

Informe de Actividades

Guatemala, 31 de marzo de 2026 ✓

Licenciada

Marta Lucinda Guerra Escobar De Comparini
Jefe de Departamento de Apoyo a la Creación
Dirección General de las Artes
Ministerio de Cultura y Deportes
Presente

Estimada Licda. Marta Guerra:

De manera atenta me dirijo a usted con el propósito de presentar mi INFORME conforme a lo estipulado en el Contrato 187-506-2026-DGA-MCD y Resolución No. VC-DGA-029-2026 (Único Producto)

Actividades:

- a. Coordinar los ensayos necesarios para la adecuada ejecución de la presentación artística.
- b. Coordinar la logística requerida para la adecuada ejecución de la presentación artística.
- c. Efectuar las gestiones necesarias para disponer de un espacio físico adecuado para la realización de la presentación artística.
- d. Coordinar el transporte del personal artístico y técnico, así como de la utilería y/o escenografía necesaria para la adecuada realización de la presentación artística.
- e. Realizar una presentación del espectáculo circense titulado "Nexus HLKM".
- f. Otras actividades complementarias relacionadas con los servicios contratados.

Presentación

1. Introducción

- **Contexto:** La Presentación del espectáculo circense titulado “**Nexus HLKM**” se llevó a cabo en el marco del proyecto sustantivo denominado “Festival Artístico Multidisciplinario de Verano 2026”, a cargo del Departamento de Apoyo a la Creación de la Dirección de Fomento de las Artes de la Dirección General de las Artes, el cual fue creado con el fin de apoyar propuestas artísticas de las diferentes disciplinas existentes, para que lleven su arte a diferentes rincones, escenarios y públicos del país, no solo de la ciudad de Guatemala sino de otras comunidades, con el fin de garantizar la desconcentración y la difusión de los servicios de fomento artístico y cultural.
- **Objetivos generales:** Nuestro objetivo principal era mostrar la desconexión que las pantallas o la tecnología pueden causar a nuestro alrededor, y la creación de un individualismo más que una comunidad.
- **Objetivos específicos:** Crear conexión con otras personas. Compartir cómo se puede ver la desconexión que ocurre al depender de un aparato virtual.
El juego y diversión con amigos es una forma de aprender a socializar y conectar sin necesidad de una pantalla.

2. Desarrollo

- **Proceso de creación:**
 - **Idea original:** La idea surgió en colectivo, una reunión que planificamos con los tres integrantes originales de como plantear el proyecto; lo que nos gusta, lo que nos gustaría contar, si queríamos un mensaje claro mediante una historia o solo una Variedad. Pusimos sobre la mesa todo y fuimos buscando temas e intereses en común, problemáticas actuales y posibles soluciones mediante el arte. Hasta que los tres coincidimos y así surgió la idea principal “Tecnología y futuro”.

Para encontrar el nombre luego de tener el tema tecnológico y la idea del mensaje, empezamos a buscar palabras muy futuristas y Kevin encontró “**NEXUS**” que viene de la palabra Nexo, la cual se define como unión, lazo, vínculo, enlace, conexión, relación o nudo; quedamos fascinados pero queríamos que fuera muy nuestro y Marisa mencionó que éramos los “**Humanos Lindsay Marisa y Kevin**” y allí surge el “**HLKM**”.

Compartir con las infancias, la comparación de cómo se divierten o distraen ahora los niños y las niñas de ahora, a como lo hacíamos nosotros e incluso nuestros padres y abuelos. La constante dependencia a la tecnología dejando de un lado la vida fuera de pantallas.

- o **Investigación y desarrollo:** Se realizó una investigación basada en los efectos de la tecnología actualmente, infancias a nuestro alrededor, además de los efectos a nivel mundial de daños al planeta debido a la IA.

A nivel técnico se utilizaron bases en la acrobacia grupal, pequeñas investigaciones sobre corporalidad, movimiento en el escenario y algunas prácticas actorales. Se utilizaron técnicas de acrobacia de piso, danza, capilar (trabajo de fuerza), diábolo (malabares), acroportes, equilibrios (parada de manos) y flexibilidad.

Cada integrante tuvo la oportunidad de trabajar en un solo y llevar a cabo una investigación sobre el tipo de textura que se deseaba transmitir, los movimientos y la coreografía final junto a la música de cada uno.

- o **Diseño y planificación:** Para elaborar el diseño de la presentación investigamos qué tipos de movimientos podíamos realizar para comunicar emociones, mensajes o texturas. Realizamos un libreto que nos ayudó a saber que momentos eran clave para que la historia que se estaba contando fuera entendible y estuviera conectado. Se tuvieron sesiones para escuchar música, melodías y efectos de sonido que podían funcionar, además de crear un moodboard con las ideas visuales, colores y algunos bocetos para crear a nuestros personajes y vestuarios.

Ya que nuestra historia tenía muchos detalles futuristas se intentó buscar elementos que dieran esa sensación, desde iluminación en los vestuarios, estilo en accesorios, maquillaje y otros elementos de escenografía (luces), hasta música que diera esas texturas (electrónica, experimental, contemporánea y tecno).

- o **Ensayos:** Los ensayos se dividieron en dos bloques (Cuatro semanas, catorce ensayos que se dividieron en dos) Esto sin contar los ensayos individuales, reuniones, pruebas de vestuario y sonido. El primer bloque fue de creación: al tener la idea clara y la historia dividimos por semanas, en la primera semana se crearon cadenas de movimientos. La segunda semana hubo una selección de trucos tanto individuales, en dúo y en trío. La tercera semana montaje de coreografía a cargo de la bailarina Constanza Díaz, quien se encargó del trabajo coreográfico de los lentes. La cuarta y última semana fue para pulir trucos y dejar ensamblado todo a excepción de los solos.

El segundo bloque Febrero del 2026. Ensayos y adaptación con nuestra nueva integrante Carol, la primer semana fue de recordar y

Comparar con las infancias, la comparación de cómo se dividieron
distintos años los niños y las niñas de ahora, a como la infancia
nosotros e incluso nuestros padres y abuelos. Las constantes
dependencia a la tecnología usando de un lado la vida fuera de
pantallas.

Investigación y desarrollo se realizó una investigación basada en
los efectos de la tecnología actualmente. Infancias a nuestro
alrededor además de los efectos a nivel mundial de cómo el planeta
debido a la IA.

A nivel técnico se realizaron bases en la academia digital, pequeñas
investigaciones sobre corporalidad, movimiento en el escenario y
algunas prácticas actuales. Se utilizó un tipo de técnicas de acciones de
paso, danza, capilar (trabajo de fuerza), diálogo (metáfora),
scoropies-edulibios (parada de manos) y flexibilidad.
Cada integrante tuvo la oportunidad de trabajar en un solo y llevar a
cabo una investigación sobre el tipo de textos que se deseaba
transmitir, los movimientos y la coreografía final junto a la música de
cada uno.

Diseño y planificación: Para elaborar el diseño de la presentación
investigamos qué tipos de movimientos podríamos realizar para
comunicar emociones, mensajes o texturas. Realizamos un libreto
que nos ayudó a saber qué momentos eran clave para que la historia
que se estaba contando fuera entendible y estuviera conectada. Se
tuvieron sesiones para escuchar música, melodías y efectos de
sonido que podían funcionar además de crear un moodboard con las
ideas visuales, colores y algunos bocetos para crear a nuestros
personajes y vestuario.

Ya que nuestra historia tenía muchos detalles futuristas se intentó
buscar elementos que dieran esa sensación, desde iluminación en
los vestuarios, estilo en accesorios, maquillaje y otros elementos de
escenografía (luzes), hasta música que diera esas texturas.
(electrónica experimental, contemporánea y techno).

Ensayos: Los ensayos se dividieron en dos bloques (Cuatro
semanas, cinco ensayos que se dividieron en dos). Esto sin contar
los ensayos individuales, reuniones, pruebas de vestuario y sonido.
El primer bloque fue de creación, al tener la idea clara y la historia
dividimos por semanas, en la primera semana se crearon escenas de
movimientos. La segunda semana hubo una selección de trucos
tanto individuales, en dúo y en trío. La tercera semana montaje de
coreografía a cargo de la bailarina Constanza Diaz, quien se encargó
del trabajo coreográfico de los tríos. La cuarta y última semana fue
para pulir trucos y dejar ensamblado todo a excepción de los solos.

El segundo bloque Febrero del 2026, Ensayos y adaptación con
nuestra nueva integrante Carol, la primer semana fue de recordar y

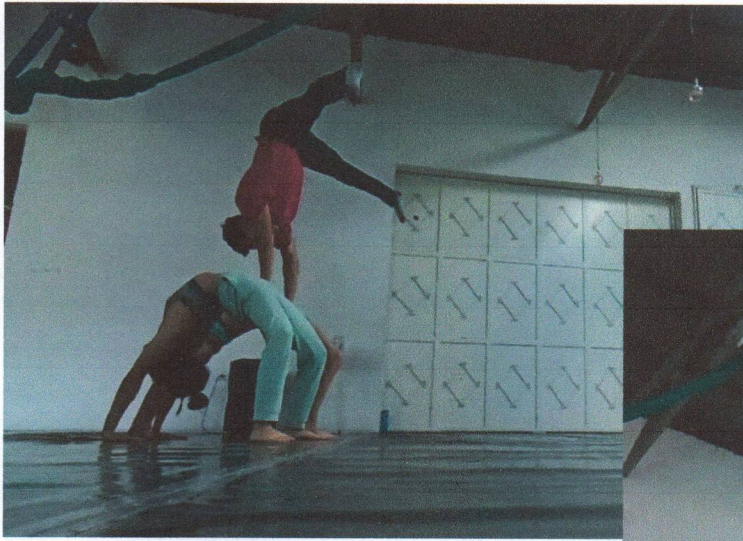
enseñar toda la estructura armada la segunda semana fue coreografía de cargadas de revisión de solos y pasar la propuesta completa, y la última fue pasarla y adaptaciones de espacio y al lugar de presentación

Con cada ensayo fue tomando más forma y vimos como nuestra idea quedaba plasmada en el movimiento y se transformaba en algo real y tangible.

La corporalidad de cada artista iba cambiando demostrando mayor seguridad en cada movimiento.



NEXUS, ensayos, Cadena de movimientos, primer bloque Febrero 2026.

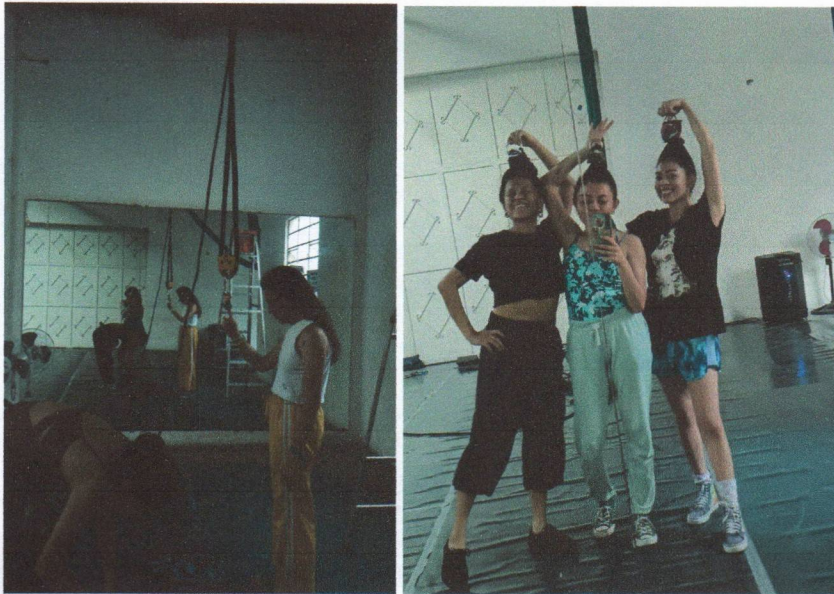


NEXUS, ensayos, Cadena de movimientos, trucos, acroportes y cargadas, primer bloque febrero de 2026.

NEXUS, ensayos, Coreografía, febrero 2026.



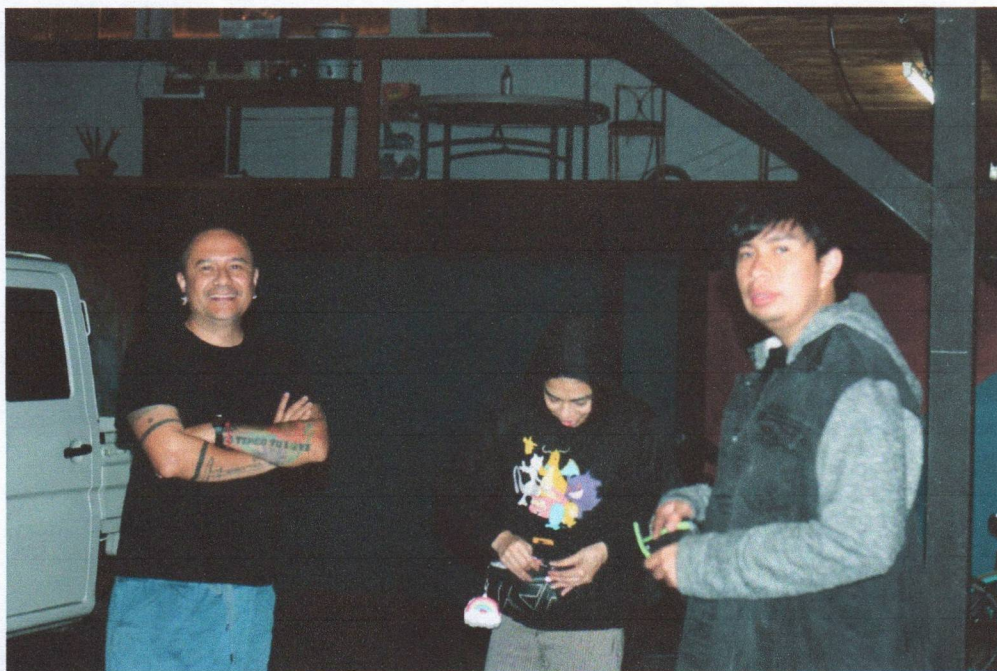
NEXUS, ensayos, Coreografía, Febrero 2026.



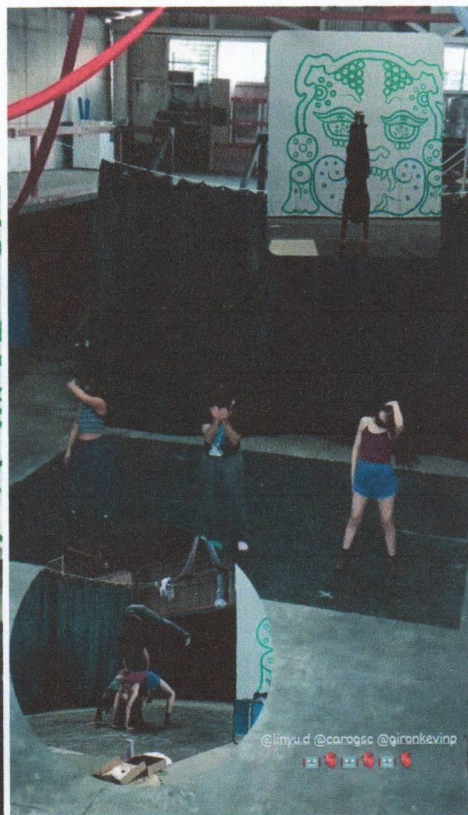
NEXUS, Prueba de polipasto, febrero 2026.



NEXUS, ensayos, Capilar/ Fuerza, febrero 2026.



NEXUS, ensayos, 2 al 27 de Febrero 2026.



NEXUS, ensayos, Febrero 2026.



NEXUS, ensayo general 27 de Febrero 2026.

- **Presentación:**

- **Fecha y lugar:** Ciudad de Guatemala, 2 de marzo de 2026, Escuela Ernestina Mena Viuda de Reitz

- **Desarrollo de la presentación:**

- Se llegó a la escuela Ernestina Mena Viuda de Reitz a la 7:30 para realizar la descarga de elementos que se utilizarán.
- 7:45 a 8:45 se realizó el montaje de escena.
- 8:45 a 9:15 Se hizo un ensayo en el espacio y se probó el sonido.
- 9:15 a 9:45 Se llevaron a cabo los últimos detalles, los artistas realizaron un calentamiento y se arreglaron para la presentación. Llegada de autoridades de CREA.
- 9:45 a 10:20 Fue el recreo de las niñas de la escuela.
- 10:20 a 11:30 Se llevó a cabo la Presentación de Nexus HLMK, para la introducción Kevin (artista) dió algunas advertencias y al final de la presentación se dieron los agradecimientos por Lindsay (artista) y se dieron consejos de no realizar acrobacias sin la supervisión de un maestro de acrobacia.
- 11:30 a 12:00 Se realizó el desmontaje de escena.

- **Público:** ¿A quién iba dirigida la presentación?

La presentación iba dirigida al público en general. (adultos, jóvenes y niños)

¿Cuál fue la reacción del público?

Siendo un público de niñas de 6 a 12 años, se mostraron emocionadas y conectadas con la historia presentada. Después de la presentación se mostraron interesadas, haciendo preguntas hacia los artistas sobre la técnica, como aprender y otras curiosidades.



NEXUS HLMK Guatemala 2 de Marzo, 2026; Escuela Ernestina Mena Viuda de Reitz. Fotografía por Lourdes Pérez,





NEXUS HLMK

Guatemala 2 de Marzo, 2026; Escuela Ernestina Mena Viuda de Reitz

Fotografía por Lourdes Pérez,



NEXUS HLMK

Guatemala 2 de Marzo, 2026; Escuela Ernestina Mena Viuda de Reitz

Fotografía por Lourdes Pérez,

- **Impacto obtenido:**

- o **Resultados:** Consideramos que si se lograron alcanzaron los objetivos propuestos, compartiendo nuestras experiencias con el público desde el arte.

Se obtuvo el aprendizaje sobre la escucha activa a las infancias, como a partir del arte se pueden comunicar problemáticas actuales y dar herramientas para su solución como lo es el tiempo que se le dedica a las pantallas para entretenerse en vez de aprender a partir del juego, como imaginar y crear para divertirse y conectar con otras personas.

El número total de asistentes que resultaron beneficiarios de la presentación artística fue un aproximado de 500 en total incluyendo maestros, alumnas y ayudantes del proyecto.

- o **Retroalimentación:** El público lo recibió con mucho entusiasmo y alegría, los comentarios que recibimos fueron todos positivos, desde la curiosidad de las niñas y maestras sobre nuestras áreas de trabajo

como la suspensión capilar, los equilibrios; hasta algo dirigido a nuestras personas sobre el tiempo que llevamos dedicando nuestra vida al arte.

- o **Impacto personal:** La experiencia en general fue grata al ser nuestra segunda vez participando desde cero, la primera nos mostró la realidad de trabajar en colectivo y maduramos con ello. Está al ser nuestra primera vez seleccionadas como colectivo fue de mucha comunicación entre nosotros, claro siempre hay un poco de incertidumbre por cuestiones internas del grupo y externas pero hubo momentos de goce y disfrute como las reuniones y ensayos con el elenco.

Fuerza de trabajo en equipo, escucha activa de nuestros integrantes, transparencia en la toma de decisiones

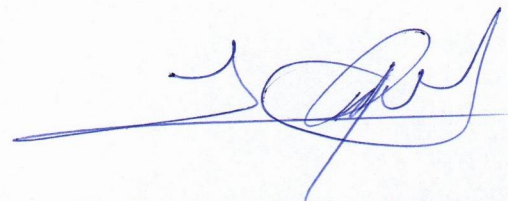
3. Conclusiones

- **Reflexiones finales:** Trabajo en equipo, la buena comunicación entre autoridades y participantes y lo emocionante que fue presentar a un público tan alegre.
- **Aprendizajes:** Que el trabajo en colectivo rinde frutos tanto como para los artistas y el público. El proceso creativo se divide en distintas etapas y cada una debe de cumplir con el tiempo debido para que el resultado sea de buena calidad. Además es importante escuchar a los participantes y el poder unir diferentes técnicas y ramas artísticas hacen de la obra una pieza maestra.



Lindsay Deyaneira Estefanía Carranza Rivas

Vo.Bo



Licda. Marta Lucinda Guerra Escobar De Comparini

Jefe de Departamento Sustantivo II
Departamento de Apoyo a la Creación
Dirección General de las Artes
Ministerio de Cultura y Deportes