sánchez) Archivo.

Agua: Como elemento fluido y cambiante, el agua permitió explorar la adaptabilidad y la conexión emocional. El diseño sonoro incorporó el sonido del goteo, corrientes y cascadas para dar vida a una atmósfera tanto calmante como inquietante, inesperada y fluctuante.

**Figura 5:** Camino del AguaRené Zavala (2024). *Camino del Agua*, La Quinta Estepa. Archivo.

Este enfoque basado en los elementos de la naturaleza no solo permitió estructurar las escenas de manera coherente con una narrativa, sino que también facilitó una conexión simbólica y sensorial con el público, apelando a sensaciones y emociones profundas que trascienden lo racional. La interacción de los elementos naturales con el cuerpo y el sonido crea una experiencia inmersiva que refleja la visión rizomática y existencialista que atraviesa La Quinta Estepa.

#### **4. Conclusiones:**

La influencia de la filosofía del rizoma, tal como fue propuesta por Gilles Deleuze y Félix Guattari, se manifiesta de manera profunda y transformadora en el desarrollo de la sonoturgia dentro de La Quinta Estepa. En este contexto, la sonoturgia rizomática no solo como técnica o herramienta, sino como un proceso creativo que se retroalimenta constantemente entre los elementos escénicos, desafía las estructuras jerárquicas y preestablecidas. La integración de esta filosofía en los laboratorios de creación con mis compañeros proporcionó una base para la creación de una obra sonora que no solo acompaña, sino que también genera una

interrelación orgánica con los cuerpos, el espacio y las emociones que emergen durante la performance.

Al aplicar los principios rizomáticos al proceso creativo, el diseño sonoro dejó de ser un simple accesorio o un soporte para las acciones escénicas. Cada sonido se fue construyendo de manera colaborativa y fluida, en diálogo directo con los movimientos de los intérpretes y las características de los espacios, siempre con el enfoque rizomático que se fundamenta en la multiplicidad, la conectividad y la ruptura asignificante. Desde esta perspectiva, la creación de la sonoturgia fue un proceso de mapeo continuo y cambiante, donde cada decisión sonora se conectó con elementos de la performance de manera no jerárquica, sino expansiva y horizontal.

En los laboratorios de creación, un momento clave fue el proceso de evocación sonora. Los sonidos no nacieron de un guion preestablecido ni de una interpretación unívoca, sino que emergieron de las interacciones espontáneas entre los cuerpos y el espacio. Esta evocación sonora fue un proceso constante de exploración donde los movimientos de los intérpretes, incluso los más sutiles, desencadenaban asociaciones sonoras inesperadas. Por ejemplo, un simple latigazo de brazo no solo evocaba un sonido físico relacionado con el movimiento del cuerpo, sino que, de forma rizomática, se conectaba con una memoria auditiva colectiva: el golpe seco de una pelota contra una pared. De la misma manera, un resplandor de luz verde en el escenario podía despertar el recuerdo sonoro de las hojas moviéndose suavemente por el viento con la capacidad de crear una atmósfera de resonancias en las que cada elemento, físico o visual, era potencialmente un disparador sonoro.

Este tipo de evocaciones, lejos de ser azarosas, se fueron construyendo a través de un proceso orgánico de intercambio de sensaciones y asociaciones entre los participantes. La creación sonora no se limitaba a la simple representación de lo que sucedía en escena, sino que se trataba de una interacción directa entre cuerpo, espacio, luz y sonido, lo que permitió la creación de una sonoridad rica en texturas y capas. Cada laboratorio de creación, cada ensayo, era un momento de experimentación constante donde se daban nuevos vínculos, siempre en flujo, donde el sonido y la acción no se segregaban, sino que se fusionaban de manera imprevisible. El sonido, por ejemplo, no solo servía para enfatizar el movimiento de un intérprete, sino que podía cambiar de forma e intención dependiendo de cómo el intérprete respondía a esa misma sonoridad en tiempo real. Esta fluidez y la capacidad de los sonidos de adaptarse a la acción humana son el reflejo directo de la multiplicidad rizomática.

Además, en el contexto de los ensayos, la capacidad de generar sonidos no solo como reacciones, sino como transformaciones de las acciones, se convirtió en una de las

principales fuentes de exploración. Cuando un intérprete hacía un giro o una caída, el sonido no se limitaba a reproducir un sonido físico correspondiente, sino que se expandía hacia dimensiones más abstractas. El sonido de un giro rápido podía transformarse en una onda expansiva como una explosión en el espacio, o el sonido de una caída en el suelo podía evocarse como el crujir de un tronco quebrándose. Este proceso de transformación sonora tomó forma en cada fase del laboratorio y generó así un diálogo dinámico entre lo corporal, lo sonoro y lo espacial.

El diseño sonoro, basado en herramientas como Ableton Live, permitió una mayor manipulación del sonido en tiempo real, lo cual sumó un componente más a la experiencia rizomática de la creación. Al igual que en el rizoma, donde no existe un punto de origen único ni una jerarquía de conexiones, el sonido se volvía algo no lineal. No había un principio y un fin, sino una serie de puntos interconectados de resonancia que se desplazaban y transformaban según las necesidades de la escena y las intenciones de los intérpretes. La espacialización del sonido permitió que los sonidos se movieran por el espacio de manera impredecible, lo que reflejaba la no linealidad que tanto caracteriza a la filosofía rizomática. Al caminar por la sala, el espectador se encontraba con sonidos provenientes de diversas direcciones y planos con la intención de desafiar la linealidad de la percepción y llevar a la experiencia sensorial a un nivel de inmersión radical.

En este proceso creativo rizomático, la estructura misma de la obra se volvió descentralizada y abierta. En lugar de seguir una secuencia lógica de eventos, la obra se desarrollaba como una serie de capas que coexistían en el mismo espacio, pero que no se interrumpían ni dependían unas de otras. Esta estructura permitió que los sonidos se pudieran superponer, se ramificaran y se mezclaran de manera fluida. Los movimientos de los intérpretes, las luces y el espacio eran solo algunos de los elementos que se conectaban en una red de resonancia, donde las capas sonoras se sumaban, se transformaban y a veces se desvanecían, permitiendo múltiples lecturas e interpretaciones. La obra no era una historia única que se debía seguir de principio a fin, sino que era un campo de posibilidades abierto que se construía de manera colaborativa durante el proceso creativo.

La sonoturgia rizomática, por lo tanto, permitió la creación de una experiencia sensorial que no solo desbordó los límites de lo que tradicionalmente entendemos como sonido, sino que también rompió las barreras de la narrativa lineal y propició un espacio de interconexión profunda entre intérpretes, público y el ambiente. Esta experiencia performática y abierta a la interpretación no solo envolvía al espectador, sino que lo invitaba a entrar en un proceso activo de creación y de percepción, donde las conexiones sonoras eran tan importantes como

las visuales y las físicas. En resumen, la integración de la filosofía rizomática de Deleuze y Guattari en la sonoturgia de La Quinta Estepa demostró que la creación artística puede ser un proceso continuo, expansivo y multidimensional, donde cada elemento participa en una red de interacciones que nunca deja de transformarse, en la que cada sonido tiene un significado fluido y cada cuerpo se convierte en un catalizador de nuevas resonancias.

### Referencias

- Aschier, P. (2015). Maquillar los cuerpos Transmutar en movimiento: Reflexiones acerca de las. Pontificia Universidad Javeriana.
- Boal, A. (2013). Teatro del Oprimido. Alba Editorial.
- Bustos, C. (2023). Re-Encuentro. Sala Alfonso Carrasco.
- Deleuze, G. (2014). Foucault y el Poder. Errata Naturae.
- Foucault, M. (1983). Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión. Siglo xxi..
- Fuentes, D. T. (2024). Estudios Avanzados de Performance. Asunto impreso.
- Guattari, G. D. (1974). El Antiedipo. Barral.
- Guattari, G. D. (1980). Mil mesetas. Pre-Textos.
- Hesse, H. (1927). El lobo estepario. Frankfurt: Libresa.
- Hesse, H. (2018). Hermann Hesse. El juego de los abalorios.
- Kaprow, A. (1966). Como hacer un Happening.
- Kubrick, S. (Dirección). (1968). 2001 Odisea en el espacio [Película].
- Simón, P. I. (2016). Diseño de sonido, espacio sonoro y sonoturgia. Madrid.
- Strauss, R. (1896). Así habló Zaratustra. Así habló Zaratustra, Op 30. Orquesta de Frankfurt, Frankfurt.
- Villeneuve, D. (Dirección). (2017). Blade Runner 2047 [Película].
- Villeneuve, D. (Dirección). (2021). Dune [Película].

## Anexos

<https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1AM4nZoLQ-yWWyBBfwajewjOPIX4u23Kt>