



UNIVERSIDAD
DEL AZUAY

ILUMINACIÓN EN EL TEATRO

USO DE TÉCNICAS DE ILUMINACIÓN PARA
LA EXPERIMENTACIÓN DE UNA PROPUESTA
EN ESCENA ADAPTANDO LA LEYENDA
GRIEGA DE ÍCARO

Autor: Pablo Bustamante

Tutora: Emilia Acurio

Universidad Del Azuay
Facultad De Diseño, Arte y Arquitectura
Carrera de Arte Teatral
Cuenca - Ecuador, 2022

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a mi querido padre por siempre creer en mí; brindándome su infinito amor aun en las distancias más adversas, a mi madre por impulsarme en las situaciones más difíciles y a todos aquellos seres que me han acompañado en este camino de encuentro conmigo mismo, ayudándome en todos esos momentos de tristeza a levantarme cuando creía que me faltaba fuerza para seguir.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a María Emilia Acurio Vintimilla, por instruirme y guiarme en la elaboración de esta tesis, acompañándome en este camino, descubriendo el sendero del amor y el conocimiento, enseñándome el brillo del mundo, también doy gracias a los maestros que me han brindado su granito de arena para que esta tesis sea cada vez mejor, despertando en mi un profundo amor por la lectura deseando cada vez conocer más del mundo y a mi prima Sofía por su ardua entrega en esta etapa final del proceso de esta tesis. Agradezco a Christian Alejandro Endara por el apoyo brindado en los últimos años.

RESUMEN

El siguiente trabajo investiga la mitología griega y cómo ésta ha sido conocida a nivel mundial, y la relación que esta podría tener con la creación de una obra basada en el mito de Dédalo e Ícaro utilizando la luz como elemento dramático. Se pretende experimentar con el uso del color en la iluminación como elemento principal de una obra de teatro, utilizando una adaptación propia de la leyenda. Para la iluminación se utilizó como fuente principal a Adolph Appia, Gordon Craig, y los conceptos del movimiento simbolista. Las teorías de Eva Heller se utilizaron para entender la psicología del color.

Palabras Clave:

Mitología Griega, Iluminación escénica, Chiaroscuro, Psicología del color, Ícaro

ABSTRACT

The following investigation works over Greek mythology, how it has influenced all over the world, and how it could be related with the creation of a theater play based in the Daedalus and Icarus myth, using light as the main dramaturgical element. It experiments with the use of color and light as principal elements in the show, using an adaptation of the myth. To understand the light we used the theories of Adolph Appia and Gordon Cragis and the concepts of the symbolist movement, as well as the color psychology proposed by Eva Heller.

Key words:

Greek mythology, Scenic light, Chiaroscuro, Color Psychology, Icarus

ÍNDICE

Dedicatoria

Agradecimientos

Resumen

Abstract

Introducción

CAPÍTULO 1: CONTEXTUALIZACIÓN

1. La Mitología griega

- 1.1 ¿Qué es la mitología griega?
- 1.2 ¿Qué es el mito?
- 1.3 Origen de la mitología griega
- 1.4 ¿Quién fue Homero?
- 1.5 ¿Cómo se originaron los mitos griegos?
- 1.6 Referentes de la mitología griega

2. ¿Qué es la tragedia?

3. ¿Qué era el Caos?

4. ¿Qué es un dios?

- 4.1 ¿Quién fue Gea?
- 4.2 ¿Quién fue Poseidón?
- 4.3 ¿Quién fue Odiseo?
- 4.4 ¿Quién fue Jason?

5. Personajes relacionados al mito de Dédalo e Ícaro

- 5.1 ¿Quién fue Minos?
- 5.2 ¿Quién fue Dédalo?
- 5.3 Inventos de Dédalo
 - 5.3.1 El hacha y la plomada
 - 5.3.2 Construcciones
 - 5.3.3 La carpintería
 - 5.3.4 Figuras y esculturas
 - 5.3.5 Muñecas de madera
 - 5.3.6 Estatuas de madera
 - 5.3.7 El laberinto del Minotauro
 - 5.3.8 Columnas

6. ¿Quién fue Ícaro?

7. El mito del minotauro

8. La leyenda de Ícaro: La libertad y la ambición.

- 8.1 El mito de Dédalo e Ícaro*
- 8.2 El exilio de Dédalo
- 8.3 El mito de Prometeo
- 8.4 Prometeo y la luz

9. La Luz y Sombras en Escena

- 9.1 Origen de la luz

10. La Iluminación en el teatro

- 10.1 ¿Cómo se usa la luz?

11. El color

- 11.1 La teoría del color

- 11.2 Psicología del color de Eva Heller
 - 11.2.3 El origen del color
 - 11.2.4 Las combinaciones de colores*
- 11.3 Goethe y su teoría del color*
- 11.4 Significado de los colores
- 11.5 La creatividad

12. El ojo humano

- 12.1 Los colores
- 12.2 ¿Qué es el color Blanco?
- 12.3 ¿Qué es el color negro?

13. ¿Qué es el guión?

- 13.1 La luz, el color y el guión
- 13.2 La obra de teatro tiene una historia que contar.

CAPÍTULO 2: MONTAJE DE UNA EPOPEYA

1. Acrobacia

2. Personajes en el texto dramático

3. Escaleta

- 3.1 El género épico
- 3.2 Parámetros conceptuales del guion

4. Guión

5. Obras artísticas de Ícaro

- 5.1 El "Proyecto ÍCARO" obra de teatro española

6. Entrenamiento actoral

- 6.1 Cuerpo y voz
- 6.2 Ejercicios, juegos e improvisación
 - 6.2.1 Improvisación

7. Técnicas actuación

- 7.1 El silencio
- 7.2 Secuencia de diálogos para la voz
- 7.3 Juegos teatrales
- 7.4 Ejercicios de la obra

8. Cronograma de actividades

9. Escenografía de la obra

10. Utilería y objetos

- 10.1 Dédalo

11. Alcances esperados

- 11.1 Posibles dificultades, resultados y soluciones

12. Creación personajes

- 12.1 Creación de Dédalo
- 12.2 Creación de Ícaro

13. Luces

14. Espacio escénico

- 14.1 Escenografía

15. Vestuario

- 15.1 Vestuario de Dédalo
- 15.2 Vestuario de Ícaro
- 15.3 El minotauro

16. Iluminación

- 16.1 La luz
- 16.2 Técnicas de iluminación

CAPÍTULO 3: PRODUCCIÓN

1. Preproducción

- 1.1 Talento humano
- 1.2 Recurso tecnológico
- 1.3 Recursos de infraestructura
- 1.4 Recurso financiero

2. Producción

- 2.1 contextualización y programación
- 2.2 investigación de iluminación
- 2.4 creación del guion
- 2.5 Recursos
- 2.6 Producción
- 2.7 Fase ideación y diseño
- 2.8 Montaje
- 2.9 Espacio escénico
- 2.10 Dramaturgia
- 2.11 Entrenamiento actoral
- 2.12 Creación de personajes
- 2.13 Vestuario
- 2.14 Maquillaje
- 2.15 Objetos escénicos y utilería
- 2.17 Ambientación sonora
- 2.18 Ensayos con todos los elementos
- 2.19 Validación del diseño

3. Postproducción

- 3.1 Plan de recuperación de la inversión
- 3.2 Tipo de evento y características de los espacios
- 3.3 Implementación técnica o Rider
- 3.4 Briefing Publicitario
- 3.5 Afiche

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

INTRODUCCIÓN

La presente investigación plantea una propuesta escénica de experimentación estética de la iluminación. Dentro del teatro se requiere más que cables y fusibles para lograr una buena comunicación entre la escena y sus colores, moldeadores de una profunda armonía de los elementos sobrenaturales o artificiales. Los cuerpos de los actores se iluminan y a través del color, se logra que la psique humana se proyecte en la escena y por tanto en el fondo negro del escenario, conformado por luces, sombras, colores y otros estímulos que recibe el espectador a lo largo de la función.

El público, el actor, la historia, los personajes, etc. conforman muchas conciencias narradas en el momento escénico. El argumento puede ser relatado a través de la luz, la cual sirve para crear atmósferas, sombras o colores de fondo, producir discursos emocionales y por tanto tocar las almas de los espectadores. La intención de la luz debería estar planteada en relación a la memoria colectiva para lograr que los pensamientos trasciendan el espectáculo. La cromática se puede plantear como un collage en el cual se entrelazan los colores o se superponen entre ellos.

Se utiliza la historia de Dédalo e Ícaro como punto de partida para lograr una obra teatral utilizando la iluminación como elemento narrativo. El lenguaje del color es parte

primordial de la motivación de esta investigación, se espera entender cómo narrar una historia a través de la ejecución de una obra realista basada en la decodificación de los lenguajes escénicos previamente establecidos. A partir del drama épico y la difusión del color se llega a tratar temas como la muerte, la ingenuidad, la libertad, la ambición y la trascendencia del alma.

El primer proceso de esta investigación fue el de contextualizar la temática. Se realizó una investigación bibliográfica sobre la mitología griega y específicamente sobre el mito a estudiar. Se investigó la problemática que enfrentan los personajes en relación a la vida y la muerte y cómo estas son tratadas en la moral griega. La teoría del color llevó a dar significado a la creación de un diseño lumínico con referencias míticas, poéticas y con discursos emotivos.

Luego, se llevó a cabo un plan de montaje, el cual tuvo un esquema artístico sobre cómo coordinar los elementos de la obra teatral, ya sean visuales, técnicos, actorales o estéticos. Esto se concretó en una traducción de las ideas en un texto dramático, el cual está directamente relacionado con la luz para contar la historia planteada. Se estudió referentes como Adolph Appia con la teoría del Claroscuro, Robert Wilson como referente visual del uso de la luz en escena. El movimiento simbolista, fue un importante aporte, ya que el uso de lo lumínico

y el color son símbolos que crean significados y significantes al decorado, actores y personajes.

El objetivo principal de este trabajo de graduación es experimentar con el uso del color en la iluminación como elemento principal de una obra de teatro, utilizando una adaptación propia de la leyenda de Ícaro. También se espera realizar una investigación bibliográfica sobre la pertenencia del ser, la libertad y la simbología en las leyendas griega, así como experimentar teatralmente con el color de la iluminación para provocar emociones, y crear un plan de montaje para una obra de teatro utilizando la iluminación como elemento narrativo.

En el primer capítulo del presente documento se realiza una contextualización del mito de Dédalo e Ícaro, haciendo además una investigación profunda sobre las diversas historias en la mitología griega y cómo estas están relacionadas con el mito antes mencionado. También se realiza una investigación bibliográfica sobre la luz interpretativa de la escena y las posibilidades del color y la sombra.

El segundo capítulo plantea la práctica del montaje escénico, dejando un plan de montaje de la obra "Una epopeya de los recuerdos", el mismo aborda la dramaturgia, referentes visuales, entrenamiento actoral, creación de personajes

basados en el guión y el espacio escénico, siempre relacionado con la ambientación desde la luz. Se avanza entonces al tercer capítulo, el cual habla sobre la producción, pasando por las tres etapas de la misma, desde la pre-producción, la investigación teórica y la recopilación de recursos que se necesitarán y por último un presupuesto base para el montaje. Luego, viene la etapa de producción, en la que se crea la obra con un calendario de ensayos, presentaciones, y también la prueba-error de todos los diseños que se plantearon para la obra. Por último, la post-producción, la cual inicia posterior al estreno de la obra en la que se plantea un plan de recuperación de la inversión, ganancias a corto y largo plazo, y el tipos de eventos y lugares en los que la obra se puede presentar.



capítulo 1

CONTEXTUALIZACIÓN

1.

LA MITOLOGÍA GRIEGA

1.1 ¿Qué es la mitología griega?

La mitología griega, es sin duda un juego político, llevado a gran escala, similar a la estructurada civilización de la edad media, donde todos se disputaban la corona, la anhelaban, anticipar cada movimiento para llegar a mejorar su posición, es inevitable la manipulación, solo sobreviven los fuertes, aquellos de mente infinita que saben cómo es el juego de tener una espada sobre el cuello y que con cada movimiento fallido se va cortando poco a poco, la anticipación al inminente “azar arbitrario y caprichoso” (Sabat Ercasty, 1960). Insensible a la ley de los hombres, cada día es un paso a la tumba, la añoranza del vivir, la paz yace en la tierra, raptar el destino, luchar contra la divinidad, evocar la ira a causa de una esperanza trágica, esta miserable vida es la tragedia, evocada en los pasillos abiertos de los escenarios trágicos de la antigua Grecia.

Al analizar minuciosamente teorías que avalan la existencia de la vida, dentro de la mitología griega se habla, de una civilización que estuvo en pie hace miles de años, concluir que la nada absoluta se transformó en los dioses, rodeados de una luz divina celestial (Shua, 2011).

La mitología griega está compuesta de relatos que encaprichan el deseo humano transformándose en mitos, “Estos relatos componen lo que se conoce como mitología

griega que se deriva de la palabra griega mitos da a entender algo falso, pero para los antiguos griegos estos relatos eran una cuestión de fe, ayudaban a explicar cómo y por qué el mundo funciona de la forma que lo hace” (Roos, 2001).

Las emociones humanas como “el amor y la guerra o la violencia y el sexo están profundamente ligados en la mitología griega no sólo en esta sino en diversas mitologías” (Roos, 2001), así como el actor en escena vive continuamente habitando con ellas, es decir el mundo humano en su afán de justificar, aquello que no tiene más justificación que en historias fantásticas, era nutrida por el mundo inconsciente de las emociones, afirmando una inalterable conexión, entre el cuerpo, la mente y las emociones.

“Los pueblos antiguos y sin duda los griegos creían que los sentimientos profundamente apasionados estaban conectados de alguna manera a la mente y las emociones humanas es decir los grandes deseos y los grandes miedos o los grandes odios estaban de alguna manera relacionados de esta manera los relatos y personajes de la mitología griega tenían una aplicación en la vida real” (Roos, 2001)

1.2 ¿Qué es el mito?

Realmente se ha llegado a la solución centrada en que todos los mitos son parte de un universo de historias que se entrelazan entre sí. Ante esta verdad, creada como justificación de lo no creado por el hombre, en las facetas del lenguaje de la mitología siempre ha sido la de explicar el origen del mundo, una etnia, o una nación. (Ibáñez, María, 1998), se transforma en un mito con el objeto de transmitir enseñanzas nacidas de la experiencia, una experiencia emuladora de la fe, de la historia griega, que también tuvo influencia en Roma, con variaciones tanto en fechas y nombres, “los romanos se hicieron con gran parte de Europa y adoptaron de esta forma gran parte de los mitos que inicialmente fueron griegos. Sin embargo, fueron añadiendo dioses y diosas propios conforme a los mitos de los pueblos que los romanos fueron conquistando “(Fernández Magariño, 2017)

Ramiro Garavito (2007), en su exposición de arte y filosofía “no pretende profundizar en las categorías conceptuales de la filosofía, sino más bien integrarlas a la luz del arte, de tal modo que pueda mostrar que esas relaciones fueron construidas fundamentalmente desde la filosofía, a partir de una concepción cerrada de lo que significa el conocimiento”, el conocimiento es una forma de arte y “cuatro son los conceptos principales que han determinado las características y los sentidos de la relación entre la filosofía y el arte: realidad, percepción, conocimiento y verdad” (Garavito 2007), surgiendo así la estética.

La misma historia en una obra de teatro bajo el mismo incómodo banco, preguntarse el ¿Por qué del castigo del Titán Prometeo?, lo filosófico, lo mitológico entre las luces brillantes de las estrellas, el rito y la ritualidad de la humanidad moldeó los mitos y leyendas, nadie escapa a su destino, la transición de los ritos convertidos en mitos de algunos hombres, bajo el

“espíritu mimético confluyen oscuramente el arte y la religión. Los primeros antecedentes del teatro se sitúan en los sacerdotes de las antiguas tribus (chamanes) que interpretaban con su cuerpo y voz al dios o dioses invocados; también en distintos cantos guerreros y rituales mágicos relacionados con la caza o las cosechas” (Cristián Bosco, 2017), mitos entrelazados con las leyendas, es decir la cultura, el destino definitivo de los ritos es el arte teatral, para lograr conocer toda la historia humana, viajar por todo el mundo, las civilizaciones más importantes de la historia, redactar fechas y épocas, mitos que explican el origen de toda la creación, armando un cúmulo de expectativas tan grandes como la pérdida de los sacrificados en el laberinto del Minotauro.

Los mitos y leyendas hacen parte del camino de las civilizaciones, conformados por un orden social respetado por todos los integrantes, si bien la narrativa humana, está envuelta en las eras de la historia y evolución, cada época fija el rumbo, sea mala o buena. Es sumamente confuso, el poder tomar una postura objetiva respecto a los cánticos de los pueblos que se transformaron en historias de generación en generación, este es el legado de la civilización, “todos los pueblos en un momento de su evolución se han procurado leyendas, es decir, relatos maravillosos, mitos, a los que han dado crédito, al menos en parte, durante un tiempo, sobre el mundo, el sol, la luz...” (San Martín Bacaicoa, J. y Perea Horno, M.A.,2003).

“La palabra griega que sirve para designar el mito, mythos, se opone al lógos, como la fantasía a la razón. Logos y mythos son las dos mitades del lenguaje, dos partes igualmente fundamentales.” (San Martín Bacaicoa, J. y Perea Horno, M.A.,2003). La mitología griega, converge entre la fe y la duda, como la razón y la experiencia, lo blanco y lo negro, al igual que lógos y mytos son dos oposiciones, el primero relacionado a la lógica, el segundo habita en la fe.

Existieron 3 grandes categorías, mitos sobre la divinidad de los dioses, mitos de los hijos de las deidades, conocidos como héroes trágicos, plasmados en epopeyas, aunque no siempre estos héroes eran descendientes de lo divino y mitos del mundo humano, estos últimos son mitos explicativos relacionados con "los procesos o acontecimientos naturales, y algunos tratan de dar sentido a las enfermedades y la muerte." (San Martín Bacaicoa y Perea Horno,2003).

1.3 Origen de la mitología griega

La creación del universo griego es referida en la historia por la narración oral, pero "los estudiosos discuten si uno o varios autores participaron en ese esfuerzo la opinión generalizada es que fue obra de Homero que sepamos la auténtica cristalización de la mitología griega. Tuvo lugar hacia los tiempos de Homero en el año 750 antes de cristo y con Homero encontramos la creación de la mitología griega y la de los dioses" (Roos, 2001).

La mitología griega nace de la mano de poetas como Homero con sus obras La Ilíada "antes del comienzo de los viajes de colonización encontramos en la madre patria temas y figuras que aparecen en la Ilíada: en Tesalia, las feroces luchas entre los centauros" (Julio Pallí ,1967) y la odisea del siglo VIII a.c y Hesíodo con sus obras Trabajos y días. Teogonía y el escudo de Heracles en la Grecia antigua y del poeta romano Ovidio con su obra Las metamorfosis, a través de sus escritos, a los que denominaremos registros mitológicos, "sus historias fueron adornadas y alteradas con el tiempo a medida que distintas civilizaciones entraron en contacto con la antigua Grecia" (Roos, 2001). Si bien la mitología griega hace parte de la cultura popular de varios pueblos en el periodo entreguerras,

rodeada de relatos sobre la divinidad, que llegaron a aparecer en los géneros teatrales como la comedia y la tragedia, es decir "estos son relatos se transmitieron oralmente, pero en algún momento en torno al año 750 A.C. fueron recopilados organizados y escritos" (Roos, 2001).

La religión hacía parte de la mitología griega, "Por una parte, existía una serie de motivos y leyendas de los pueblos patrios bajo el tema dominante de la lucha contra extraños al linaje: y, por otra, un cultivo de la poesía épica de carácter gremial durante muchas generaciones" (Julio Pallí ,1967). La adoración a los dioses o seres mitológicos, posterior a las guerras con sus pueblos vecinos, "los dioses griegos tenían tal diversidad que no se parecen a ninguno de los muchos otros dioses de la cuenca del mediterráneo porque incorporan elementos de los muchos pueblos que les rodeaban y no se corresponden claramente con los de sus religiones digamos de la celta o la italiana" (Roos, 2001) hay que recalcar que Grecia, a pesar de ser cuna del conocimiento, es una civilización más no un imperio, la única vez que fue un imperio por un corto tiempo, fue con Alejandro Magno y sus conquistas, cuando este murió todo terminó, regresando a ser lo que fue. *

"En el principio, nos dice Homero, estaba océano un espíritu con forma de un gran río circular e interminable que desembocaba en sí mismo también había otra presencia Tetis a veces llamada la primera madre cuando finalmente se unieron iniciaron la estirpe que con el tiempo produjo los dioses y diosas de los antiguos griegos." (Roos, 2001).

La versión de Homero difiere en cómo inició la creación del mundo, en nombres históricos en comparación a la historia mitológica de Hesíodo. "Unos cincuenta años después de Homero el poeta Hesíodo escribió la Teogonía en la que también describe la creación de los dioses" (Roos, 2001).

1.4 ¿Quién fue Homero?

Homero es a la confusión de lo creado, del origen de la humanidad y hacia dónde va, “No puede negarse que, una vez creado el poeta, la tradición mantiene el nombre y se esfuerza por conservar” (Julio Pallí, 1967), no puede existir poema sin poeta o poetisa, que dé lugar a su creación épica, el mito de Homero, es una mezcla entre realidad y fantasía, entre leyenda e historia, dentro de los registros de la antigüedad que intentan desvelar los orígenes de Homero, está el “notable documento biográfico, el llamado Certamen de Homero y Hesíodo, pero está desprovisto de toda autoridad histórica” (Julio Pallí, 1967).

“En la Grecia primitiva hubo cantos agrícolas, panes consagrados a Apolo, peanes de primavera, terrenos dedicados a los muertos, cantos para el final del banquete, para acompañar la danza e himnos religiosos a las diversas divinidades. Todo este caudal desemboca en dos grandes poetas: Homero y Hesíodo.” (Roque Vicente Caputo, 1968)

“Antes de Homero estaban dadas todas las condiciones materiales, técnicas y éticas para la construcción de una gran epopeya nacional.” (Julio Pallí, 1967) La poesía épica griega un género que nació en la Grecia clásica, con autores como Homero, evidenciado en su obra La Ilíada y la Odisea, una poética narrativa enfatizando en las hazañas de los héroes rodeados de un aura divina, retratando historias del pasado, son historias legendarias, es decir cánticos del comportamiento trágico. Un moldeado de virtudes, encasillando al hombre como el virtuoso simbolismo personificado, del valor, la fidelidad, la nobleza o la entrega.

En la segunda etapa surgen los registros de las obras que han sobrevivido el paso del tiempo con la escritura, en esta última etapa los Nodos pasan de narradores a componer poemas con temáticas legadas de la tradición oral. “Homero le

dio sus dioses a los griegos, él les dio de hecho lo más parecido a una biblia que tuvieron los griegos.” (Roos, 2001)

1.5 ¿Cómo se originaron los mitos griegos?

“Durante al menos 2000 años, los eruditos han especulado sobre el origen de los mitos. Algunos creen que comenzaron como hechos históricos que fueron distorsionados con el paso del tiempo. Otros creen que surgieron como explicación de fenómenos naturales que no se comprende de otro modo, etc. Ninguna teoría contesta todas las preguntas sobre el origen de la mitología, pero cada una aporta diferentes ayudas para comprenderlo” (Bacaicoa y Perea Horno, 2003).

Queda poco claro el inicio de la mitología griega, sin duda nace con la invención de los primeros dioses de la antigua Grecia, en el comienzo de la creación y de todo lo conocido y por conocer, en el entrañable mundo fantástico de la mitología griega nace el caos, perteneciente a un círculo vicioso, sin una lógica aparente más que la de aceptar todo aquel mundo como verdad, “Sólo existía el Caos infinito: la confusión y el desorden de lo que no tiene nombre” (Shua, 2011). Una catástrofe, el desequilibrio de la existencia, una fuerza que lucha contra sí misma sin sentido, para alcanzar una guía fue necesario justificar la nada absoluta, con criaturas mitológicas de todo tipo, este es el comienzo de la fantasía.

1.6 Referentes de la mitología griega

Esta investigación se centrará en el mito de Dédalo e Ícaro, rey de Creta, que está relacionado, no solo con el inicio de los mitos que serán abordados a lo largo del documento, como

el de Minos segundo, el Minotauro, Teseo, entre otros. Hay algunos Mitos que se cuentan antes en la historia mitológica, como es el mito de Zeus y Europa, estrechamente ligado a la historia del linaje de Creta, otros mitos nacen de voz a voz como es el caso del mito de Minos, Dédalo e Ícaro (Difabio, 2016).

La polémica de la mitología griega, un mundo lleno de historias que han trascendido a su tiempo, contemporáneas en muchos aspectos. “Conocer una verdad a medias es una mentira doble” (Kenji Diaz, 2012) o la carencia de verdad absoluta, con anécdotas que escapan del umbral del mundo humano, la influencia de la Grecia clásica, se debe a su ingenio para el desarrollo de todas las áreas del conocimiento, “la gradual escisión entre el pensar mítico y el pensar racional. Se plantea que las cosmologías y cosmogonías de los primeros filósofos están estrechamente vinculadas con la esfera de lo humano” (Roberto Cañas Quirós, 2006). Retratadas en los mitos que pasan de generación en generación, como una herencia involuntaria, los dioses y el centro de su pequeño universo que se expande continuamente, representan los cimientos de un estereotipo dentro del arte y la filosofía, “el arte convertido en religión”(Carmen Gracia, 2005) o la religión y la mitología convertidas en arte, como fuente de inspiración por cada civilización ha adoptado estas historias griegas de acuerdo a su contexto, en el arte, la pintura, la escultura, la música y el dibujo, contrapuestas a la razón.

Desde la visión de los antiguos griegos, una aglomerada Civilización pilar del conocimiento, rodeada de tradición y costumbres, a veces ser pioneros del potencial humano ¿Acaso ser un dador de historias que acompañaremos con mitos y leyendas de algunos hombres?, la respuesta a esta pregunta yace en la relevancia de la cultura griega, un confín de mitos y leyendas, tales como la de Minos Segundo (Elbia Haydée

Difabio, 2016), los cuales se explicarán en esta investigación y que pertenecen a la historia mitológica de Grecia, pero también a la de la humanidad misma.

2.

¿QUÉ ES LA TRAGEDIA?

La tragedia, uno de los 3 grandes géneros teatrales, junto al drama y la comedia, “el teatro griego se compone de tres géneros llamados mayores: la tragedia, la comedia y el drama satírico” (García Paredes, 2019). A pesar que actualmente existen numerosas obras de teatro con temáticas infinitas, divididas en estilos y conceptos creativos, la palabra tragedia, hace referencia al dolor al que se enfrentan los personajes, por haber cometido un error fatalista, “la tragedia griega solía contarse a través de una situación dolorosa que, solamente podía superarse por medio del sacrificio, la renuncia y la muerte” (García Paredes, 2019).

Hablar de la división en los mitos griegos, surgida con la incorporación de nuevas historias provenientes de estas, marcando un antes y un después, se puede relacionar la mitología griega que al contar el nacimiento, vida y muerte del Minotauro, como el gran acontecimiento de causa y efecto, la pérdida de la unión familiar es un tipo de tragedia, “el traslado de padres o hijos al extranjero, quedando grupos familiares incompletos, en busca de una mejoría y un mejor estilo de vida en muchos casos marca de forma significativa el futuro psicológico, emocional” (Zuazo-Olaya, 2013) que lleva cada vez más por el círculo vicioso de la tragedia, en las múltiples historias, algunas de ellas muy conocidas en la cultura popular, como es el caso del mito de Dédalo e Ícaro.

3.

¿QUÉ ERA EL CAOS?

“Según Hesíodo el mundo empezó de otro modo primero existía una presencia sobrenatural llamada caos con lo que Hesíodo quiere decir el vacío no el desorden” (Roos, 2001), sin embargo, en el mundo actual el caos ha sido atribuido al desorden como una oposición del orden, una relación similar a la de protagonista y antagonista, es decir todo orden natural del universo está situado en una ley suprema que domina los entes, paso con la fuerza de gravedad y la inercia, que permite la órbita de los planetas, el planeta tierra gira alrededor del sol, en conjunto con los muchos planetas de esta galaxia, así como las ideas que circulan por el inconmensurable mundo humano y divino, formando un todo absoluto nombrado universo, un extenso espacio infinito. En ancho y largo. “Al comienzo fue el CAOS, el vacío original, un vacío con energía eterna y matriz del mundo.” (San Martín Bacaicoa y Perea Horno, 2003)

4.

¿QUÉ ES UN DIOS?

Los dioses de la Creación, hacen parte del “mundo de los antiguos griegos aún nos habla a través de uno de sus legados la mitología griega estaba poblada de muchos dioses y diosas cada uno con determinados poderes en el mundo y con una historia particular durante decenas de miles de años antes de los tiempos bíblicos” (Roos, 2001), hay una clara diferenciación entre los dioses poseedores del poder relacionado con el control de los elementos de la naturaleza, y los mortales conocidos popularmente como humanos, sin poder alguno más que el de su propia existencia, era inconcebible dioses sin tener poderes sobrenaturales.

Actualmente en una era posterior a la moderna, dentro del arte en el cine concretamente, el mundo está bajo la ola de los superhéroes que representan el bien y supervillanos que representan el mal, con capacidades sobrehumanas pertenecientes al género de acción fantástica o de ciencia ficción, mezcladas con drama y comedia, se los puede catalogar como dioses, al teorizar desde la visión de los griegos, el caos absoluto es la personificación de un dios que sigue viviendo, el cual lanza una moneda con dos caras iguales, una blanca y otra negra, simbolizando el bien y el mal respectivamente, la cordura y la locura, el amor y el odio.

4.1 ¿Quién fue Gea?

En el caso la diosa Gea reinó conocida como madre tierra, presentada de una manera superior a los humanos promedio que poblaran la tierra, como un ser asociado a lo bello, con

un carácter intimidante y como Creo “un marido a su medida. Pero ¿quién podía ser tan inmenso como para abrazar a la Tierra entera? Ella misma creó, entonces, el Cielo Estrellado” (Shua, 2011), con el nombre de Urano, opuestos, casi como se tratará de una metáfora con un sentido semiótico de la divinidad, entre la tierra y el cielo, una vez vivió un gran amor, existió una legión de hijos de la unión de estos, “doce Titanes, varones y mujeres. Después nacieron tres Cíclopes, gigantes con un solo ojo en medio de la frente, Y finalmente nacieron los tres Hecatónquiros, monstruos violentos de cincuenta cabezas y cien brazos.” (Shua, 2011), dioses opuestos que se complementaron en la creación.

4.2 ¿Quién fue Poseidón?

“Uno de los Titanes, el gran dios del Mar. Dios del agua, especialmente del mar, pero también de los lagos, fuentes, corrientes, olas, terremotos, tormentas marinas, caballos... No obstante, no tiene autoridad sobre los ríos. Señor de la Atlántida.” (San Martín Bacaicoa, J. y Perea Horno, M.A.,2003), Poseidón uno de los olímpicos, hijo de Cronos y Rhea, hermano de Zeus, casado con Anftrite diosa del mar, el dios de los mares reino bajo el fondo del mar en un palacio de oro junto a su esposa y su hijo Tritón mitad hombre mitad pez, representado como una criatura marina, “se le representa tocando una concha” (San Martín Bacaicoa, J. y Perea Horno, M.A.,2003), rodeado de diosas y nereidas, genios, delfines, peces, etc

Ha sido retratado como “un ser majestuoso, con barbas, y de expresión severa; conduciendo un carro tirado por animales mitad caballos, mitad serpientes, y portando un tridente” (San Martín Bacaicoa, J. y Perea Horno, M.A.,2003), tuvo varios hijos, al gigante Anteo; Arlon, un caballo maravilloso; Polifemo, un

Cíclope (gigante con un solo ojo), también con la Gorgona Medusa, hija de Forcis dios del mar, tuvo a Pegaso, el inmortal caballo alado, los tritones eran dioses menores del mar al servicio de Poseidón.

4.3 ¿Quién fue Odiseo?

Es un héroe trágico, cuya autoría es atribuida a Homero, su historia está catalogada como una secuela directa de la Ilíada “La cólera de Poseidón contra el héroe griego Odiseo, por cegar a Polifemo, es un tema central de la Odisea” (San Martín Bacaicoa, J. y Perea Horno, M.A.,2003). Odiseo rey de Ítaca y su travesía de 10 años después de la guerra de Troya, para volver a su hogar rodeado de los obstáculos puestos por los dioses marinos.

4.4 ¿Quién fue Jason?

Jason es ayudado tras emprender una misión por Tritón, quien tenía fama de ayudar a los marineros, “Guió a los Argonautas, compañeros del héroe griego Jasón y dio a uno de ellos un trozo de tierra que más tarde llegó a ser la isla de Thera en el mar Egeo.” (San Martín Bacaicoa, J. y Perea Horno, M.A.,2003)

5.

PERSONAJES RELACIONADOS AL MITO DE DÉDALO E ÍCARO

5.1 ¿Quién fue Minos?

Minos segundo (Elbia Haydée Difabio 2016), reinó en Creta iniciando una serie de sucesos de opresión y manipulación al pueblo de Creta, un gobernante , despreciable, manipulador, codicioso, "Minos era cruel" (Henson, 1990), es calificado de funesto y pernicioso, adjetivos significativamente enérgicos (Elbia Haydée Difabio, 2016). De acuerdo a la historia griega clásica, conforme se avance en las descripciones de este personaje, se podrá alumbrar las recónditas sombras, ya perdidas, es decir las memorias de la vida de Minos y su civilización humana.

5.2 ¿Quién fue Dédalo?

Dédalo el creador de maravillosas ideas, que se convertían en papel, era él realmente un genio, un inventor de gran trayectoria en Atenas, un referente de la edad de bronce, se podría decir que es el genio de la época. Un extraordinario hombre tocado por los dioses, no había nadie, ninguno como él, ni punto de comparación (Henson, 1990). Era tan grande su ingenio que en momentos podía flotar en la conmensurable espesura de la nebulosa y luego caer contra sí mismo, transformándose, en un increíble y sofisticado ego de superioridad por todo y por todos, considerándose soberbio, que nadie es lo suficientemente digno para igualar su genialidad,

con una aparente obsesión por volar, como imitando un desafío a los dioses (Shua, 2011).

Dédalo es y será un visionario, un amante de la creación "Era capaz de diseñar toda clase de artefactos mecánicos y podía imaginar, proyectar y dirigir la construcción de cualquier edificio que se le encomendará, siempre con imaginación y sentido de belleza." (Shua, 2011). Fue un majestuoso artista, como única prueba sus logros en las ramas de la invención, fue el responsable de la construcción del laberinto de Creta, así como muchos de los elementos que han surgido en el vasto universo de los mitos griegos.

Dédalo alcanzó cierto reconocimiento, no había quien no haya escuchado susurrar su nombre, esta etapa de la mitología griega, identificada como una de las grandes eras humanas, donde nació el hacedor de historias con la figura del Minotauro, que arrastraría a inseparables secuelas palpables, los tropiezos en el camino de los mortales un sinónimo de tragedia, a cada gran problema una solución, aunque este tenga un desenlace fatal ligado estrechamente a Dédalo y sus inventos revolucionarios para la época(Capps, J.,2013). Es así que construyó dos pares de alas de palos de madera con las que logró escapar del laberinto. Se le atribuye la invención de la carpintería, fabricó mástiles y velas para la armada naval del Rey Minos, figuras de culto arcaicas hechas en madera, esculpió estatuas con gran detalle que, por su alto realismo, parecían vivas e inclusive el toro de madera con el que Pasífae, vio cumplido el deseo de estar carnalmente con un toro, conocido como el Toro de Creta, a pesar de no ser de su misma especie animal (Henson, 1990).

5.3 Inventos de Dédalo

En este apartado se enlistan algunos de los inventos de Dédalo, padre de Ícaro. En este caso, los más importantes en relación a la temática de esta investigación.

5.3.1 El hacha y la plomada

Durante la exploración creativa Dédalo buscó hacerse con una herramienta para su ardua labor, en su taller, espacio donde condiciona su arte, bajo el calor de las llamas forjó en acero una hacha para sus figuras creadas en madera y una vez quedó lista con ella fabricó una plomada, dichos instrumentos son considerados los primeros en su tipo, Dédalo fabricó estos instrumentos para la creación de figuras de madera y también para sus trabajos posteriores en carpintería. (Perales.M,1985)

5.3.2 Construcciones

En la gran aglomeración de todo lo creado, Dédalo construyó numerosas edificaciones arquitectónicas, así como estatuas propias de la época que han delimitado el tan perdido y olvidado pasado que tanto aqueja la historia, los bastos orígenes de estas formas de arte, originadas en la mente del artista Dédalo, pertenecen al olvido como verdad originaria, en el amplio linaje creativo intentando deslumbrar la historia, en base a un análisis del surgimiento de una crítica constructiva especializada en la libre idea de que dichos inventos como las estatuas son innovaciones, liberaciones de un retrato humano con fatídica facilidad por deslumbrar detalles como la forma de pies, manos e inclusive ojos entreabiertos. (Martínez.M,2010)

5.3.3 La carpintería

Los grandes avances en la que intervino Dédalo como creador de la carpintería, son mencionados por Plinio en su obra en la historia natural, una gran cantidad de tareas percibidas en el campo de la decoración y renovación de las arquitecturas, decorado evidenciado en el diseño de interiores, la carpintería se ha vuelto actualmente una profesión y un oficio encaminado hacia una ciencia técnica. (Lizcano,R,2003)

5.3.4 Figuras y esculturas

Dédalo, desde tiempos inmemoriales a lo largo de sus viajes y su asentamiento en Creta, producto de su largo exilio, ya sea por su amplia trayectoria como fabricante de toda clase de figuras y esculturas, cada vez más complejas en forma y proporción, (Henson, 1990) en la escultura encontramos la obra Daedalic nombre basado en Dédalo.

5.3.5 Muñecas de madera

Las muñecas de madera que había elaborado tiempo atrás y en su llegada a creta, con las cuales llamó la atención del rey, emanaba una cruda experiencia, al ser figuras móviles con articulaciones, en instantes comprobables en diseño a las de los autómatas, como el gigante de bronce, sin embargo, es entendido las figuras hechas con madera como formas inertes, inamovibles con un carácter contemplativo, el viajero geógrafo e historiador Pausanias define concisamente, a la basta colección de figuras expuestas en gran parte del territorio griego con el calificativo de culto inmemorial mente histórico, legitimando la autoría intelectual y práctica a Dédalo. (Henson, 1990)

5.3.6 Estatuas de madera

La creación de estatuas parecería ser explosivamente de la escultura, Dédalo sufrió una clara transformación artística, al transitar continuamente de los primeros bocetos prácticos llevados a cabo en madera, para luego situarse en las remembranzas de estatuas de madera, características con un propio carácter físico y psicológico, evidenciado en la movilidad e inclusive desplazamiento de estas nuevas formas de expresión. (Henson, 1990)

5.3.7 El laberinto del Minotauro

La creación de este mítico laberinto, (Henson, 1990) señaló una espera ante el desastre trágico, en medio del caos un antiguo culto surgió, denominado culto al toro, llevado a cabo por los del doble hacha, entre sus prácticas se realizaban torturas, en una figura de bronce con forma de toro, en las que eran encerrados esperando la muerte o quemados vivos, según la historia de Falaris. (Rodríguez,J,L,2017)

5.3.8 Columnas

Dédalo fabricó dos lápidas en forma de columnas, levantadas en la tumba en honor a su hijo muerto y otra a nombre de la grandeza del padre que no era otro que Dédalo, donde yacen sus restos humanos, existen muchos rumores al respecto, que dichas tablillas fueron colocadas en las islas de Ámbar ubicada en el mar del norte entre Noruega y Dinamarca, sin embargo, la versión más acertada es la de la isla de Icaria debido a la distancia, era casi imposible que Dédalo saliera de Grecia. (Graves.R, 1999)

Dédalo será quien marque este nuevo inicio en la mitología griega en esta era humana, muchos años antes del mito de Dédalo quien ha servido de inspiración no solo en civilizaciones como Pompeya en la cultura popular con la representación de jarrones griegos y murales, de la mano de la pintura y la artesanía, artistas como Pieter Brueghel (1555), quien pintó 'Paisaje de la Caída de Ícaro', Dédalo es referido en la pintura de Brill y en la escultura de Antonio Canova, escritores como James Joyce y W.H. Auden hace parte del "voz a voz" del mito de Dédalo e Ícaro que incluso actualmente sigue siendo de gran relevancia en los libros de historia griega y en el siglo XXI (Lobato, 2018).

Sus inventos son para el mundo, son para la claridad. Dentro de las grandes inspiraciones de la creación se encuentra el libre albedrío, cuando nos alejamos de la capacidad de diferenciar lo correcto de lo incorrecto nos volvemos incapaces de dominar el efecto de causalidad, causar dolor parece algo lejano hasta que un día somos la mano ejecutora de este mal encarnado, necesario para revivir experiencias que nacen como pez que surca las aguas mansas, aunque estas se vuelvan cada vez más fuertes. Las religiones tienen las palabras correctas en el momento correcto para que todos creen lo que es verdad la mentira, los inventos creados por unos cuantos pocos mortales privilegiados por el ingenio para ser usados por el bien, a pesar que algunos de estos hagan más daño que bien, así inició la tragedia.

6.

¿QUIÉN FUE ÍCARO?

Ícaro, hijo de Dédalo, famoso ante su padre por su incapacidad para crear y destruir todo aquello que buscaba arreglar, se le podría atribuir el calificativo de manco, por el hecho de que sus manos no sirven para crear absolutamente nada, si bien Dédalo es un genio, su hijo es su opuesto: un torpe, Ícaro es como una gran tormenta que viene a destruirlo todo, el relato del mito de la torpeza de Ícaro está relacionado con la famosa figura de un niño con alas en una figura de madera, la semilla de la duda suscitará el preguntarse si “¿Por eso su hijo tenía alas? ¿ambos las tenían? no, Ícaro no tenía nada tan fantástico, hasta sus manos eran lentas y torpes” (Henson, 1990).

A pesar que Dédalo conocía a su hijo, jamás se atrevió a decirle de frente sus defectos, ya sea por el soberano amor paternal, en una ocasión a causar destrozos, afloro su amor, lo protegió de la desdicha de sentirse un inútil, le dijo lo siguiente para consolarlo “es que tu cerebro está confundido solo hay que acomodarlo” (Henson, 1990), una burla a la vez, una broma para minimizar la situación sin darle tanta importancia, una excusa que apoya su favoritismo amoroso.

La gran pregunta, es qué hubiera pasado si la tragedia no representara el mito Ícaro, probablemente, el relato no sería tan conocido, los relatos griegos sin tragedia, pierden su esencia, la idea de cuestionar, si el pequeño hijo de Dédalo, lograría superar su torpeza, acaso algún día “¿se puso mejor fue más cuidadoso?, ¿Tal vez hubiera mejorado?” (Henson, 1990), las respuesta a estas preguntas nunca lo sabremos porque nada es más seguro que la muerte, Ícaro al morir arrancó toda posibilidad de cambiar su existencia.

7.

EL MITO DEL MINOTAURO

Elbia Haydée Difabio (2016), en su obra “Figuras míticas de la etapa cretense en la Antología Palatina”, plantea el linaje de Minos al referirse a Licasto príncipe de creta, hijo del primer Minos. Licasto es una ciudad de Creta, a 11 km al sur de Cnosos, pero también es antropónimo. Sugestivamente, un personaje con este nombre es padre del primer Minos” (Diodoro 4.60), aunque al leer esta cita, no queda claro si es una falla de redacción, pero se considera, a Licasto como padre de Minos segundo.

Minos al morir, en el Hades es honrado por los dioses, “pues en el hades Tersites no es menos honrado que Minos” (Elbia Haydée Difabio ,2016), por provenir del linaje Creta, no solo por ser nieto de Minos primero con descendencia de Zeus y Europa, sino por el hecho que Minos segundo es “sobre todo si pensamos que Minos es juez de almas” (Elbia Haydée Difabio ,2016).

Minos con el favor del dios de los mares, Poseidón, fue concedida una corona con la cual gobernó Creta por muchos años, a cambio de un tributo a los dioses del Olimpo. Este hecho desencadenó el mito del Minotauro nacido como castigo, por tratar de engañar a los dioses (Henson, 1990).

En esta segunda etapa de la vida de Dédalo se desarrolla el Mito del Minotauro y él, cómo Minos traiciona a los dioses al no acceder a dar al toro blanco de Creta como sacrificio, desatando la ira de Poseidón, en Pasífae haciéndola desear el placer carnal con el toro de Creta, desenlaza en El Minotauro nacido de un toro y una humana, “hijo de una pasión, hijo

de una reina y de un toro, una criatura monstruosa” (Henson, 1990), la cual tomará relevancia, más adelante en la inserción de acontecimientos.

El rey Minos un día encomendó la tarea a Dédalo de construir un laberinto, tan complejo para encerrar al Minotauro sin posibilidad de escapar, rodeados de caminos sin sentido haciendo imposible salir, “Dédalo usó su cerebro, que el laberinto que invento para el monstruo el minotauro fue diseñado como el cerebro mismo y tantos años después aún sigue existiendo” (Henson, 1990), cada cierto tiempo se ofrecía un tributo humano para alimentar al Minotauro (Henson, 1990). Esta es una de las obras más representativas de Dédalo, bajo la excusa de no provocar la ira de los dioses, para distraer al pueblo de los problemas políticos, como la tiranía del rey, un pueblo unido por el miedo (Ovidio, 8d.c.) (Henson, 1990).

Theseus llegó a Creta como voluntario para matar al Minotauro, como sacrificio, allí conoció a Ariadna princesa de Creta, hija del rey Minos, se enamoraron al instante “Cuando los hijos de Atenas se presentaron ante ella, Teseo el héroe lucio desafiante, cuando él la vio y ella a él, los hilos de sus vidas se mezclaron, se enredaron uniéndose completamente” (Henson, 1990). Dédalo fabricó una bola de hilo con la cual Teseo ingresó al laberinto y mató al Minotauro. Después huyó junto a Ariadna lejos de Creta para vivir un amor sin ataduras, aunque un tanto trágico. (Henson, 1990).

8.

LA LEYENDA DE ÍCARO: LA LIBERTAD Y LA AMBICIÓN

8.1 El mito de Dédalo e Ícaro

Una historia cargada de metáforas, es la historia de un padre y su hijo, opuestos en muchas maneras, no solo por edad sino inclusive por múltiples defectos o aciertos, que se complementan el uno con el otro. La mayor ironía, es que aquello creado por Dédalo, para su mayor amor: su hijo, es también su mayor fracaso, “lo único que Dédalo fabricó y no controlaba, lo único que realmente amaba, Ícaro su hijo” (Henson, 1990). Si bien el mito, ha sido uno de los que más versiones presenta, es un ejemplo claro de las posibilidades de la verdad, no existe un mito completamente acertado, es una difusión alterada de la realidad, lleno de múltiples variantes (Henson, 1990).

Hay que recordar que los inicios de la mitología griega parten de historias relacionadas con la divinidad de la primera generación de los dioses conformados por Gea y Urano (Shua, 2011). El mito de Dédalo e Ícaro, está más enfocado en las decisiones de los humanos dentro de las civilizaciones, son formas de existencia sumamente conflictivas, Dédalo por ser soberbio, por su capacidad de crear, Ícaro por no ser lo suficientemente semejante a su padre, en ingenio y carácter (Henson, 1990).

8.2 El exilio de Dédalo

Posterior a la muerte de su sobrino, “tomó a su hijo y huyó de la ciudad como un asesino, padre e hijo vagabundear por

toda Grecia” (Henson, 1990), como castigo por su crimen, y gracias a su importante trayectoria como artista fue exiliado, la diosa Atenea envió una perdiz para que lo atormentara (Henson, 1990).

Minos culpó a Dédalo por revelar sus secretos y ayudar a Teseo y a la princesa Ariadna. Como castigo lo encerró en el laberinto, con guardias que custodiaban la entrada, la flota del rey vigilaba quien entra y sale de reino por el mar, el único camino posible era escapar por el aire, por lo que Dédalo construyó un par de alas un día al observar unos pájaros que sobrevolaban la isla de Creta. Él y su hijo practicaron varias veces antes de volar, poco antes de despegar Dédalo instruyó a su hijo, advirtiéndole de no volar ni muy alto hacia el sol o la cera con la que se sostenían las plumas se derretirán por el calor, tampoco muy bajo hacia el mar porque el agua empapaba las alas y se desharán. Sin embargo, Ícaro voló cada vez más alto deslumbrado por su deseo de volar, hasta caer en el mar que llevaría luego su nombre (Henson, 1990), el Mar de Icaria, alrededor cercano a una isla, que más adelante fue bautizada como Icaria es el clímax de una tragedia, como la de nombrar Icaria a la isla en la que su hijo murió en su honor (Shua, 2011).

Otra historia cuenta que, Heracles hijo de Zeus casualmente estaba pasando por la isla haciendo uno de sus 12 trabajos para ser perdonado por la culpa de no haber evitado la muerte de su madre, y ayudó a enterrar a Ícaro, “en la isla de Dólíque (que el mismo Heracles rebautizó con el nombre de Icaria), dio sepultura al cuerpo de Ícaro” (Juan Carrasquilla Amposta (Con la colaboración de Oscar Carrasquilla Jaurrieta), 2016) . Esto demuestra cómo la mitología griega está encadenada entre una historia y otra (Toshiyuki Hiruma, Takashi Masunaga, 1995).

Dédalo al mirar el cuerpo de su hijo, hizo a un lado su orgullo, se maldijo así mismo por ser víctima de su propia invención, por primera vez no quiso tener el poder de crear,

se culpaba por la muerte de su hijo, culpaba a Minos por considerarlo el causante de todos sus males. Minos quería muerto a Dédalo, así que este emprendió un viaje a Sicilia donde fue acogido y protegido por el Rey Cócalo.

8.3 El mito de Prometeo

La humanidad vivió sumida en la oscuridad eterna (Sabat Ercasty, 1960), sometida por el caos del dolor, agonía que atormentó el vago intento por la supervivencia, el enfrentamiento con la adversidad, el miedo a lo desconocido. Existir con el único propósito de la destrucción de la creación, aislados en espacios con rocas y llanuras infinitas ante la incertidumbre de lo que es y nunca será, torpes de ingenio, antes de la consolidación de los oficios primarios de la era primitiva, la experimentación con el entorno entre rocas moldeadas en ciertos intentos de formas abstractas, consumiendo alimentos carentes de vida, asemejándose a ser considerados animales humanos, el hombre sin sentido deambulando por los confines de la tierra.

Prometeo tenía una gran sensibilidad por la humanidad, veía en ella potencial, evocando un amor eterno, ¿De qué sirve tener inteligencia, si no puedes usarla?, ¿De qué sirve tener ingenio, si lo usas con intenciones egoístas?, La humanidad estaba rodeada de deseos y ambiciones negativas, que afloraron cuando Prometeo robara el fuego al dios Hefesto, esposo de Afrodita e hijo de Zeus y lo entregara, para que los humanos vieran una luz al final del horizonte, ayudó así a la humanidad. (Shua, 2011)

“Prometeo, utilizando su ingenio, se acercó a la fragua de Hefesto para conversar amablemente con el dios. Y en una

distracción, consiguió robar un poco de fuego, unas cuantas brasas encendidas que escondió en el interior de una caña hueca” (Shua, 2011). Se convirtió en guía de la humanidad, los instruyó en el arte de la creación, manipulando la fabricación de herramientas forjadas en el fuego, con las que elaboraron viviendas y armas, se creían dioses para las especies que poblaban la tierra, por su capacidad de dominar el fuego, conocido como la primera luz de la historia humana, la única explicación acertada para que el fuego no se apagara en el lapso de tiempo en que Prometeo lo entregará a la humanidad, es que al ser mágico y divino, perdurará, sin embargo el fuego se fue desgastando con el paso del tiempo, transformándose en un fuego más humano.

Zeus consideraba a la humanidad inferior, como hormigas a las que podía aplastar cuando quisiera, ardió en deseos de matar a todos los humanos, su ira aumentó cuando Prometeo dio esperanza a la humanidad, lo condenó “con cadenas de acero, lo sujetó a una roca en el Cáucaso y envió a un águila monstruosa a devorarle el hígado. Para que el castigo fuera terrible y eterno, todas las noches el hígado de Prometeo volvía a crecer, y el águila se alimentaba de él durante el día” (Shua, 2011), castigo usado como un ejemplo para que nadie se atreva a desafiar el poder de los dioses y la autoridad de Zeus.

Los caminos del vivir diario están situados “más por el dolor que por la dicha” (Sabat Ercasty, 1960), sumergidas por la tragedia, las contraposiciones como el enfrentamiento del hombre ante los dioses para liberarse de la esclavitud, si los hombres no pueden matar a los dioses para ser completamente libres, el diablo será quien los destruya (Snyder, Z, 2016), aunque su propia inmortalidad prohíba a estos enfrentarse tan abiertamente, pueden herirse eternamente, pero no destruirse entre deidades, odiar tanto la existencia del poder de la esencia del ser, es decir los dioses, a pesar que el ideal

destruir el ser, es boicotearlo, plasmada en la jerarquía de amo y esclavo, todos los artilugios usados para satisfacer el sorbido encanto, e inclusive la venganza a manos de Zeus, para castigar a Prometeo.

Prometeo exiliado en su castigo, “ha despojado de dioses a la Creación, y ha convertido el Cosmos entero en testigo de la injusticia divina” (Sabat Ercasty, 1960), el cosmos un espacio universal en el escenario, en el que transita la luz, opuesto a un caos de emociones esclavizadas en los actores del método.

“Con la misma resolución con que Prometeo sube al hombre desde la animalidad a la inteligencia y a un destino creador, esa ansiedad dinámica que germina en la disconformidad del hombre despojado” (Sabat Ercasty, 1960).

8.4 Prometeo y la luz

Todos los hombres están destinados, a morir, la muerte es el destino final de la existencia, el castigo de Prometeo, es su destino trágico, la lucha del desenlace final, de prever las causas y consecuencias de un suceso, basado en la capacidad de análisis, en el presente de la mitología griega los dioses eran los verdaderos amos del universo y el futuro Prometeo, con su rebelión a los dioses concretamente a Zeus, es un accionar consciente.

“Prometeo, el temerario taumaturgo, acaba de convertir la morada del hombre en un inmenso escenario. Él es el primer personaje. Desafiante, orgulloso, rebelde” (Sabat Ercasty, 1960), cada hombre añora ser descubierto o descubrirse así mismo, encontrar su propia genialidad, si se puede imaginar puede ser creado, la iluminación permitió a través del fuego

la primera luz que la humanidad, logró sentir como propia, darle un sentido simbólico interiormente en el inconsciente la llama de la cual nacen la ideas, permitiendo apropiarse de su propia esencia y en el exterior del ser una llama más intensa en el espectáculo, una llama sujeta a las acciones del actor siendo quien domine el entorno.

9.

LA LUZ Y SOMBRAS EN ESCENA

9.1 Origen de la luz

A lo largo de las obras teatrales que han trastocado, temas de la cultura popular, como la religión, sus orígenes y concretamente en este caso el hecho de cómo fue que la luz se originó en los escenarios. Y de ser así, cómo esta dio origen al multiverso griego. Las luces del arte, son simulaciones de la realidad, una luz primera dio inicio a toda la creación, el arte como oficio ha trascendido, aunque parezca absurdo crear arte desde la nada absoluta.

Si se parte de los griegos, los principios de la luz están sujetos en los mitos de Prometeo quien ve en la humanidad, esperanza y potencial, dando el don de iluminar el mundo “los arranca de lo que ya fue para “impulsarse a sí mismo hacia lo que será, que él intuye con su virtud adivinatoria” (Sabat Ercasty, 1960), la iluminación concretamente la escénica, un elemento de gran poder en los inicios del arte, con formas de todo tipo.

10.

LA ILUMINACIÓN EN EL TEATRO

10.1 ¿Cómo se usa la luz?

La humanidad ha sido objeto de estudio filosófico y científico, intentando descifrar el entrañable misticismo del origen humano y como este ha llegado a ser lo que es hoy en día, la vida “se desarrolla a través de aproximadamente 4 billones de años de giros y cambios evolutivos” (Yavar Abbas, 2011), la metafórica transición de vivir o morir, de evolucionar o ser carne de cañón en el siglo de la vida, ver a la tierra como un tablero gigante de ajedrez jugado por los dioses de la creación, en la mitología nórdica, los eventos históricos de la humanidad estaban situados en el abominable mundo de vida y muerte, con cada chasquido de los dioses todos morían y se reiniciaba el juego, estar destinados a vivir para morir en un círculo vicioso.

Los sentidos aumentan su valor, en escena proyectada con las luces que cubren con su mágico manto el vórtice entre la densa línea que separa la luz de la sombra, la una sea producto de la otra, enfocando su poder renovador en las intuiciones del actor. Todo actor es humano, por lo tanto, posee una naturaleza animal, yaciendo el ardiente instinto, de lo bueno y lo malo, expresado en emociones, con una voluntad e inteligencia de dominar el entorno, es decir el artista por medio de la iluminación crea atmósferas, positivas y negativas, liberadoras u opresoras según la escena lo amerite.

Las emociones en escena hacen parte del espacio, son la atmósfera, el clima que cubre la narrativa, el ser humano por mirar el cadente brillo de las estrellas, los sentidos partidos,

emociones que te hacen humano, como la ira, el odio y el amor, la primera aumenta el deseo grotesco de saber que, al realizar anhelos negativos dignos de impureza que los lleva a rechazar y amar profundamente, una especie de fusión de amor-odio, a pesar de una agonía trágica, con la luz como foco de atención (Yolanda López candaliya,2015).

Dentro de la crítica de espectáculos, por parte del público y miembros de quehacer teatral, las deidades, jueces de la conducta humana, al meditar convertimos al escenario en un todo, un gigantesco cosmos como juez supremo de las emociones que convergen, entre el actor y el personaje, entre la luz y las sombras chocando con el sonido de los cuerpos uniformes.

¿Qué es la mente humana?

En la mente humana, se encuentran las emociones y sentimientos asociarlos como si fueran sinónimos de un mismo perfil demente, abduce a una falta de madurez de poseer el ente que logre equilibrar los estados de ánimo en la situaciones más adversas, así como los pensamientos, es común por falta de una detallada investigación en estos aspectos, por no tomar una cierta conciencia, el auto analizar aquello que siempre habita de manera psicológica en el cuerpo, sin embargo las sensaciones hacen parte de los sentidos y conviven en la compleja mente humana.

¿Qué son las emociones?

Son las reacciones propias del ser humano, hacen parte del conocimiento a priori descrito por Kant, conocimiento

intrínseco que habita entre las cámaras de la mente, fruto del apetito por experimentar, seguir el curso de la vida determinada por los cambios abruptos o simplistas, ejemplificados en el vivir que tanto aqueja la existencia, porque la vida no fue hecha para tomar un rumbo determinado, es un espacio del deleite de la experiencia, vivir para experimentar, es por eso que la diversidad ha tocado la puerta en la era contemporánea.

A todas estas ideas denominadas saberes involuntarios visibles ante los estímulos externos e internos, siendo lo externo aquello que escapa al control del sí mismo, el entorno social manipula las emociones que se perciben con los sentidos, es decir el ser humano siente y reacciona, no todos los sentires evocan un sentimiento y emoción, muchas de estas aproximaciones, parten de una consecuente afinidad al deseo, anhelos y ambiciones.

Los estímulos internos, habitan por el constante diluvio de posibilidades en el gran universo de la mente, los pensamientos y recuerdos, se vuelven abstracciones de la realidad, estos evocan sentimientos y emociones, sin embargo las emociones fruto del devenir, de estas sensaciones, se han vuelto efímeras, todos los seres humanos en la profunda abstracción y exploración poseen por sí mismos una máquina del tiempo mental, creada de una manera superior al idealismo científico o físico, una máquina que hace imposible su existencia en estas áreas del saber, en el afán de cambiar el pasado o el futuro y aprender una verdadera historia inalterada, lejana a los mitos que tanto han trastocado la historia.

Las emociones científicamente hablando yacen desde la prehistoria en el sistema límbico, ubicado en el cerebro, el origen de la emoción está sujeto a la supervivencia, que ha estado junto al ser humano y lo llevó a la cúspide de la era contemporánea, al evolucionar, el cerebro ejecuta reacciones psicofisiológicas,

evidenciado en los ojos, la respiración cardíaca, es decir están determinadas por una función, al absorber completamente estas emociones y no son controladas, se vuelven conductoras de dolor y sufrimiento.

Existen emociones positivas y negativas, que alimentan los sentires que expresamos por medio del cuerpo, como elemento principal, sin embargo no se debería olvidar que estas experimentaciones, han sido un deleite artístico a lo largo de la historia humana, la gestión emocional ahonda en la constante ruta a seguir de las emociones, fluyendo sin dominar a plenitud en el sí mismo que de por sí posee al ser habitado en el cuerpo, sucumbiendo ante el pensamiento surcando el vertiginoso mundo de la razón, creando una emoción verdaderamente circundante rodeada de calidad emocional, siendo transformada en el sentimiento que tantas veces aqueja la mente, esta calidad debe evitar ser negativa, para impedir un daño colateral al evocador de tal dilema mental.

¿Qué son los sentimientos?

Una interpretación formada por emociones y pensamientos, sirviendo de potenciadores, son un claro antecedente de los sentimientos, esta interpretación parte del sí mismo, del autoconocimiento de la individualidad, de saber con pleno conocimiento de causa que es lo que es el verdadero sentir del ser como miembro de una sociedad, los sentimientos reflejan una intensidad menor a las emociones con una duración más larga en el transcurso del tiempo, es decir el paso del tiempo en que dure el sentimiento, estará determinado por los pensamientos, creencias y calidad de ideas que alimentan las sensaciones, al pensar detenidamente y de manera cautelosa una cosa que circula por la mente humana, definirá así el sentimiento.

Los sentimientos son fecundados, entre la relación de varios procesos no tan contemplativos como las emociones o sentires, la mayor parte de los planes de la vida humana, transitan en el plano idealista del pensamiento, llevando las ideas a una profunda reflexión, esta reflexión desencadena en un sentimiento que está ubicado en el lóbulo prefrontal, plasmando la idea de tomar decisiones trascendentales del existir humano.

Las historias trágicas de la vida cotidiana, tienen una cierta carga dramática, las relaciones amorosas en las parejas, vienen de una aparente atracción manifestada por los cuerpos que entran en contacto, definida por la idea que se tiene de lo bello y lo feo, es decir el amor es un sentimiento, que surge en las experiencias amorosas, lo sienten en el entorno familiar de hijos a padres, de padres a hijos, este es sin duda un amor fraternal nacido de la calidez de lo que se considera como familia, a pesar que existen muchos casos en los que la familia, es un grupo de personas que no comparten necesariamente una unión sanguínea, retomando las relaciones amorosas, es necesario secundar el hecho que los amantes, inicialmente ven algo, el uno en el otro, la clásica frase que se podrá escuchar al menos un millón de veces entre los amantes que sonorizan a carcajadas el emblemático poema de sus vidas, ella vio algo en él y él vio algo en ella.

El amor entre los amantes, aparece o se da por el comportamiento, un amante puede decirlo todo con una simple mirada, siempre al meditar en la mente, se ha dado un sentido de que las palabras lo arruinan todo, el mito del amor como sentimiento asociado como producto del enamoramiento, en la mayoría de historias fantásticas las parejas de amantes, llegan a ese estado de manera instantánea, sin embargo es más complicado que eso, no existe por sí solo, actualmente "se ha

caído el mito de los tortolitos cuentos de ciencia ficción”, llegar al enamoramiento abruptamente plantea un condicionamiento del individuo ante los pensamientos que fuerzan la situación.

Las rupturas en los grupos de amantes, empujan a una emoción de tristeza, esta emoción al analizar de manera más consciente la situación, se va transformar en un sentimiento como el miedo a la soledad, el fatalista miedo a la pérdida del ser amado, al miedo de ser repudiado por no tener pareja.

11.

EL COLOR

11.1 La teoría del color

En la historia del arte aparecieron varias figuras estéticas derivadas de vanguardias y movimientos artísticos, desde los símbolos impregnados en las cuevas prehistóricas, hasta su paso por la historia y su gran variedad de eras en las que el ser humano intervino, se desprendió toda clase de teorías relacionadas al color y la luz, siguiendo el trazo de diversas hipótesis, algunas sustentadas con estudios de campo como la psicología del color de Eva Heller (AÑO), con la cual se sirve nutrir el montaje de esta obra teatral, haciendo hincapié en una semiótica del color, también por medio de una mirada científica teórica, se busca darle un contrapunto a lo planteado por Heller para dar lugar a una estética teatral.

11.2 Psicología del color de Eva Heller

11.2.3 El origen del color

La semiótica del color nace de la memoria, en la propuesta del montaje para la obra la Epopeya de los Recuerdos, dentro de la categoría del entrenamiento actoral, planteado en el campo de la improvisación, refiere a la memoria como mecanismo no premeditado, con el cual se puede conectar con un objeto en concreto, una foto o un dibujo de un antepasado, que refleje su corporalidad, induciendo al actor a asumir un auténtico recuerdo en escena, es decir los colores son "experiencias

universales profundamente enraizadas desde la infancia en nuestro lenguaje y nuestro pensamiento" (Heller, 2009), que contienen varios colores claros u oscuros percibidos como un solo color.

Existen numerosos factores que desembocan en una psicología del color ambientada en una tradición cultural de los pueblos, la historia de las civilizaciones sigue el mismo patrón que la del ser humano como ser individual o como cualquier historia fantástica, ficticia o mitológica, aunque en instantes la famosa frase matemática repetida cada tanto dicha de la siguiente forma, el orden de los factores no altera el producto, haciendo a esta historia parte del azar incestuoso y operante. Al analizar el color como elemento artístico, desbordante de una simbología cargada en la memoria consciente e inconsciente, los sentimientos están combinados con el color más allá del gusto en las experiencias vividas.

La apreciación del color está sustentada con las estadísticas, con un orden numérico en la distribución espacial desempeñado en símbolos y signos inmersos en los filtros de los sentidos, a partir de los colores primarios ordenados como insignia de una bandera que evoca una característica específica, la relación causa y efecto toma mayor sentido, los efectos "produce los colores en los demás" (Heller,2009), el color ha sido utilizado por profesionales de diversas ramas, no hay profesional e inclusive oficio alguno que no tenga contacto con la alta gama de posibilidades de las experiencias, sensaciones, sentimientos, emociones y cualquier otro tipo de reacción activada por los estímulos por la cual la luz brilla de manera más intensa.

El color está conectado en la teoría por la ciencia y la experimentación, sin embargo, en el campo de la física, la óptica como sub ciencia que está encargada del estudio de

la luz, realizando un completo análisis del comportamiento y las propiedades que la luz emite, entre los tipos de luces que estudia destacan, la luz visible, la radiación ultravioleta, infrarroja y electromagnética, también han sido tema de estudio los rayos x, las microondas y las ondas de radio entre otras.

11.2.4 Las combinaciones de colores

Los colores primarios, al ser combinados de la siguiente manera forman nuevos colores como el verde que es el resultado de la unión de amarillo y azul, el color anaranjado aparece de la unión entre amarillo y rojo, así como el violeta al combinar azul y rojo, formando así los 3 colores secundarios, sin embargo, los colores terciarios nacen de una nueva unión que significa una alteración del color. Los colores terciarios, están combinados entre el amarillo, azul y rojo con colores como el violeta verde y anaranjado para dar vida a un color específico.

11.3 Goethe y su teoría del color

En el análisis del color es necesario profundizar en una psicología del color, enfocada en los efectos tanto mágicos, como curativos manipulados en una escala cromática con un sentido direccional, es decir "sólo vemos lo que sabemos" (CITA).

La percepción, es algo subjetivo, la idea de la diversidad de sensaciones individuales manifestadas en los sentidos hacen parte del mundo interior de cada ser humano, siendo estos afectos auroras sutiles de la creación artísticas, el color está asociado con el gusto, es decir con todas aquellas impresiones

y asociaciones relacionadas a la provocación, Eva Heller en su libro La psicología del color estableció "asociaciones en 160 sentimientos e impresiones distintos"(Heller,2009),los conceptos hacen parte del color, detallando un margen respecto a la obra montada, como en gráficas estadísticas en las proporciones.

11.4 Significado de los colores

Es importante profundizar en los símbolos y signos que las connotaciones del color tienen en escena, si bien la experiencia hace parte de la luz y el color, la intuición a la hora de seleccionar colores para una determinada escena, a pesar de ser parte de una experiencia estética, evidencia ciertos rasgos superficiales, contemplados desde el gusto, es necesario tener conciencia respecto a "los efectos universales y simbolismos de los colores." (Heller,2009)

Siempre en la puesta en escena los colores estarán presentes, no solo por el tema lumínico, escenográfico y vestuario, al disponer de una estética, sombría, con un despliegue de siluetas, penumbras o cualquier elemento similar que trabaje la experimentación de la luz, habrán diálogos encaminados al debate, de la presencia o ausencia de la luz, en la amplia diversidad de teorías lumínicas, no se puede obviar a la ciencia que define el color como una consecuencia de la luz, hablando artísticamente una expresión provocada por los estímulos, el primer santuario del actor es el cuerpo, sin embargo el espacio vacío fragmentado está impregnado de colores, la edificación corporal va desde una pequeña cabaña desde la prehistoria hacia una construcción que va evolucionando con el paso del tiempo en su paso por la historia, en el espacio vacío habita el azar abstracto y sin forma más que la de la percepción.

11.5 La creatividad

Debe estar acompañada en cuanto al color se trata de un verdadero conocimiento de causa, en la presencia de los escenarios, ser creativo en el dominio del color, es coordinar pausaday contundentemente, el cómo presentar las tonalidades en una muestra teatral, la semiótica es el pan de cada día en la exploración de un diseño lo suficientemente meditado para ser aplicado, la composición creativa artística debe venir "De un tercio de talento, otro tercio de influencias exteriores que fomentan ciertas dotes y otro tercio de conocimientos." (Heller,2009)

12.

EL OJO HUMANO

Las texturas y formas espaciales, que en gran medida son transformadas en escenografía, utilizaría todos aquellos materiales dispuestos para la elaboración del concepto de la obra teatral, absorben y reflejan la luz, a través de longitudes de ondas específicas, provocando impresiones en los sentidos dando origen al color en el ojo humano, en definitiva uno de los grandes dilemas no solo griegos, sino de la cultura popular del color, es la pregunta diferida por varios letrados en el arte de la estética, si en realidad sin el ojo humano, es imposible la existencia del color, los colores son producto de las luces, no hay duda de ello, sin embargo la razón por la cual se han evidenciado "111 tonos" como en el caso del color azul, aunque pueden haber más, se dice que de cada humano, hay un tono de color percibido por el ojo. (Kelly,I,2011)

El ojo humano percibe la intensidad de la luz, afirmar que la luz es una sola unidad compacta, es afirmar el absolutismo del universo o la verdad absoluta de las cosas, verdad que es imposible de sostener, en el universo es el sol una de las luces y fuentes principales de energía, junto a las estrellas y el espacio, sin embargo es la luz del color denominada como el arcoíris de la luz, un compendio de infinitas luces que contienen colores que el ojo humano no puede captar, la exposición de esta luz choca contra las superficies, luego es reflejada al ojo, los colores son determinados por la intensidad de la luz.

12.1 Los colores

Los colores no solo están relacionados con sentimientos, van más allá, se trasplantan con otros tipos de tonos y colores, que contienen conceptos similares, ya sean actividades, oficios, profesiones y reflexiones artísticas, que magnifican efectos, aunque estos efectos parecerían ser obra del destino, de la coincidencia, del accidente divino, del millar de posibilidades que conjugaron el caudal que se vio en un momento determinado de la vida, la relación de estos colores desembocan en un acorde cromático surgido de un todo absoluto premeditado, con efectos causados por lo cromático en un color específico, no se puede olvidar que "conocemos más sentimientos que colores." (Heller,2009)

12.2 ¿Qué es el color Blanco?

El color blanco, es la presencia de la luz con mayor intensidad que con otros colores, en la exposición de este color, la luz reflejada en el objeto se manifiesta en gran tamaño y forma, llegando de manera completa, así como muchos de sus tonos, el color blanco es la presencia de todos los colores combinados para crear el percepto blanco, es el arcoíris blanco detallado en todas las tonalidades de la luz admirada por el ojo humano, es decir todo aquello que puede ser observado.

12.3 ¿Qué es el color negro?

El color negro, es la ausencia de estos reflejos de la luz, a lo ancho y largo de los relatos narrados y de los que están por venir hasta el fin de los tiempos, hasta que el vacío se encuentre

sin sentido, es decir el color negro y sus derivaciones, son la ausencia del arcoíris, suponer que el único color posible que existe por sí mismo, sin la presencia de la luz como eje central, sin la manifestación compasiva de los ojos, siendo la espesura de la negrura un ente de la naturaleza perdida en el gran vacío de caos del que nació la trasposición inicial de la historia mitológica griega, partiendo del color negro alejándonos un tanto de lo puramente científico hacia lo artístico y profesional como el diseño gráfico, encontramos en la pintura artística la experimentación de los pigmentos que al combinarse puede formar el color negro.

13.

¿QUÉ ES EL GUIÓN?

Cada obra de teatro tiene una historia que contar, ya sea exponiendo a una sociedad con un realismo sucio, demacrado, decadente y pesimista, donde las drogas, la violencia, los crímenes y la corrupción tengan protagonismo propio y muestran que en el mundo hay personajes miserables, perdedores, hipócritas, conformistas y corruptibles, destinados a fracasar, porque el que no persevera no alcanza y el que alcanza, el éxito por obra y gracia del cielo, nunca ha ganado nada.

El simbolismo en el guión es de suma importancia para definir el concepto al que está dirigido, "lo mismo que en un libro, en una obra de arte se encuentra un texto y un contexto, es decir, quien la observa o la contempla puede "leer" un relato, en el que conoce la forma de dialogar con el artista, de aproximarse a su obra, encuentra un potencial de significados, una gama de opciones que le sirven de referencia" (Tamayo de Serrano, Clara, 2002), así se crea un lenguaje visual que se relaciona con el texto y la acción, es decir el guión ayuda a concretar los límites de las pautas llevadas entre texto y montaje necesario para todas las demás ramas de la comunicación, el arte como lenguaje se tiene una experiencia estética y el conocimiento de la manera como el hombre expresa sus creencias, sus usos y costumbres; se sabe de qué forma ha satisfecho la permanente necesidad de interpretar el mundo circundante y sus deseos de comunicación. (Tamayo de Serrano, Clara, 2002)

Las manifestaciones artísticas, son conocimientos no explotados pero que aparecen en el simbolismo del guión

escénico, un viaje donde el conocimiento de la historia permite compartir, dialogar y comunicar una vivencia Estética (Tamayo de Serrano, 2002), no puedes brindar un conocimiento oportuno a tu obra que parte desde el guión sin el uso de enriquecimiento del lenguaje, es como leer un libro con el objetivo de nutrir tus saberes como profesional.

En el libro, El Lenguaje en la sociedad urbana, dice Halliday que el lenguaje codifica, a un mismo tiempo, tanto nuestra experiencia de la realidad como nuestras relaciones con los demás y las representaciones que se hacen de la realidad a través de las obras de arte. (Tamayo de Serrano, 2002), es necesario codificar, el guión teatral, ya sea con acciones, sensaciones, movimientos, a pesar que sean más referentes a la dirección, ayudan a florar la imaginación y deambular por las plazas de la improvisación de recuerdos impregnados entre los diálogos que están enfocados en conversaciones puntuales.

Las acciones e imágenes, hacen parte de la creación del guión, a pesar que ambos elementos sean propios de diferentes procesos artísticos como la actuación o inclusive representado en áreas artísticas, como el teatro o el cine que abordan el arte de diferente forma, un buen guionista, busca plasmar sus ideas de cualquier forma posible, la imaginación lo libera de las presiones sociales, aunque, siempre existirá el riesgo de la polémica conductora de una censura de los intereses de su público o gobierno, los significados del sistema social con el arte, se puede ver que en las obras de los naturalistas, de los impresionistas, de los post-impresionistas y del arte urbano de finales del siglo XIX, los artistas tratan los temas sociales y los conflictos humanos. Honoré de Daumier deja un testimonio de los problemas que vivía la gente pobre de París de su época a través de su obra "Pasajeros del vagón de tercera clase". (Tamayo de Serrano, 2002)

Vincent van Gogh crea un lenguaje mediante el color; el guión evoca un lenguaje visual, producido por el texto que a su vez se relaciona con las emociones, existen varios tipos de lenguaje, el verbal, el escrito y el visual, e inclusive el lenguaje lumínico si se extiende a otras divisiones, como un lenguaje alterno a los ya existentes que se desempeña en el medio escénico (Tamayo de Serrano, 2002).

“Mediante el lenguaje visual y su contexto semántico, la semiótica establece una comunicación a través de un sistema de signos, que permite la percepción, estimula la sensibilidad y manifiesta los sentimientos. A su vez, entender o leer en el lenguaje del arte es comprender el significado del lenguaje artístico, es poder decodificar e interpretar las expresiones realizadas por la creatividad e imaginación del hombre.” (Tamayo de Serrano, 2002)

13.1 La luz, el color y el guión

“Pocas cosas en la vida tienen tanto poder de expresión como la luz, a través de ella es posible generar distintos espacios, cambiar el aspecto de estos, provocar sensaciones, producir movimiento, definir volúmenes o influir en los estados de ánimo” (Cárdenas Guzmán, 2013). La iluminación en el teatro, es parte del proceso creativo, para la exploración de un diseño acertado, tomando en cuenta las características de composición y las posibilidades de la luz en escena, como es el caso de tonalidades del color, sombras a las que se definirá propiamente como ausencias de luz con formas claramente definidas. Es allí en donde la iluminación presenta dimensiones espaciales, es decir atmósferas con cierta coherencia en torno al texto, es de suma importancia un análisis exhaustivo, preciso y profundo del texto al que se denomina guión teatral.

13.2 La obra de teatro tiene una historia que contar.

Las historias teatrales, son formas de narrar las acciones de los personajes, se suscitan conflictos propios de la acción escénica, hay una búsqueda de satisfacer necesidades tanto entre protagonistas, como antagonistas e inclusive personajes secundarios conocidos en el mundo del espectáculo como extras de acción que se encuentran en un ciclo eterno. El protagonista siempre va a buscar cumplir un objetivo, ya sea conseguir que ella le dé su amor, aunque ella nunca lo haya amado realmente, ella oponiéndose al protagonista, por el simple hecho de ser la antagonista de la obra. Las acciones innumerables veces se han asociado con las actividades que ejecutan los personajes.

“Cualquier texto transitorio -gráfico o escritural- que da vida a un relato que tiene significado, dirección y finalidad, pero que sólo es orientador para otro texto definitivo” (Rubén Dittus, 2021). Como uno de sus principales pilares, es sin duda la trama de la historia, sostenida por un argumento, los personajes secundarios, en muchas ocasiones han ayudado al desarrollo de la trama, una historia que está plagada de códigos y símbolos propios de una semiótica teatral, tal cual como sucede con la iluminación, en la que se debate, sobre el nombre o concepto correcto, como un atributo que defina de manera precisa, el rol dentro de la obra, el escritor de la acción dramática, “no se potencia la figura de escritor, sino la de un “contador de buenas historias”” (Sáenz-Magallón, 2007).

Retomando el guión y la acción de los personajes, la idea de vida y muerte asemejadas con el protagonista y el antagonista como opuestos, en la poética de Aristóteles hay una “existencia de una unidad dramática” (Brenes, 2011), relacionada con la

esencia misma del guión con los elementos textuales. Cada día que pasa, en este preciso momento se crean obras de teatro a lo largo y ancho del planeta, algunas de ellas carentes de un texto y registro que avale su propia existencia, recorriendo, en un debut y despedida, espectáculos similares al cine mudo de Chaplin. A pesar de esto cuentan con una historia expresada con un lenguaje complejo, aún obras de teatro con cinco actores girando en círculos eternamente, llevando al espectador a una agonía de que el acto termine o rendirse en el camino y salir de la sala, catalogando como, profundamente desesperanzadora, tiene una historia que contar solamente que no es entendida por su audiencia.

Las adaptaciones en el teatro, y en el arte en general, se alejan de una alegoría de la esencia de la obra, cuando el guionista trabaja en reescritura, necesita tener retroalimentación sobre su trabajo con el fin de llegar a conocer lo que es el núcleo de la historia, que el mito poético gobierna. Rubén Dittus (2021), dice que este acercamiento del guionista con lo que quiere transmitir la obra original, es de suma importancia para llegar a un desempeño favorable no solo en crítica, sino en aceptación del público.

La tragedia griega, si trasladamos la idea que todo aquello que nace, va a morir, lo trágico se asocia a la pérdida "se basa en la idea de sacrificio. Pero se trata de un sacrificio cuyo objeto -el héroe- es al mismo tiempo comienzo y final"(Dittus,2021), todo lo que guía a los personajes, los lleva a un desenlace trágico, el héroe trágico, es aquel que huye de su destino, como lo hizo Edipo, por tratar de evitar un desenlace cargado de una carencia de virtud de la vida, como en instantes lo vivió Teseo al abandonar Ariadna, provocando que se suicidara por la pena de la amargura, el dolor, de haber perdido aquel en quien ella confiaba, la historia de la vida de los seres a los que

juramos conocer por tener sentidos que respaldan nuestros pensamientos, es la historia trágica, la vida es una tragedia, no somos dignos, lo único seguro es la muerte.

En la poética de Aristóteles, "el cambio de fortuna no se produzca en virtud de la maldad, sino por un error grave o por la desgracia de un héroe virtuoso" (Rubén Dittus ,2021), en definitiva, lo trágico es lo que se padece a lo largo de la vida. Hay que recalcar que el guión de una obra de teatro, aunque se sobreentiende que está realizado para un público, es más apreciado por los profesionales del género artístico, que se vuelven un público especializado, el guionista coordina la lógica de la obra, siguiendo la trama y un argumento propio de una estructura.



capítulo 2

MONTAJE DE UNA EPOPEYA

De las cenizas, de la gran nebulosa, de la espesura infame del que nacen las ideas, se alza la voz en forma de ruego, por ser escuchada la historia de esta epopeya, bajó el telón de un proyecto académico aspirando manifestar el mito de Dédalo e Ícaro, en el arte conceptual de la luz y la acrobacia, gracias a la obra de teatro "La Epopeya de los Recuerdos", conformada por varios elementos escénicos, como la luz, color, sombra y acrobacia, esenciales para dar pie al proceso de montaje, cabe mencionar a los intérpretes encarnando sus respectivos personajes, así como la, escenografía , vestuario ,textos y espacios, no hay que olvidar ni por un momento que es el cuerpo, la unión con el arte, viene del conocimiento corporal, de avivar la llama extinta, de "los deseos y las pasiones reprimidas de un cuerpo que despierta de su letargo y se libera. En este sentido, simboliza la recuperación del cuerpo como medio a través del cual podemos sentir, manifestarnos y expresarnos: auténtica catarsis, verdadera provocación" (Raquel Pastor Prada,2012)

1.

ACROBACIA

La acrobacia se desarrolla con un conjunto de elementos dimensionados en el quehacer corporal, de la mano con el teatro, son ampliamente mencionadas en los relatos griegos, es decir es el dominio del cuerpo, la instancia principal, mencionada innumerables veces, no solo de la mayoría de las artes físicas, concretamente en las que el cuerpo interviene en su totalidad, es una práctica perteneciente a las artes escénicas, si en la acrobacia el cuerpo interviene, como aquel impulso final en la que la mente domina al cuerpo, es decir el desarrollo de movimientos de estiramiento y flexibilidad, son ágiles, coordinados e inclusive equilibrados, haciendo posible así vivir una experiencia estética, en definitiva, el arte es cuerpo, pero no todos los cuerpos son arte.

La primera vez que el espectador presencia las piruetas, movimientos, acciones, posiciones, los pasos precisos, reafirmando el encumbramiento del actor, a pesar de ser, sumamente rápida la ejecución del montaje, en instantes el intérprete parece volar por los aires, el público termina inducido en una aparente lentitud, explicada en la lógica corporal del control absoluto, dando a entender que esta es la única razón lo suficientemente fuerte, por la cual el actor no cae de su vuelo.

2.

PERSONAJES EN EL TEXTO DRAMATÚRGICO

Dédalo padre de Ícaro, genio, arquitecto e inventor, soberbio, hijo de Eup Álamo y Alcipe.

Ícaro hijo de Dédalo, torpe, lento y manco en la creación.

3.

ESCALETA

- Guión de eventos narrativos
- Dédalo vive con su hijo Ícaro en Atenas.
- Son exiliados por el asesinato de Talos
- En Creta Dédalo construye el laberinto del minotauro y es encerrado en él con su hijo Ícaro
- Inventos de Dédalo productores de desgracias
- Vuelan de Creta con unas alas y Ícaro se estrella contra el mar
- Dédalo culpa a Minos y busca venganza.
- Dédalo mata a Minos y termina loco por la culpa.

3.1 El género épico

La más antigua forma de narración, enfocada en las civilizaciones y las religiones practicadas por estos, constituyendo su manera de ver el mundo, tuvo la acogida

de obras literarias, narradas de padres a hijos, los cánticos y las narraciones expresadas de manera verbal, supusieron una expresión teatral con diversas formas de poesía y cantos de los relatos griegos, el género épico, es una continuación de lo trágico, con héroes enfrentados a una realidad que no pueden cambiar por mucho que lo intenten, pero en la épica la acción era alejada, es decir interpretada por el narrador, con diálogos, acciones y cantos, denominados poemas épicos, al analizar el género épico y el teatro épico de Grecia y Roma, me atrevo a encasillarlos como drama épico, a pesar de no existir como tal un género específico con dicho nombre. (Cáceres.r,2015)

3.2 Parámetros conceptuales guión

Escrito desde un lenguaje cotidiano, metafórico en instantes, clasificado dentro del drama épico, hecho para un público de 15 años en adelante, con una duración de 35 minutos, el guión, está entablado en la premisa que en los primeros 10 minutos, los dos únicos personajes presentes Dédalo e Ícaro sean presentados a través de los diálogos como padre e hijo, así como acciones sugeridas por el texto, una frase al inicio como introducción y 2 frases al cierre de la obra, el primer boceto del guión es la escaleta de Stanislavski ,con cual definimos el mapa del rumbo de la escena.

Género: Drama épico

Público: +15 años

Duración: 35 min

Sinopsis de la obra: Al inicio una oscuridad total en el laberinto, entra Dédalo sosteniendo una antorcha, a la habitación mientras Ícaro duerme, se despierta por el ruido, destacando así la presentación de los personajes, por medio

de diálogos las preguntas de Ícaro a Dédalo, hacen énfasis en su torpeza y la desesperación del encierro por qué ha pasado muchísimo tiempo desde que están encerrados, hay muchos peligros en el laberinto como el minotauro, en la parte final, el narrador termina contando el desenlace.

4.

GUIÓN

La epopeya de los recuerdos (Narrador Dédalo)

En cada historia hay un camino rodeado por un hombre, así sea el más puro de ellos, rezando en la más larga y oscura noche, no teme pues del ingenio nace el león despreocupado por los corderos.

La edad de bronce entre el año 3000 a.C. y el año 1200 a.C.

Acto 1

Escena 1 la llegada

(Voz en off) Creta en algún lugar del tiempo

Ícaro: Padre

Dédalo: así es, soy yo, he llegado

Ícaro: Has demorado más de lo habitual, ¿te has perdido, en el mapa de tu cabeza? ¿qué ocurrió en la larga noche?

Dédalo: lo mismo de siempre, las vueltas marean mis sentidos

Ícaro: té topaste con el Minotauro

Dédalo: sí y no

Ícaro: al final de este preámbulo, es un sí que no, que no significa nada

Dédalo: no todo significa lo que creemos que significa, ya lo he dicho, a unos pasos el peligro inminente y un profundo no, no me has oído

Ícaro: perdidos en el inquebrantable espacio que sucumbe a los alaridos de un humano con cabeza de toro, simplemente desapareciste y yo aquí aprisionado en la soledad de la noche y el día, los días son noches y las noches días, eterna esclavitud del tiempo

Dédalo: está bien, me lo crucé en una esquina quiso embestirme, pero Cruze el muro, sentía que se iba romper la pared, los cuernos de la bestia, pero al cabo de un chasquido del sudor escurriendo entre mis dedos mansos, toqueteó la oportunidad de vivir otro día

Ícaro: ¿El Minotauro se veía cansado?

Dédalo: casi no pude verlo, podía palpar su respiración, cada esquina era como un cuchillo atravesando mi garganta, cada pasillo un pasillo de la muerte

Ícaro: tal vez fue la desesperación de siempre refugiarnos en la misma cloaca, sin salida aparente, sin tabla de salvación en el árido desierto de este mar arenoso, que fluye en este reino de ratas al que llamamos hogar, padre me aprisionas en este círculo

Dédalo: no fui yo, fue la crueldad del rey, fue el incierto talento que hace sucumbir a mortales a la oscuridad, fue Minos el Juez de esta epopeya

Ícaro: aclamada vida miserable, embaucador destino, destripadora torpeza envuelta que aprisiona la torpeza y al

ingenio que la creó

Dédalo: ¿qué has hecho? Ven, tus neuronas solo están desacomodadas déjame moverlas un poco

Ícaro: déjame me haces cosquillas, levantas todo este polvo

Dédalo: del polvo vienes, a la arcilla, a la lluvia, al polvo volverás, las plumas heladas, volverán a volar y tu invento errado serás ingenio y torpeza surcando las nubes del cielo

Ícaro: significa que hemos encontrado la solución, al dilema de la torpeza, al dilema de la prisión que el genio y los hombres ayudaron a forjar

Dédalo: no, lo he encontrado con tal facilidad, tal parece que el desastre es la cúspide del ingenio de un hombre, abrazar el anhelo de la libertad, obsesión soberbia que imita el vuelo de las aves, que aclaman la envidia

Ícaro: al fin los dioses verán al hombre volar, bailar en las nubes, si llego a tocar una mientras veo aves pasar, estas lloraron de gozo, padre nunca fui letrado en la beneficencia de la fabricación, nunca fui más de lo que soy ahora, nunca imagine que volar sería real, convertido lo imposible en lo posible, lo mortal en divino, la gracia del cielo, ya somos sobre humanos.

Dédalo: no atosigues tu mente con sueños, si crecen demasiado, se expandirán en tu cuerpo hasta explotar por aflorar tal imaginación, la cordura alivianara tal carga, meditada en el inquebrantable equilibrio de las fuerzas que lo rodean, si al volar ya no soy mortal, que se supone que soy?

Ícaro: eres un anciano pequeño, infeliz y acabado, con barbas pegajosas, que no ve que el tiempo se acaba entre los muros de su propia creación, las raciones ya no quedan, siento que doy vueltas en la noche una y otra vez, mirándome al ver los escritos de piedra, al girar mi pálida cabeza.

Dédalo: yo no pedí esto, nunca lo quise así, la jovial juventud que recorre por tus venas también un día recorrió las mías, eres un insensato, las formas de la pared son y serán un libro del cual solo yo podre pronunciar palabra, aquí yacen mis anhelos, sueños y deseos, que me aprisionan y son la llave de mi salvación, solo fui un tonto por creer que tú lo entenderías, será mejor meditar la noche, en cada esquina dibujando una línea.

Escena 2

Dédalo: hijo, despierta, despierta gran holgazán, tomate un fresco

Ícaro: padre detente, no ves que me mojas el cuello, oh, pero es agua, es agua, ¿Dónde lo encontraste? ¿O acaso lo inventaste?

Dédalo: por supuesto que no, cómo voy a inventarla, la he encontrado por casualidad, debe ser de alguno de los sacrificados, del último lote que llegó la semana pasada

Ícaro: dame un poco, tengo sed, pero ¿porque no me lo dijiste?

Dédalo: toma, bebe un poco, no quise arriesgarme, hubiera sido un buen plan huir por tierra con la confusión de los sacrificados, estoy seguro que inevitablemente, estaríamos camino a una muerte segura

Ícaro: sabe horrible, parece agua de alcantarilla, siento mi lengua pegajosa, creó que tengo baba en la lengua

Dédalo: las has arrojado, no, no, no la maltrates así, es la única tenemos, no tienes nada en la lengua, él agua estaba reposada, por eso tiene ese sabor debes acostumbrarte nada más

Ícaro: nunca, podré acostumbrarme

Dédalo: tendrás que hacerlo

Ícaro: mejor cuéntame, otra vez la historia

Dédalo: ¿Cuál es su historia?

Ícaro: la del Minotauro

Dédalo: soló si prometes, con todo fervor, no volver hablarme como la noche anterior

Ícaro: está bien, pero empieza de una vez, que me pones ansioso

Dédalo: no ansía tanto, recuerda, el que mucha ansia, no vivirá y el que no vive muerto ya está

Ícaro: ya somo cadáveres vivos, transitando por esta prisión sin salida

Dédalo: toma asiento, en aquella roca

Ícaro: pero tiene una forma puntiaguda en una esquina, ¿no la ves?

Dédalo: la veo, la veo, debió romperse en alguno de los temblores, del mes pasado

Ícaro: te das cuenta, ya vamos para vestir almas aquí

Dédalo: para empezar las almas, no llevan ropa, son como espíritus errantes toqueteando la vida de los mortales

Ícaro: empieza de una vez, que esperas

Dédalo: que quieres que empiece

Ícaro: con la historia

Dédalo: empezaría, sino me interrumpieron a cada momento, hace mucho tiempo un rey tuvo un hijo con una doncella

Ícaro: no es mejor con una princesa

Dédalo: tal vez, pero las princesas no siempre están, cuando

los héroes las necesitan o tal vez si, nadie lo sabe

Ícaro: ¿y eran bonitas las princesas de Creta?

Dédalo: Si, habían de todo tipo, en algunos de mis viajes, ahora no me interrumpas, déjame continuar, dicho y hecho el rey abandonó a su hijo, por razones desconocidas luego de asignar unas proezas de fuerza, al muchacho, cada año él lo intentaba, sin éxito alguno, vivía junto a su madre, en unas lejanas colinas, intentando mover una roca tan grande, como cuatro cuerpos ovalados, sujetados por manos e hilos que colgaban de sus dedos y pies

Ícaro: ¿cuáles cuerpos padre?, ¿cómo puede ser posible, ¿qué una piedra está hecha de cuerpos con hilos?

Dédalo: no hay tales cuerpos, no estás atento, no es más que una alegoría pequeña, entonces el héroe cuyo nombre es Teseo, entrenó arduamente por muchos años, desde que pudo sujetar sus manos con fuerza, desde que caminaba en círculos, experimentando la luz y la sombra, un día, con un sol intenso sobre su cabeza sintió el avasallante, ardor de la victoria, movió la roca en la que, en sus patas entre sombras se ocultaba una espada, forjada para el hijo de un rey.

Ícaro: ¿y él era valiente?

Dédalo: lo era, por un instante, vio en los ojos llorosos de su madre que tenía por espejos, la verdad, emprendió su viaje forjando una sólida reputación, de asesino, de toda clase de criaturas fantásticas, se presentó ante el rey, que no era otro que su padre, le ofreció sus respetos, a Egeo, tras las continuas guerras, Teseo gobernó junto al rey como príncipe de Atenas y el resto es historia

Ícaro: ¿y qué pasó después?

Dédalo: nadie, lo sabe, esa es una incógnita, al estar atrapado,

aquí, no sé qué pase en el mundo exterior, descansa mañana será otro día

Escena 3

Ícaro: Padre está goteando el techo

Dédalo: no es el techo, hiciste caer el agua de la vasija y se está resbalando, sujetala que se va el agua

Ícaro: no sé qué rayos pasó, la deje en una esquina, la tengo, la tengo

Dédalo: la moviste con tu cuerpo, té acostaste en esa roca y creo que las has movido con tus deditos juguetones, mientras el sueño te hizo sucumbir a sus encantos de media noche

Ícaro: no la moví, quizás, probablemente, seguramente, ya se hubo un temblor de agua apestosa y tiró la vasija

Dédalo: ya casi no queda agua, culpa infame la mía, por confiar el futuro, a la estupidez, que, al dormir, afianzó sinuosamente la torpeza mal engendrada por las artes

Ícaro: padre te he dicho que no fui, yo no tengo memoria del agua apestosa, más que la del mar en el cual navegaban mis pies, aflorando, el espíritu de ardua libertad reducida por la burla de un padre a su hijo

Dédalo: es el mar de la arrogancia, es el espíritu elocuente, del genio enfrentado contra su opuesto hijo, siendo el ingenio, no tan genio, como del genio debe ser

Ícaro: ¿y sí, me cuentas otra historia?, me da ansiedad el agua

Dédalo: no hay historia alguna que profetice la suavidad que mi alma hoy añora, perdida en el tiempo de la prisión voraz,

caminar como aventureros de la madre que nos expulsó del seno, caminar por la tierra es edificar el camino por la que viajan amantes y amados esta es la edificación del pasado que viaja y conoce, a la muerte como su igual

Ícaro: cuéntame, ha si sea a gritos, ¿cómo era mamá?, así la historia, manifiesta la distópica y misteriosa noche, la que cubre mis ojos pálidos, con un gratificante, deseó inquebrantable

Dédalo: tu madre una flor del jardín del rey, la cual, al intentar recordar, la sola pronunciación de su nombre, remueve la ira, haciendo florecer gotas de agua pegajosas como las denominan, de mis soberbios ojos, los que no conocieron amor alguno, que resonara en mi endeble corazón, la única onda sollozante, que palpita, son los labios carnosos, su aliento, su frescura la cual encumbra más que mi decoroso amor por volar

Ícaro: dime, no te cayes, no hagas del silencio tu morada, no permitas, que esta suspensión del suspenso continúe, no calles tu voz temblorosa, que quiere revelar, lo que su espíritu, mantiene en la nebulosa ¿cómo era ella?

Dédalo: era como un sol, que salía al pie del amanecer, emanante de infinita luz, era una luz perpetua, cuando ella me miraba, yo sonreía, cuando yo la miraba viceversa, ella sonreía, fue una noche durante mis viajes que la conocí casualmente, sujetando frutas, mientras caminaba por la plaza, créeme cuando te digo que esa noche parecía estar hechizada, por el velo del sol, de seguro los dioses la vieron al nacer y dijeron, tú serás una esclava afortunada, que contendrán más brillos, que muchas doncellas e incluso princesas no brillaran tanto

Ícaro: ¿Qué pasó después?, ¿la ayudaste a escapar del rey?

Dédalo: nueve meses después recibí un obsequio inesperado producto del calor de la noche, naciste tu y 18 meses después tu hermano, aunque lamentablemente, él murió, lloraba mucho,

la historia, es allí donde se pone más interesante, no es por mí, es por ti, para que veas que todo lo que hice, es producto, del dolor y el amor, luego de la muerte de tu madre, viajamos de Creta rumbo a Atenas, mi ciudad natal, en donde me forjé una amplia trayectoria como arquitecto, artesano y artista y todo lo que además pasó es historia hijo

Ícaro: padre crees que algún día, antes de que se nos acabe la comida, el rey se apiadara de nosotros

Dédalo: antes que eso pase, veremos volar hombres como aves en el cielo, Minos es cruel, ambicioso y despiadado y su pueblo está unido por el miedo

Ícaro: padre enviemos un ave, a la corte, con un poco de suerte la princesa Ariadna, la leerá y nos ayudará a salir de aquí, de la insípida prisión, construida por hombres, aunque muy pocos hombres pudieran, tener tal ingenio, para crear.

Dédalo: es la idea más tonta que pudieras hacer, si avisamos que queremos escapar nunca saldremos de estos muros, déjame las ideas a mí y pronto saldremos.

Ícaro: padre ¿cuándo estabas en Atenas que te gustaba inventar?

Dédalo: me gustaba hacer figuras, de todo tipo que, por su alto realismo, asustaba a los viajeros, pero cuando fuimos a Creta, lo que más me gustó inventar fue la construcción del laberinto, a pesar que estemos ahora confinados en él

Ícaro: ¿hiciste algún invento divertido?

Dédalo: sh, no hagas ruido, es el minotauro

Ícaro: ¿qué pasa?

Dédalo: es el minotauro, se ha despertado, no hagas ruido, se ha levantado la bestia, iré a ver, quédate quieto, en silencio

Ícaro: pero padre, quiero ir contigo tengo miedo

Dédalo: he dicho quédate

Escena 4

Ícaro: padre porque demoraste tanto

Dédalo: el minotauro

Ícaro: ¿qué pasa con él?

Dédalo: Hijo, lo han matado, el minotauro ha caído

Ícaro: ¿cómo que lo han matado?, lo durmieron, está tomando el sueño, ¿se está embriagando con el agua pegajosa?

Dédalo: morir, es casi como tomar un sueño largo, solo que no es efímero

Ícaro: ¿es como el de madre?

Dédalo: sí, es el sueño del que nadie despierta, pero vive

Ícaro: ¿cómo que vive?

Dédalo: no hay tiempo que perder, debemos practicar, un par de horas y salir, antes que rodeen las cámaras los guardias, sí nos encuentran aquí moriremos

Escena 5

Dédalo: vamos tenemos que prepararnos

Ícaro: padre tengo miedo, me voy a caer

Dédalo: no temas hijo, ven, no olvides no volar ni muy alto o se derretirán las alas ni muy bajo, o se emplearán las alas, ven

abrázame hijo.

Ícaro: volemós

Dédalo: a la cuenta de cinco, 1, 2 y cinco volemós

(canción del vuelo de Ícaro)

Escena 6

Dédalo: al cabo de la noche viajamos por los aires, surcamos las suaves nubes, navegamos por el agua en las grandes gotas de tormenta, que eran como un millar de aves, ese era mi gran pequeño momento solo que no lo sabía, tenía a mi hijo volando, lomo a lomo, volando los días, se convertían en noches y las noches en días y un día estaba a mi lado y al otro ya no, descendí lentamente, por la mar, estalló en cólera al ver al único hijo que me quedaba, como dormido en la mar, cercano a una isla en la que junto a Heracles lo enterramos, maldije los entes naturales, mí dones, maldije la perdiz que me acompañó en los primeros días de mi fatídica cruzada en el laberinto, maldije el exilio, maldije a los dioses por haberme castigado, grité desconsolado en el vacío, lamentando la existencia del minotauro, culpe con una avasallante ruptura, al rey Minos, segundo con el nombre, abrace la tierra cubierta de agua de mar y volé por el infinito mar, deseando que un rayo pusiera fin a mi llanto, a la agonía emocional que enfrentaba mi corazón.

Dédalo: Aquella creación más amada por mí, ya no estaba, viajé hasta un reino donde fui acogido, cree infinidad de objetos, me desvelaba en las noches, divagando en la tormentosa marea de mi mente en contacto presente con los recuerdos que me atormentaban, durante mucho tiempo, la añoranza de clavar el puñal con el que había muerto mi hijo, circula mis pensamientos, tan complejos como las conexiones neurales del cerebro,

tan complejos como el cuerpo mismo del cual salió el fruto del laberinto, buscaba venganza, trazaba líneas en mi mente, dibujaba la muerte de Minos, Minos me busco arduamente llevando consigo una caracola gigante, siendo yo el único, en toda Grecia, con la respuesta para descifrar, un cierto día, en el reino de Sicilia, Minos enfrentó al rey Cocalus ,amenazando con sitiar la ciudad, por consejo mío y con la ayuda del rey, vi cometido mi ansiada venganza, con el mismo puñal con el que Ícaro murió, emplee verter agua hirviendo en el rostro del rey, podía palpar la desesperación, de un condenado a muerte.

Dédalo: Hay algo que nunca le dije a mi hijo, que sabía que había un plan en marcha, sabía que el Minotauro moriría a manos de Teseo y sería el momento indicado, para huir, sin embargo, por muchas noches enteras, desee no haber tenido que matar a Minos, lo único que me quedo de mi hijo es una imagen tallada en madera.

(Voz en off) Se dice que Dédalo, se culpó a sí mismo, no solo por la muerte de su hijo, sino por la de su sobrino en el fatídico día, que cayó de lo más alto de la acrópolis, Egeo que cayó al mar que lleva su nombre, Ícaro cayó, Talos cayó, Dédalo cayó inmerso en locura esculpiendo la misma figura de madera, deseando estar muerto, para reencontrarse con su hijo.

Frase final

(Voz en off) En los caminos de la vida los héroes, pueden encontrarse con la muerte y unos mil peligros, pero somos lo que forjamos, somos el calor del fuego, en la fragua de Hefestos, somos lo que decidimos ser, lo importante es aprender a poder seguir con ello.

(Voz en off) Dedicada a todos los héroes, en especial aquellos que no llevan capa, porque no todos los héroes llevan capa.

5.

OBRAS ARTÍSTICAS DE ÍCARO

5.1 El “Proyecto ÍCARO” obra de teatro española

Desde tiempos inmemorables, la inmigración estuvo y estará presente, en esta obra española, de la cual tomó aspectos sutiles, como las aves, relacionados directamente con la mitología de Dédalo e Ícaro sirve de inspiración, si bien el objeto del proyecto Ícaro, es prevenir el efecto de movilización de territorios, “fue la primera iniciativa española para la prevención de la inmigración clandestina en formato teatral en Marruecos”(Colección Damos la Palabra. Teatro Español Contemporáneo. Ed. Asociación de Autores de Teatro, Madrid,2.008.), la inmigración, es recordada en el contexto griego clásico, con esclavos movilizados como sacrificio al minotauro, se ha vuelto reverente útil en este proceso de investigación. (Orellana,G.Ramírez,O,2008)

El ave de la obra española, es una clara referencia a la perdiz de la cual se nutre el guión del montaje de la obra “La Epopeya de los Recuerdos” inspirando, la inclusión de esta ave, en la cual se transforma Atenea para atormentar a Dédalo por asesinar a su sobrino, “Ícaro, limpiabotas del Magreb, se siente ave y sueña con volar en busca de un mundo mejor”(Almena.F,2008), el pensamiento de Ícaro refleja los sueños de un padre y su hijo deseoso de volar ante la presión del encierro, toda esta visión está inmersa en el guión propuesto inicialmente para el presente montaje.

6.

ENTRENAMIENTO ACTORAL

6.1 Cuerpo y voz

Jaques Lecoq (AÑO) en su obra *El Cuerpo Poético*, amplía las fronteras del entrenamiento, sugiriendo que el actor debe ser parte de una idea liberadora, con el paso del tiempo muchos proyectos han utilizado la técnica, con una cierta preparación del cuerpo, nativos del país del proyecto e inclusive extranjeros. En este caso la obra "*La Epopeya de los Recuerdos*", perteneciente a un drama épico, poseyendo una estilo nombrado por el autor de la obra como teatro acrobático, con una estética grecorromana.

En la propuesta *Una Página en Blanco* (2003) Lecoq, habla entre las musas del arte, induciendo el camino del actor, siguiendo un trazo de líneas bien definidas, induciendo a purgar su alma, siendo así, "hay que comenzar por eliminar las formas parasitarias que le son ajenas" (Jaques Lecoq, 2003).

"Tenemos que despojar un poco a los alumnos de su saber, no para eliminar lo que saben, sino para intentar crear una especie de página en blanco que esté disponible para recibir los acontecimientos del exterior. Despertar en ellos la máxima curiosidad, indispensable para la calidad del juego: éste es el objetivo." (Jaques Lecoq, 2003)

6.2 Ejercicios, juegos e improvisación

El actor está inmerso en el constante "descubrimiento, de conocimiento, sembramos las raíces del juego teatral y de la creación, principalmente a partir de la improvisación y del análisis de los movimientos de la vida" (Jaques Lecoq, 2003). Lecoq (2003) propone que los actores deberían poder inventar con cada ensayo y con su cuerpo diversas formas, personajes y momentos para la obra, es decir la improvisación y el juego, un largo camino entre dejarse llevar por el momento o mantener un estrecho equilibrio entre la preparación del juego, sustentada en los ensayos diarios. La improvisación, un desglose de sensaciones, emociones, sentimientos, surgidos enteramente y completamente para la creación del personaje, sin una preparación previa, siendo el juego potenciador de las destrezas del cuerpo.

6.2.1 Improvisación

Dentro de la improvisación y la técnica objetiva del movimiento, abordan de manera opuesta la acción, siendo la improvisación "de hacer surgir al exterior lo que está en el interior" (Jaques Lecoq, 2003) y viceversa, el análisis de movimientos, permite al director encauzar de manera correcta a los actores, estructurando un manejo corporal y vocal, así como para la presente obra un uso adecuado de las técnicas acrobáticas, el posicionamiento de un espacio, sea el telón la línea divisora o no, lo que lleva al actor a situarse en un viaje de su propia alma, la vida y el espacio, así sea los 4 pasos a la redonda de su propia habitación, es un amplio lugar donde el actor está para experimentar y explorarse a sí mismo, con libertad creativa.

La recreación de estados de la conciencia, en palabras de Lecoq es una "transposición, sin exageración, con la mayor fidelidad de la realidad, a la psicología de los individuos, los alumnos viven una situación sin preocuparse por el público" (Jaques Lecoq, 2003), la incorporación de un objeto, abstracto de emociones, sensaciones y sentimientos, una gran extensión de elementos necesarios para que el actor logre conectarse, consigo mismo, ya sea una lámpara, un reloj e inclusive una foto familiar de algún antepasado, reafirmando esta última que con claro rigor de propósito, el actor logre poseer en gran medida la corporalidad del personaje.

La actuación sustentada en ejercicios tanto físicos como de exploración espacial, transita por la endeble línea del distanciamiento, es el actor según considere prudente alejarse o mantenerse centrado en la recreación, "pero nunca debe desvincularse por completo de la realidad" (Jaques Lecoq, 2003), claramente la virtuosa eficacia de la emoción debe partir de la provocación, es decir "Confianza, responsabilidad, analizar todos tus sentimientos y vivir tu vida en consecuencia con ellos" (Brest, M, 1998) ,pero nunca nutrirse sobrepasando los límites que parecen imposibles, el poder sentir la presencia del sí mismo en escena o durante los ejercicios empleados llevará al actor a una fundamental elevación del espíritu consciente. (Jaques Lecoq, 2003)

7.

TÉCNICAS ACTUACIÓN

Por su parte Layton (AÑO) en el primer capítulo de su libro “¿Por qué?: trampolín del actor”, introduce un aseverado concepto interpretativo: La improvisación. Esta está inmersa en la actuación, la cual se plantea en un esfuerzo de reconocer objetivos, la forma de decirlo se vuelve más interesante al decir con aclamado énfasis entre la multitud de lectores del libro. La improvisación no es una alegoría decorativa, no son infinitas escenas plasmadas con la única finalidad de ser ilusoriamente atractivas, interesantes y divertidas, si bien el arte divierte a sus audiencias no debería ser la única razón al respecto.

El mundo interior, es aquel lugar donde yacen las emociones, sentimientos, sentires y sensaciones, Layton hace referencia a las perspectivas de la vida, la vida en el vivir sinceramente “es aprender a vivir en escena desde mi propio yo, desde mi verdad y mi conocimiento emocional” (William Layton,2000). El actor debe ser él mismo en la improvisación, es decir estando auténticamente presente sin máscaras, ni aparatos que alteren su iracunda esencia redentora y cambiante en el escenario.

En la práctica de la técnica de improvisación, se van a cuestionar emociones nacidas de preguntas, secundarias de imágenes. Las imágenes creadas de algo que provoca una emoción, sirven para manifestar situaciones imaginarias, las historias en la mayoría de artes escénicas, se nutren de la imaginación, se deleitan con ello, “ El teatro parte de la realidad, pero no es la realidad” (William Layton,2000).

Todos los grandes actores de la era contemporánea han llegado a la conclusión que la clave de la actuación es la

escucha, Layton afirma que el actor debe prepararse en 4 áreas principalmente al interpretar sus personajes, “que escuchen de verdad, miren de verdad, hablen de verdad y reaccionen de verdad ante unas circunstancias dadas” (William Layton,2000).

7.1 El silencio

El silencio, al decir con toda claridad, al meditar analizando la pura reflexión, al recordar las pautas de la voz, al escribir un diálogo, en las más fructíferas y elocuentes palabras, es la coma las pausas, es el silencio los espacios de meditación superior, de respiración, de la cual se manifiesta la voz, “una situación de ingenuidad primaria, de inocencia y de curiosidad” (Jaques Lecoq, 2003), los pensamientos del actor moldean la personalidad, al pensar en una idea en concreto, es el silencio el espacio de tiempo en el cual transcurren los ritmos que acompañan las acciones de los personajes, antes de hablar o tan siquiera moverse hay un silencio, al finalizar un diálogo hay un silencio incorporado con movimientos, en la pérdida de palabras, al no tener claro cómo dirigir al personaje hacia el diálogo de la historia, se sitúa la ausencia, el silencio es “un estado de pudor que permite que la palabra nazca del silencio, y que así está-al evitar el discurso, lo explicativo- tenga más fuerza.” (Jaques Lecoq, 2003)

La ruptura del silencio, aparece sutilmente por “dos caminos: la palabra o la acción” (Jaques Lecoq, 2003), la idea de deformar la conciencia, en el panorama de retratar la obra y no vivir el momento, se presenta una ausencia extremadamente evidente, el actor se limita a sí mismo, camina por el espacio, desplazándose por el vertiginoso mundo, de la adulación, considerándose el centro espacial, la interpretación, se realiza al tener el firme propósito de saber qué es lo que está pasando

y a donde se quiere llegar en escena, “pero el juego de la actuación no puede establecerse más que en reacción con el otro” (Jaques Lecoq, 2003).

7.2 Secuencia de diálogos para la voz

“El movimiento se realiza en expiación completa durante la ida y la vuelta” (Jaques Lecoq, 2003), la respiración y su control afina un control adecuado de la energía, en la mayoría de deportes como el ciclismo, el manejo de la respiración es necesario, así como en las artes escénicas, en el caso de no manipularla de manera concisa, el intérprete tenderá a agitarse, cambiando los ritmos ya marcados durante los entrenamientos o ensayos, la voz radica en este mismo principio, dominar el ritmo con pausas o silencios, marcando tiempos determinados en presentación de melodías.

7.3 Juegos teatrales

En el entrenamiento corporal, destacan ejercicios compuestos por juegos teatrales, como los propuestos en “La Página en Blanco” propuesto por Jaques Lecoq, algunos de estos son: la gallina ciega experimentar en la oscuridad, los silencios, estatuas e improvisación, el ejercicio de la paloma, así como el análisis de sí mismo.

La incorporación de un análisis de texto, es necesario, al memorizar y asumir dicho guión como propio, para llevar la interpretación de una manera sumamente desmenuzada.

7.4 Ejercicios de la obra

Se va a empezar con un calentamiento personal ejecutado por cada uno de los actores de la obra, con una duración de 10 min, luego el director de la obra, junto al asistente de dirección, va a dirigir una serie de premisas relacionadas con el ejercicio corporal, en primera instancia se va a formar un círculo, se va a hacer ejercicios con el movimiento de arriba hacia abajo con los dedos de los pies, durante 5 min, el ejercicio de rodillas va a constar de movimientos de adelante hacia atrás y en círculos, con una duración de 5 min cada uno, el ejercicio del pecho va a ser de igual manera en forma ovalada y por último las manos y la cabeza, en los últimos 15 minutos de la primera hora realizarán dinámicas en el espacio.

En la segunda hora se van a hacer ejercicios de flexibilidad, paradas de cabeza y cargadas, con una duración de 10 minutos cada uno, en los siguientes 15 minutos improvisación de movimientos y espacio y se realizarán pases de la secuencia creada, con una duración de 10 min, así en los últimos 5 minutos se va a cerrar el ensayo con un círculo de dudas y como se sintieron durante el ensayo, se tomaron anotaciones de resultados y dificultades.

8.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Semana 1 Martes, Jueves y Viernes 7:00 a 9:00 pm	Calentamientos y de trabajo corporal	Plan de trabajo Martes 08/03/2022 Jueves 10/03/2022 al viernes 11/03/2022	Martes 08/03/2022
Semana 2 Martes, Jueves y Viernes	Ensayo 1 de 2 horas Metodología de Circo y actuación	Martes 15/03/2022 Jueves 17/03/2022 al Viernes 18/03/2022	
Semana 3 Martes, Jueves y Viernes	Lectura de textos	Martes 22/03/2022 Jueves 24/03/2022 al Viernes 25/03/2022	
Semana 4 Martes, Jueves y Viernes	Dinámica de grupo y espacio	Martes 29/03/2022 Jueves 31/03/2022 al Viernes 01/04/2022	Fechas de montaje: 28 abril muestra avances montaje 8-4 julio presentación final de la obra.
Semana 5 Martes, Jueves y Viernes	Ensayo 2 de 2 horas Improvisaciones sensoriales	Martes 05/04/2022 Jueves 07/04/2022 al Viernes 08/04/2022	
Semana 6 Martes, Jueves y Viernes	Ensayo 3 de 2 horas Experimentación espacial	Martes 12/04/2022 Jueves 14/04/2022 al Viernes	
Semana 7 Martes, Jueves y Viernes	Ensayo 5 de 2 horas	15/04/2022 Martes 19/04/2022 Jueves 21/04/2022 al	
Semana 8 Martes, Jueves y Viernes	Ensayo 4 de 2 horas	Viernes 22/04/2022 Martes 26/04/2022 Jueves	

9.

ESCENOGRAFÍA DE LA OBRA

En esta obra se pretende plasmar una estética Grecorromana, con escenografía funcional, haciendo pronunciado énfasis en el decorado, relacionada con la belleza ideal, concepto dado en Grecia, Lecoq (AÑO) en su obra "El Cuerpo Poético", mencionó a la recreación, como una euforia, sin embargo, en la antigua Grecia, Platón (AÑO) habla de recrear un mundo ideal, así como Aristóteles (AÑO) materializa la idea de la imitación de la naturaleza, es decir dentro de la estética habida en la edad de bronce en el contexto de a la que llamarán innumerables veces como cuna del conocimiento, es la mimesis, el equilibrio y el reposo una fuente inagotable de una estética propia de dicho contexto histórico y social.

10.

UTILERÍA Y OBJETOS

10.1 Dédalo

La espada pequeña de Bronce

La utilería sustentada a través del guión, está conformada por una espada pequeña de la edad de bronce, con tonos dorados, colores amarillentos pálidos, representan el optimismo y el entendimiento, la madurez y tonos oscuros, utilizada y creada con cobre y estaño por Dédalo, el genio inventor para la fabricación de la mayoría de sus inventos, también sirve de arma con la cual enfrenta su fatídica aventura en el laberinto del minotauro, esta espada bautizada como Amodio, tendrá figuras circulares y una inscripción con tierra, afirmando una leyenda del mito, escrita en griego antiguo, diciendo lo siguiente: Solo aquel hombre libre será quien se despliegue por el aire (Henson, 1990).



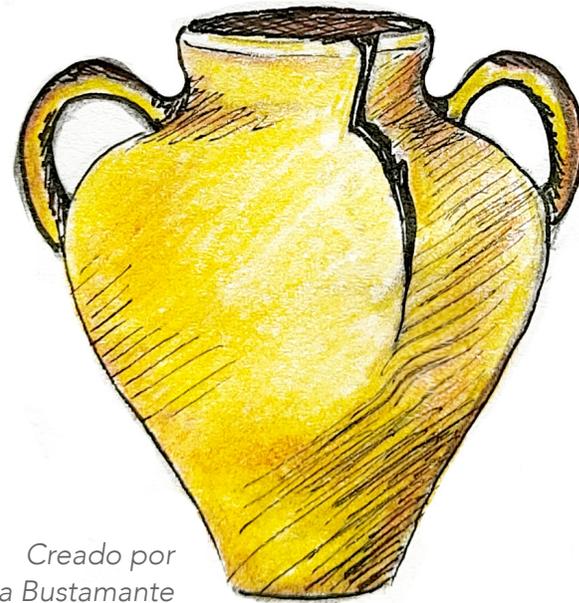
Creado por
Sofía Bustamante

La Antorcha

Con su espada en mano, Dédalo fabricó una antorcha, con colores café, oscuro y pálido, con restos de madera, la antorcha será utilizada para explorar el laberinto en las largas noches, mientras el minotauro duerme.



*Creado por
Sofía Bustamante*



*Creado por
Sofía Bustamante*

Vasija con agua

La vasija con agua, hecha con cerámica, con colores amarillos claros y tonos oscuros, enviada con los tributos humanos por el rey Egeo como regalo a Minos segundo para obtener su favor y apaciguar su furia, ante la muerte de su hijo. La vasija es encontrada por Dédalo, en una de sus expediciones, la cual tiene una pequeña grieta que se va abriendo con el paso del tiempo, goteando por el camino a la habitación en la que se encuentra Ícaro.

Alas gigantescas de pájaro para Dédalo e Ícaro

Las gigantescas alas creadas por Dédalo, están hechas, con un color verde, simbolizan la libertad y la esperanza, con ramas y hojas de árboles traídos por los cambios climáticos, esparcidos por todo el laberinto, forradas por las plumas de las alas, que son cortadas de aves que sobrevolaban por los alrededores, los colores de las plumas van a ser variados, formando un arcoíris,, a pesar que en la época griega en la que sucede el mito, no existían láminas reflectantes de la luz, estas ayudaran a dar una magnífica experiencia con la luz, creando entornos en espacios altos y bajos, acompañados del movimiento del vuelo.



Creado por
Sofía Bustamante

Figura de madera tallada de Ícaro

La figura de Ícaro, hecha en madera retratada por Dédalo, con colores café oscuro en su totalidad y con tonos oscuros, el viejo inventor enloquece ante la pérdida, no solo la de su sobrino Talos, sino también por la de su hijo Ícaro, en su llegada a Creta tras su exilio, en el mercado de Esos, desempeño la fabricación de varias figuras de madera, extraordinariamente bien diseñadas y por su alto realismo llegó a asustar a más de un espectador.



*Creado por
Sofía Bustamante*

11.

ALCANCES ESPERADOS

Se espera montar la obra en un lapso de tiempo de seis meses, conformado por ensayos de diversos índoles, la presentación de la obra se pretende estrenar en el teatro Casa de la Cultura de la ciudad de Cuenca-Ecuador, se tiene planeado entre 3 y 4 funciones y posterior a eso lanzar la obra en las otras 2 ciudades más importantes del país, también se busca lograr que la obra salga fuera del país a otros territorios, no solo latino América, sino en países de habla hispana como es España, ubicado en Europa, al igual que América del norte.

11.1 Posibles dificultades, resultados y soluciones

La obra la Epopeya de los recuerdos, enfrentará la limitada aceptación de las audiencias, no va poder ganar un gran rubro económico por parte de la taquilla en el estreno de la obra, en su lugar ganará dependiendo de la cantidad de veces que la obra sea presentada. Otra de las dificultades, es encontrar un espacio apropiado con recursos necesarios, no solo espaciales para efectuar los ensayos, así como un elenco lo suficientemente comprometido con sacar la obra fuera del país. Las soluciones antes estos problemas, se ha decidido reducir la altura a la que se realizarán las acrobacias de la obra y presentar la mayor cantidad de veces posible la obra para así enriquecer, el trabajo realizado.

12.

CREACIÓN PERSONAJES

12.1 Creación de Dédalo

Dédalo destaca por la inteligencia, habilidad, ingenio, genialidad e invención, a estas manifestaciones intelectuales se le ha atribuido el color azul, basado en la teoría del color de Eva Heller, también posee un amor desmedido por su hijo Ícaro.

Sus principales oficios van desde artesano, maestro arquitecto, artista y escultor, el amarillo artistas, creativo, el verde de lo sagrado creaciones divinas, el negro de diseñadores Dédalo, El negro de las autoridades Dédalo ante Ícaro.

- El color azul va plasmar la fantasía de sus creaciones, lo divino de su genialidades, es el color de lo masculino, vestuario de todas las épocas, lo real y plebeyo de Dédalo, se ha especulado que su origen es de cuna noble.
- El amarillo del entendimiento para crear Dédalo, vejez y madurez Dédalo.
- El blanco de la perfección en la creación, artistas, estatuas creadas por Dédalo, blanco de la biblia representa lo sagrado creado por Dédalo, usado por pintores Dédalo.
- El naranja del budismo alcanza la iluminación espiritual dioses relacionado con la divinidad Dédalo, llamativas creaciones de Dédalo.
- El oro pintores Dédalo, fiel Dédalo e Ícaro.

- La plata del metal precioso, intelectual de Dédalo, ennoblecido, gigante de bronce creado por Dédalo.
- El Marrón de los artistas.
- El azul de los anhelos por volar, el rojo del amor ,el sentir profundo amor por Ícaro, así como del masculino, de los artistas, deseo de libertad , pasiones por volar y ser libre, representa, dinamismo e innovación en la creación Dédalo.
- El amarillo optimismo por ser libre Dédalo, masculino Dédalo.
- El verde de venus amor de Dédalo, masculino Dédalo, libertad ansiada al volar, la vida de Dédalo, sagrado creación Dédalo, fresca innovación Dédalo, extravagante ,la originalidad de Dédalo extrañezas alejado de lo común.
- El violeta de los artistas, original creación Dédalo, extravagante creaciones de Dédalo, magia creaciones Dédalo, singular creaciones de Dédalo.
- El rosa del masculino Ícaro, creativo, artistas, piel, madame Pompadour Dédalo inteligencia ,ilusiones destruidas ante la pérdida.
- El gris de la moda masculina, artistas.

12.2 Creación de Ícaro

Color amarillo

Dédalo es famoso, soberbio, envidioso, ambicioso y tiene esperanza, celos por su sobrino, traición a su sobrino y al rey

Minos, envidia por su sobrino, mentira, manchas amarillas deshonras de Dédalo.

- El verde tranquilizante ante el dolor de la pérdida Dédalo.

Sentimientos negativos

Sentía un profundo amor por Ícaro, un amor que se fue transformando en odio cuando el muere, un odio por el rey Minos segundo lo posee, culpándolo de la tragedia, estos sentimientos se asocian con el color rojo, es el color de la agresividad del genio, la prohibición del rey al inventor, la inmoral conducta de Dédalo, las correcciones impuestas a Dédalo por Minos, los controles impuestos a Dédalo por Minos, justicia de Dédalo por la muerte de Ícaro.

El verde de la esperanza de libertad

- El negro de negación ante la muerte de su hijo, final de Dédalo locura, duelo, luto por Ícaro, transmuta el amor por su hijo en odio hacia Minos ,egoísmo por ser el único que pueda crear ,culpa por la muerte de su hijo y sobrino ,sucio conciencia, malo al sumirse en la envidia, poder, violencia Dédalo, muerte de Dédalo, mala suerte de Dédalo sinónimo de desgracia, ilegalidad de la conducta de Dédalo, brutalidad Dédalo, misterio de Dédalo.
- El blanco del vacío ante la muerte de su hijo y la culpa, luto blanco de Dédalo, muertos de Dédalo, fantasmas de Dédalo, espíritus de los muertos de Dédalo.
- El naranja del peligro en el vuelo de Ícaro, transformación en un humano que puede volar, mala publicidad rumores del asesinato de talos Dédalo, sabor de la venganza Dédalo, inadecuado comportamiento de Dédalo.

- El violeta del poder manifestado en volar como los dioses, sentimientos ambivalentes por Ícaro, violencia por la culpa, penitencia por desafiar a los dioses, vanidad Dédalo, pecados bonitos al crear la vaca de Pasífae.
- El oro del deslumbramiento Dédalo, decorativo, presuntuoso Dédalo, fama Dédalo, oro alquimistas transformación de Dédalo, publicidad mala sobre Dédalo.
- El plata distante, fría Dédalo.
- El Marrón de necesidad, pereza, anticuado.
- El gris del aburrimiento de Dédalo al crear la vaca de Pasífae, anticuado en la creación, sentimientos sombríos, zonas grises de lo secreto, vejez, olvidado, pasado.

13.

LUCES

- El amarillo de la advertencia de Minos a Dédalo ante el castigo.
- Espacio
- Verde funcional del entorno.
- Negro de lo estrecho opresión en la habitación de Dédalo, anguloso formas en la habitación, pesado temperamento.
- Tallando en madera , inventó la carpintería, sus hijos fueron Ícaro y Yápige.

14.

ESPACIO ESCÉNICO

14.1 Escenografía

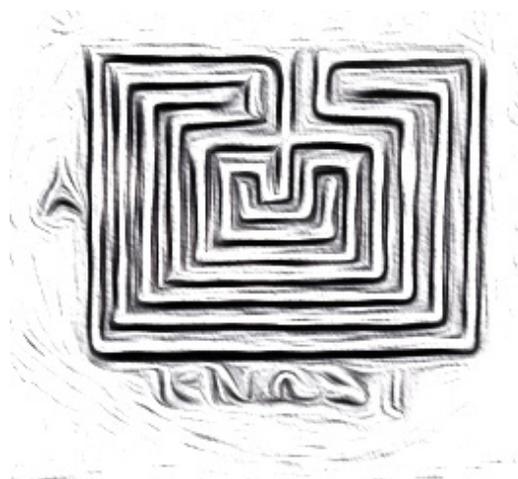
El laberinto del Minotauro

El laberinto del minotauro, va ser montado con cintas de color verde pálido fosforescente, es decir una cinta reflectante con la luz, formando un camino hacia la habitación, en la cual se mantienen ocultos Dédalo e Ícaro, las líneas estarán colocadas en el centro del escenario de manera horizontal de derecha a izquierda, seguidas por otro grupo de líneas hacia el centro, de atrás hacia adelante, al unirse ambas líneas, se creará una figura espacial de una cruz, en la que los 2 personajes caminaran, efectuando las diversas acciones, surgidas en los ensayos.





Creado por
Sofía Bustamante



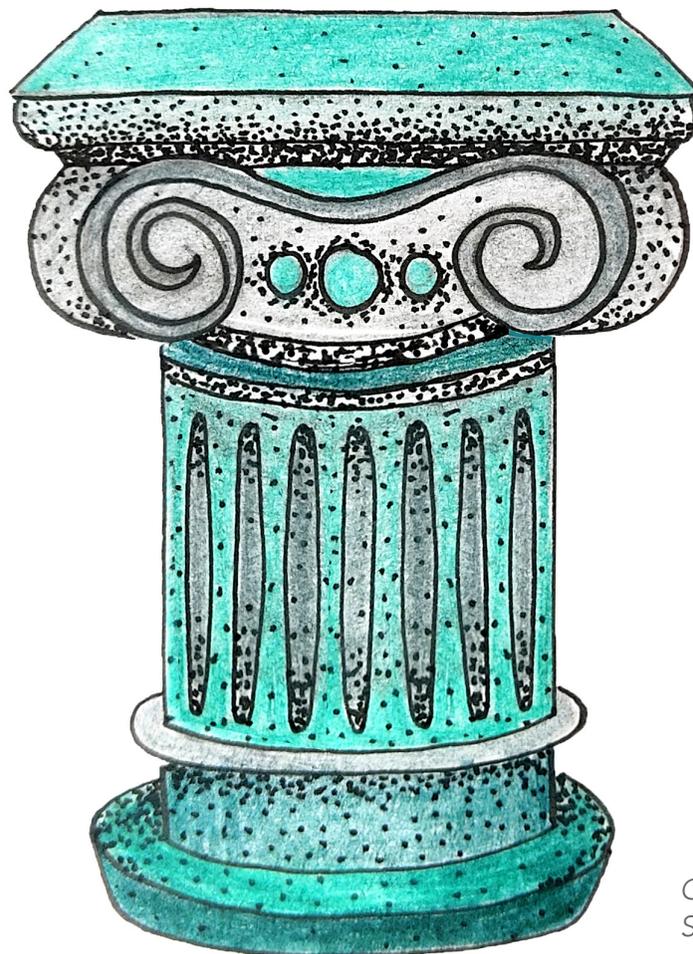
Creado por
Sofía Bustamante

Habitación secreta con jeroglíficos-pared de la habitación

En una de las paredes de la habitación secreta donde se ocultan del minotauro, se dibujarán jeroglíficos, con restos de tierra y lodo, que son como un pequeño mapa que solo Dédalo entiende, los símbolos en un principio con cinta forrada, con una ligera capa de lodo, Dédalo escribe como dejando un mensaje, al contemplar la posibilidad de la muerte y al no ver salida alguna, ante el holocausto final de su cruzada en el laberinto.

Pedestal de roca

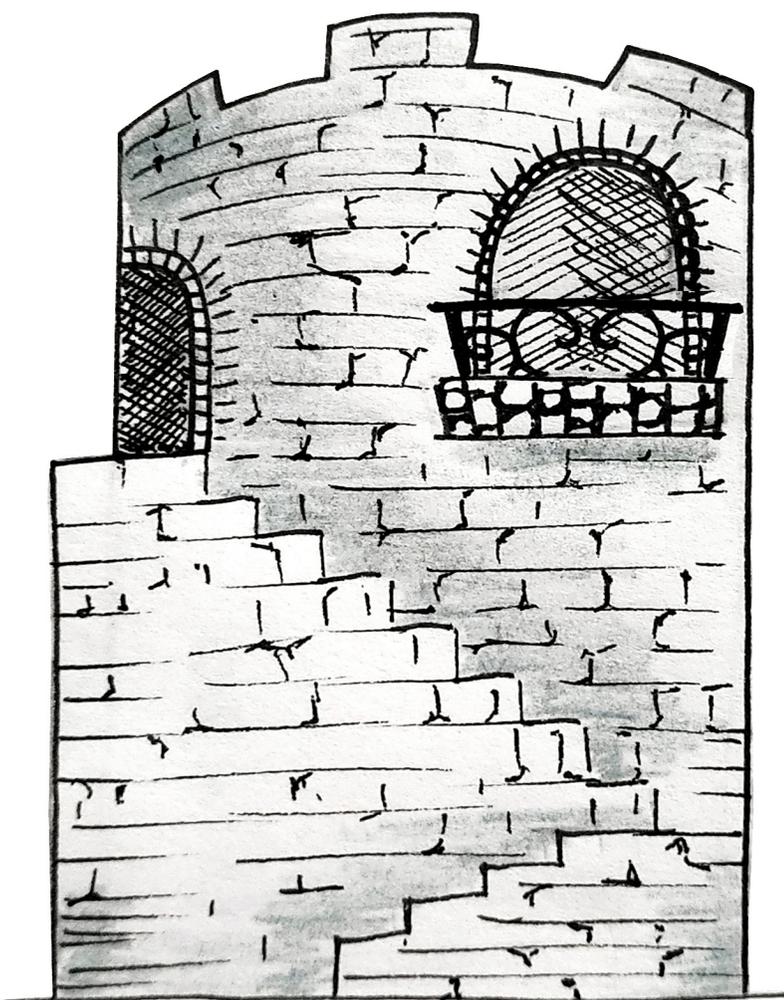
En la pequeña habitación, un pedestal de roca, color turquesa y con tonos plomos, junto a la pared que tiene dibujos jeroglíficos, utilizado por Ícaro, para sentarse mientras su padre le contaba historias sobre el mundo griego.



Creado por
Sofía Bustamante

Torre de piedra

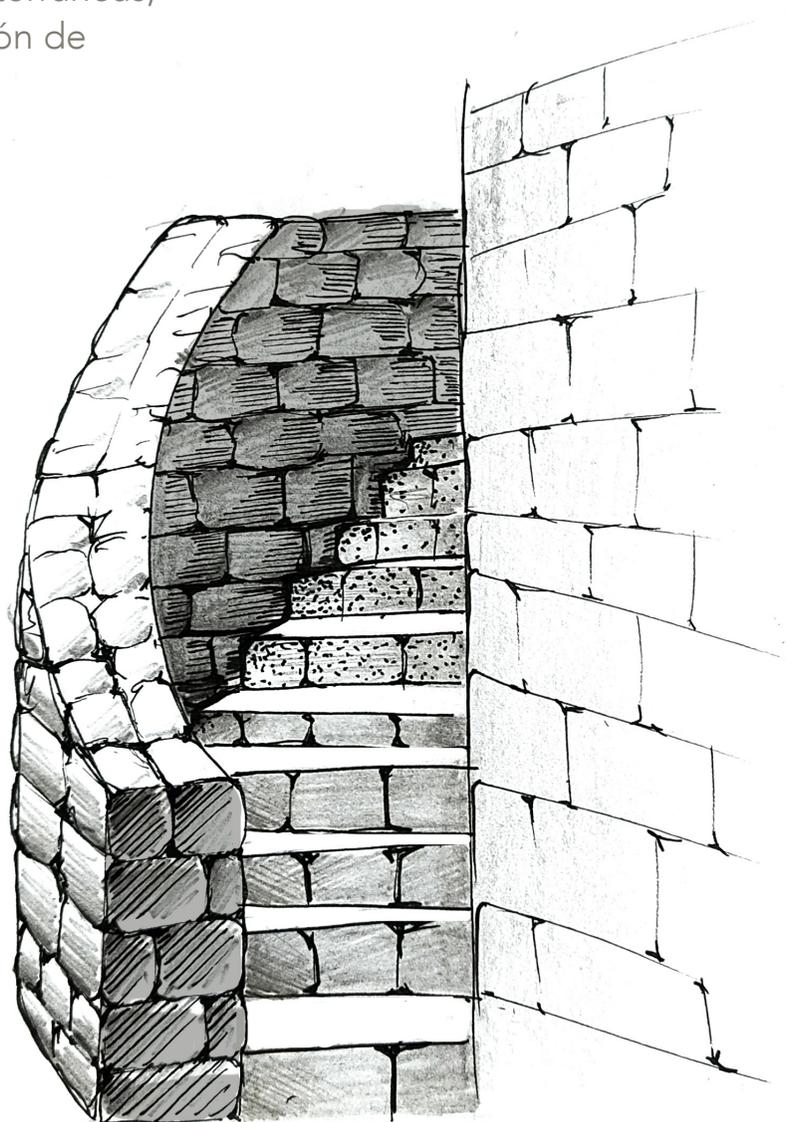
En uno de los pasillos del laberinto, hay un portón en la cima de una torre de piedra, con el deleite de un gran paisaje, los colores y tonos van a ser dorados pálidos, con amarillo oscuro, es en esta torre, donde Dédalo instruye a su hijo, en el arte de volar, practicaron arduamente, hasta lograr un entrenamiento con resultados aceptables y libre de toda culpa y peligro.



*Creado por
Sofía Bustamante*

Escaleras surrealistas de piedra

En la entrada de la torre, hay unas escaleras en forma de espiral, hechas con piedra, marcadas por cinta reflectante, que parecen no conducir a ningún lado, son un verdadero laberinto de giros inesperados, los colores y tonos similares a la torre, son dorados pálidos, con amarillo oscuro, al final de las escaleras hay un agujeró grande, el cual deben esquivar, porque si caen en el van hacia una trampa a las mazmorras subterráneas, pasando ágilmente, se llega a un portón de piedra.



*Creado por
Sofía Bustamante*

15.

VESTUARIO

15.1 Vestuario de Dédalo

Túnica y sandalias de Dédalo, con un sujetador para túnica.

Azul: Representa sus atributos intelectuales, anhelos como sus oficios y profesiones una túnica azul, con bordados en los fillos, sandalias blancas representan la perfección, un cinturón de oro color amarillo, representa el optimismo y el entendimiento, la madurez



*Creado por
Sofía Bustamante*

15.2 Vestuario de Ícaro

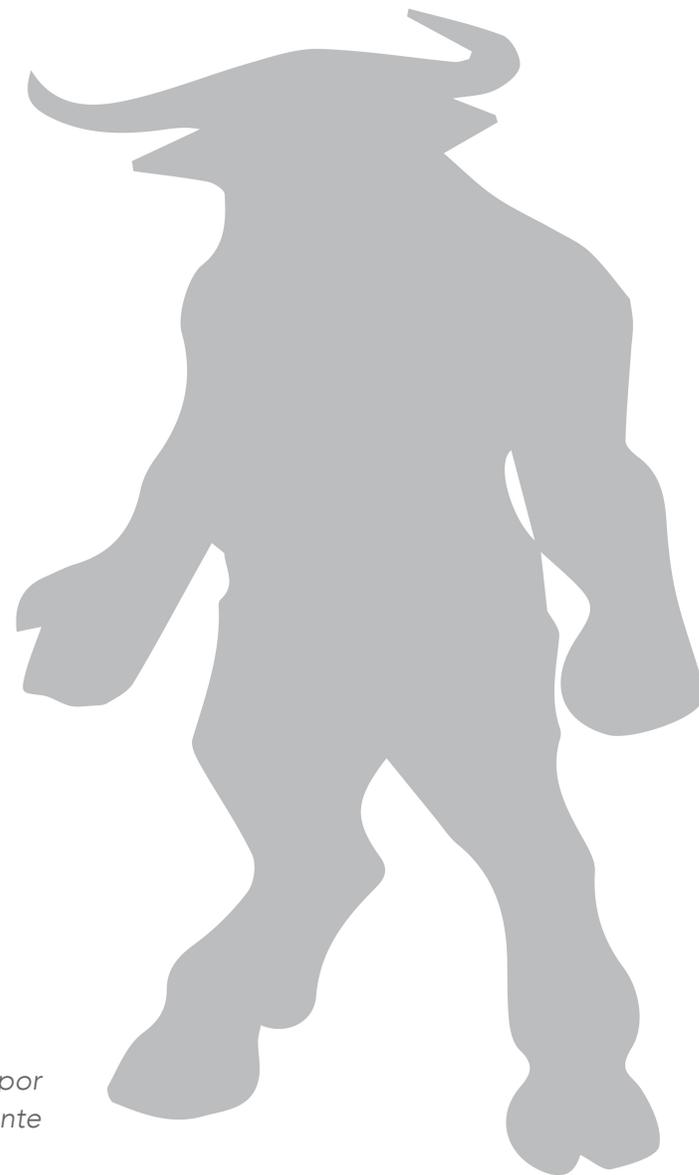
Túnica y sandalias de Ícaro, con un sujetador para la túnica.

Verde: Túnica verde, sin bordados en los fillos, representa la personalidad del personaje, la libertad, la divinidad del vuelo, sandalias negras, simbolizan la juventud, un cinturón amarillo simboliza la torpeza de Ícaro.



15.3 El minotauro

Siguiendo al texto como guía el minotauro va a ser una proyección, debido a que no está presente como personaje en escena, es más bien mencionado por Dédalo, en el relato, va estar acompañado por un ambiente sonoro.



*Creado por
Sofía Bustamante*

16.

ILUMINACIÓN

16.1 La luz

La iluminación denominada como conjunto de luces en el escenario, brindando la formación de atmósferas, y subdivisiones del esquema espacial, está estrechamente ligado a los efectos especiales," (Sola.A,2017) abstracción que sólo se convierte en realidad cuando "algo" se hace visible. Y ese algo no es la luz sino aquello que la refleja"(Sirlin,2005), es decir la luz acompaña la acción del drama inmerso en casi todas las obras, pero permite mayor fuerza visual, sustentada en un correcto análisis del guión.

16.2 Técnicas de iluminación

Al buscar la luz en los escenarios, concretamente en los teatros, es necesario definir una técnica lo suficientemente fuerte, para dar nombre a la luz escénica, la pintura ilusionista barroca y la luz llegaron a estar estrechamente familiarizadas con la puesta en escena. „Adolphe Appia impregna una ruptura tradicionalista, al separar los conceptos iluminación plana y decorado, es decir la escenografía ausente en la tridimensionalidad, sin una capacidad lo suficiente diversa en el estilo barroco, la composición de una luz direccional se volvió de suma importancia, para el desarrollo de "la tridimensionalidad del actor y de la escenografía." (Ada Kobusiewicz, 2012)

La iluminación de Appia,estaba sustentada en el claroscuro centrada en la "iluminación cenital, consiguiendo un efecto muy dramático con muchas sombras" (Ada Kobusiewicz, 2012), es decir la estética lumínica implementada, no era otra que la sombra y sus múltiples derivaciones, anteriormente los filtros del color han estado presentes en la concepción de la luz, como es el caso de la pintura, unos de las primeras representaciones artísticas, al apartar sutilmente la pintura ilusionista a la que denominaremos ilusoria, se sollozaron con el gran diluvio de pintar con la luz, "teniendo a su disposición la luz real y el color" (Ada Kobusiewicz, 2012), siendo el escenario un gigantesco cuadro, en el cual era y es la luz, la paleta colores, comprendiendo al director como orquestador de la pintura lumínica y el actor el intérprete de la acción, sumergido por un color y un claroscuro.



capítulo 3
PRODUCCIÓN

La obra Una epopeya de los recuerdos, pretende hacer un estudio de la iluminación teatral basada en la experimentación, basada en la luz y en la oscuridad, así como sus distintas connotaciones como son las sombras, las siluetas, las penumbras y el color. Se estudia la propuesta de Adolphe Appia (AÑO) con el claroscuro y Gordon Graig, con su movimiento simbolista junto a Adrià Gual (AÑO) y además la semiótica del color de la obra teatral y las formas de iluminación, también se estudia a Eva Héller (AÑO) con su psicología del color.

Esta obra va a ser documentada en una propuesta de montaje, determinada por un guion de creación propia, enfocado en el relato griego de Dédalo e Ícaro basada en una sustentación teórica, investigada a través de libros, documentales, películas y otras obras de teatro que han definido la influencia de la mitología griega en el paso del tiempo. Ésta historia no es una historia feliz, es una historia oscura que evoca los dilemas humanos.

1. PREPRODUCCIÓN

1.1. Talento humano

- **Productor**

La gestión de todos los recursos técnicos necesarios para que la obra teatral vea la luz, estará a cargo de Pablo Bustamante, quien coordinará el elenco para la dirección, dramaturgia, iluminación, sonido, escenografía, vestuario y maquillaje, así como los recursos económicos.

- **Fotógrafo y productor audiovisual**

Una vez terminado todos los procesos de las demás áreas, va ser necesario difundir la obra, ya sea de manera virtual o presencial, se va desplegar una campaña de marketing, impulsada en la publicidad de la obra para generar mayor alcance, utilizando afiches y videos de divulgación.

- **Director**

La obra será dirigida por el autor de este documento, como un espectador profesional, dará luz verde para materializar la idea del guion, junto con la perspectiva del actor nacida de la improvisación, trazando un canal de comunicación con el espectador.

- **Dramaturgo**

La dramaturgia del guion, escrita por Pablo Bustamante, es una creación propia adaptada de la investigación teórica de los relatos griegos de Dédalo e Ícaro, estará ambientada en los sucesos del laberinto del Minotauro.

- **Actores**

La obra va estar conformada por dos personajes Dédalo, el genio inventor padre de Ícaro, interpretado por el actor NOMBRE DEL ACTOR quien dará vida al protagonista, el segundo personaje es Ícaro, un torpe y fracasado estará a cargo del actor NOMBRE, como antagonista de esta historia.

- **Iluminador y Sonidista**

Será el técnico Juan Álvarez, uno de los mejores iluminadores de la ciudad de Cuenca, quien tomando en cuenta lo planteado en el guion, va a diseñar una escaleta de la luz, por donde el trazo de acciones de los actores, estará acompañada por el desplazamiento de la iluminación.

Los efectos de sonido pregrabados, van estar a cargo de Juan Álvarez, va constar de sonidos ambientales y una canción adaptada de la caída de Ícaro, los efectos de sonidos van a ser creados para la obra con un músico.

- **Escenógrafo**

La escenografía va a ser construida por Ismael Baculima, en la propuesta se considera una pantalla con fondo blanco en la que se van a proyectar colores y formas. Entre los elementos que van a ser creados para el montaje de la obra destacan los siguientes, la espada pequeña de Bronce, la Antorcha, alas gigantescas de pájaro, vasija con agua, figura de madera, el laberinto del Minotauro, pared de la habitación, pedestal de roca, torre de piedra, escaleras surrealistas de piedra

- **Vestuarista**

El vestuario para la obra va a constar de túnicas, sandalias y capas, organizadas por Ismael Baculima, para los dos únicos personajes que aparecen en la obra.

- **Maquillista**

El maquillaje va a estar a cargo de Anec Rodríguez, su función es relacionar el color simbólico con los valores de los personajes.

- **Diseñador gráfico**

El registro documentado de la investigación tendrá una diagramación elaborada por un diseñador gráfico, así como del dossier y el afiche, la organización gráfica estará vinculada con el fotógrafo y el productor audiovisual.

1.2 Recurso tecnológico

Uno de los pocos medios tecnológicos, con el cual se va a experimentar la luz en esta puesta en escena, es una pantalla con fondo blanco, en el cual y con la ayuda de un proyector, se presentarán formas y colores, también se va a incluir los recursos mínimos como una computadora portátil para manipular las imágenes, así como una consola de luces y sonido, en la parte de difusión y promoción va a ser necesario una impresora.

1.3 Recursos de infraestructura

El espacio de la presentación de la obra va a ser en un lugar alto y ancho, para adecuar, la pantalla con fondo blanco, los ensayos se realizarán en el mismo espacio de la presentación para que los actores se familiaricen, al efectuar los ejercicios de entrenamiento.

1.4 Recurso financiero

<i>Item</i>	<i>Costo</i>
Productor	\$500
Productor audiovisual	\$300
Fotógrafo	\$100
Director	\$500
Dramaturgo	\$100
Actores	\$600
Iluminador	\$100
Sonidista	\$100
Escenógrafo	\$100
Vestuarista	\$100
Maquillista	\$20
Diseñador gráfico	\$500
Laptop	\$500
Consola de luces	\$300
Pantalla con fondo blanco	\$100
Proyector	\$500
Consola de sonidos	\$300
Impresora	\$300
Parlantes	\$200
Espacio	\$300
Papel fotográfico	\$20
Copias del guion	\$1.00
Telas	\$20
Maquillaje	\$20
Hojas de papel	\$5.00
TOTAL	\$5586

2. PRODUCCIÓN

En la fase de producción y montaje se va plasmar la investigación en una obra de teatro, iniciada principalmente a través de la contratación de los integrantes del equipo técnico, que van desde actores hasta todas aquellas personas, que serán útiles para llevar a cabo la puesta en escena, es fundamental proveer los posibles acontecimientos que se den en el montaje, tener varias opciones de talento humano asegurará una mayor eficacia en los ensayos para así evitar retrasos en el plan de montaje, va ser el guion el pilar que guiará el curso de las demás ramas de esta obra.

2.1 Contextualización y programación

La investigación de la obra partirá rumbo al tema el cual es la mitología griega, un conjunto de relatos que rozan los géneros teatrales y literarios, así como los titanes y los hijos de estos, que cuentan mitos, siendo los dioses a su vez procreadores de la mitología humana punto referencial de Dédalo e Ícaro, pero es el universo griego abordado por las historias de autores que

parecen tener un conocimiento infinito en cuanto a lo fantástico se refiere, con un fascinante encanto de la mano de personajes encumbrados en el inconsciente colectivo.

2.2 Investigación de iluminación

En la segunda parte de la investigación, es la iluminación y todas sus variantes, motivo de indagación, las penumbras inmersas en los colores, con tonalidades, volviéndose ciertas abstracciones de lo que sería la historia, que va ser plasmada dentro del proceso creativo en el guion, es decir la luz ejemplificaba el quehacer teatral desde el cómo el espacio se manifiesta.

2.3 Conclusión de la investigación

Al terminar de consultar varias fuentes bibliográficas que sustentan la investigación planteada, el autor del proyecto va llegar a una conclusión, sobre la mitología griega y la iluminación y cómo adaptarlo de manera armónica para ser llevado a la puesta en escena, también se decidirá los elementos que van a estar presentes en la adaptación teatral.

2.4 Creación del guión

La dramaturgia del guion va a partir de investigación, sin embargo, al momento de la escritura, referentes visuales, como películas, series de televisión, documentales y algunos cuadros

artísticos con expresiones realista, han servido de inspiración en el delirante panorama de la concepción del texto, en el guion se va relatar los acontecimientos pasados y futuros, a través de historias narradas por su protagonista Dédalo el gran inventor, las historias del presente van a ser estructuradas con pensamientos, emociones, sentimientos de los dos únicos personajes en escena, los personajes indirectos aquellos solo mencionados en las narraciones hacen parte del antes y el después.

2.5 Recursos

Existen 4 grandes recursos relacionados con las cifras el primero es el humano, son todas aquellas personas que intervendrán en la obra teatral, se detalla por medio de sus respectivos curriculums, sus virtudes y debilidades, así como sus funciones, en esta etapa, se transcribe a manera de registro, para así justificar la contratación, en los tres últimos recursos entre lo tecnológico, financiero e infraestructura, necesarios para que se dé la obra teatral que se plantea montar, estos últimos recursos estarán presentes en las siguientes 3 semanas a manera de registro textual.

2.6 Producción

Para gestionar de una manera adecuada los recursos humanos de la obra teatral, se realizará una entrevista a actores escénicos, con la finalidad de definir precios aceptables para el entorno artístico, en la fase de producción este aspecto va ser importante, sin embargo, va quedar posterior a los ensayos finales como un registro textual de alcances y resultados esperados.

2.7 Fase de ideación y diseño

El diseño de iluminación relacionado con el guion de la obra ve su más amplia intervención al explorarlo en las 10 áreas que toda obra teatral debe poseer, detalladas en el capítulo 2 del montaje con todas las inimaginables posibilidades de la sombra y el color, las derivaciones de estas tomaran el reflector a la hora de la ejecución del futuro montaje.

2.8 El montaje

Al iniciar con el montaje de la obra, el primer paso acertado, es gestionar de la mano con el director y productor de la obra, la contratación de los actores con sus respectivos contratos, para ello es de suma importancia realizar un casting en el caso de tener varias opciones de actores y posibles miembros del equipo técnico, un currículum artístico orientado en evidenciar los puntos débiles y fuertes de los integrantes de la obra.

2.9 Espacio escénico

La gestión de espacios para los ensayos, estará a cargo del productor, siguiendo las premisas del director, así como el autor de la obra, la estética y el guion son un punto a tomar en cuenta, en el momento de tomar decisiones respecto al espacio en el que se va ensayar y estrenar la obra teatral.

2.10 Dramaturgia

El guion va a ser revisado por los integrantes de la obra, se va hacer pequeñas lecturas con el fin de analizar la propuesta de guion, de haber errores, serán corregidos para poder empezar en base a eso con los ensayos, la dramaturgia de guion estará siendo llevada a cabo por el autor del proyecto, conforme se avance con las lecturas cada vez serán más profundas para así encaminar a la creación de personaje.

2.11 Entrenamiento actoral

Una vez aprobado el guion, se va iniciar con los entrenamientos de acondicionamiento físico, con un calentamiento individual y grupal, la mayor parte de ensayos estarán dirigidos a la experimentación del espacio con la luz y su opuesto la sombra, con diversos tipos de tonos y colores.

2.12 Creación de personajes

Los personajes van a ser creados con el desarrollo de los entrenamientos, siendo estos un proceso terminado de lo que sería actor encarnando el personaje, con la ayuda de herramientas como la improvisación, silencios, imágenes e imaginación.

2.13 Vestuario

El diseño de vestuario, vendrá de lo planteado en el guion y en la estética grecorromana, del decorado, los dos personajes

portan túnicas y sandalias, así como el protagonista quien utilizara la mayor parte de objetos, en este proceso se tomarán medidas para la fabricación, procurando que el vestuario sea funcional en esta obra teatral, después se procederá a ensayar con el vestuario.

2.14 Maquillaje

Tanto el maquillaje como el vestuario aprobado, debe consistir en una psicología del color partida de una teoría que aborde dichos elementos que van a ser relacionados con el mito, los colores expresaran elementos positivos de cada personaje.

2.15 Objetos escénicos y utilería

Los objetos que van guiados como parte del vestuario, haciendo un conjunto escenográfico estará según el guion diseñados para ser utilizados en casi su totalidad por Dédalo el gran inventor de Creta, estos objetos tendrán al color con una psicología propia.

2.16 Iluminación

La creación del diseño de iluminación, va enfocarse en los males de los personajes, todos aquellos aspectos que son generadores de desgracias, aunque en un inicio pareciera tener un objetivo bondadoso, también van a simbolizar este drama épico, encumbrado en la tragedia griega, la teoría del color va desempeñar un gran papel para así relacionar los aspectos, como emociones, pensamientos y sentimientos e inclusive sensaciones, con el color y sus tonalidades.

2.17 Ambientación sonora

Las acciones más representativas de la obra, estarán acompañadas por una melodía, suave, como es la muerte de Ícaro, seguida por la adaptación de la canción que servirá de inspiración para crear una canción propia para la obra, retratando la tragedia de la caída del hijo de Dédalo, una vez creada la canción y las melodías se procederá a los ensayos.

2.18 Ensayos con todos los elementos

En los ensayos finales se van incorporar todos los elementos de las demás áreas, como iluminación, vestuario, escenografía, objetos y maquillaje, el cómo conviven estos aspectos con los actores y la escena, siempre haciendo hincapié en la luz y el color dentro del espacio de la puesta en escena.

2.19 Validación del diseño

Al poner en marcha el diseño propuesto en el inicio del proceso de montaje, la eficacia de la obra va recaer en una correcta validación de las 10 áreas artísticas del teatro que todo espectáculo debe poseer si o si, aunque se pueda encontrar muchas creaciones artísticas que rompan esquemas, el trabajo de observación por parte del director y el productor, permitirán conseguir un verdadero enfoque creativo, aunque el productor sea más meticuloso en las cifras y como estas generan ganancias, al ser aprobado los resultados se podrá iniciar con la fase de producción, a pesar que esta haya iniciado desde que se concibió el proyecto.

que la lámpara que tenga iluminación led, este tipo de luz, va estar ambientada con colores basados en una propuesta de colores, es decir la ambientación estará sujeta a 4 frentes, que podrán ser definidos como fondos, el espacio se va a necesitar para un mínimo de 20 personas, se ha pensado en el teatro casa de la cultura, como posible para llevar a cabo el estreno de la obra.

3. POSTPRODUCCIÓN

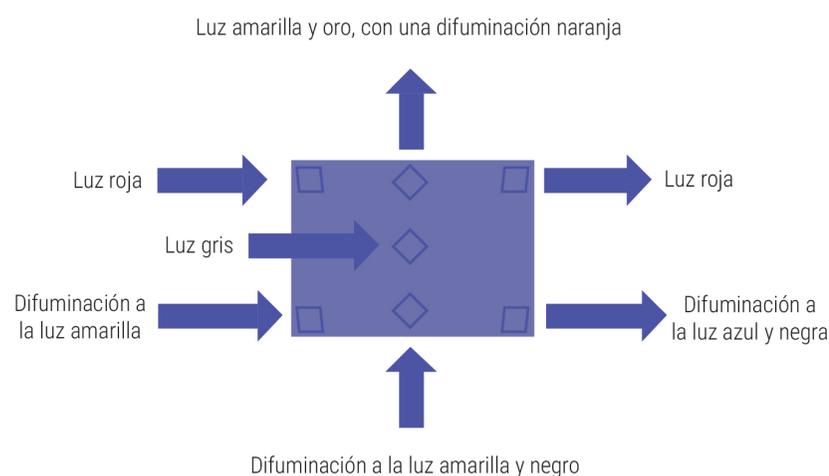
3.1 Plan de recuperación de la inversión

Tener una planeación de recuperación de la inversión, en la que se detallan eventos con los cuales la obra pueda salir a flote, es difícil y no imposible, transformar la obra teatral en una gran cantidad de diversidad de formas artísticas, sin embargo, se ha tomado la decisión de hacer presentaciones en los principales teatros de la ciudad, así como festivales, acompañados de un registro textual en formato de libro para que la obra llegue a más territorios e inclusive una producción audiovisual, la obra teatral en sí tendrá entre 10 y 20 funciones.

3.2 Tipo de evento y características de los espacios

Esta es una obra teatral que se pensó para ser presentada en espacios interiores que tenga la iluminación adecuada, un mínimo de 4 luces, dos en las esquinas y dos frontales de manera opuesta, por que al tratarse de iluminación se necesita

3.3 Implementación técnica o Rider



Es necesario tener un panorama más claro de los tipos de medios tecnológicos a usar, en el campo sonoro esta propuesta de montaje, va estar encaminado al suspenso de la tragedia junto a una canción adaptada, el sonido utilizado para estos momentos será pregrabado, tanto la luz como el video proyectado en la pantalla para generar fondos, tiene que ser explorado con una consola de luces, sonido y video, con sus respectivos parlantes, así como un proyector que genera imágenes visibles a largas distancias.

La propuesta de iluminación tanto escénica como publicitaria, iniciada desde una idea teórica, llevada a cabo en el escenario, como el primer umbral práctico para lograr desenvolver la luz y el color matizado con sombras, las atmósferas espaciales utilizadas en esta obra son siete, ubicadas en cada una de las esquinas del escenario, dos a la izquierda y dos a la derecha, reflejando los colores de esta propuesta escénica, el centro va estar conformado por una luz gris en el cual va ser el punto de referencia de los actores.

En el afiche se manejó el concepto de fondos que simbolizan la luz que va estar distribuida en la puesta en escena, Dédalo el genio va realizar sus acciones al lado izquierdo con una luz roja con el paso del tiempo en el que se vaya contando la historia, esta luz va ir cambiando a una difuminación hasta llegar al amarillo en la parte baja, la luz va representar, las emociones, sensaciones, pensamientos y sentimientos negativos del personaje.

En el fondo derecho la luz de Ícaro va ser rojo con una difuminación de color hasta el azul y luego al negro, acompañando los aspectos negativos del personaje, la luz va sufrir cambios conforme se narre la historia, en el medio va existir 3 fondos, uno alto, bajo y medio central, el fondo alto de color amarillo y oro, con una difuminación desde las equinas que son rojas hasta el sol que es amarillo, pasando por el naranja, el fondo bajo con una difuminación del amarillo a la izquierda hasta el negro a la derecha, finalmente en el fondo medio central un gris en el que transcurre gran parte de las acciones.

3.4 Briefing Publicitario

En el Briefing Publicitario, se va empezar con una descripción de la obra, acompañado con el análisis de los posibles públicos para esta, en el momento de consolidar las afecciones contras las que se puede llegar a enfrentar en el terreno de la oferta y demanda, sucumbe ante la competencia de obras que son similarmente frecuentes en las temáticas abordadas, en la semana 26 se estará desmenuzando los puntos de enfoque tentativos como el target y las categorías de la competencia, haciendo así una conjugación de lo que sería el escenario estratégico.

1. Descripción de la obra de teatro

La obra teatral, narra los hechos del mito griego de Dédalo e Ícaro, en este proyecto se pretende sumir al espectador en una oscuridad simbólica, con la exploración de las sensaciones, emociones, pensamientos y sentimientos, inmersos en el color y la luz, es decir la falta de un final feliz, acompañado por un conjunto de acrobacias, todos estos elementos mencionados innumerables veces hacen parte de esta epopeya de los recuerdos, si bien los mitos buscan dar a conocer una enseñanza, esta obra estará ambientada en reflejar la oscuridad humana y como esta vive infinitamente en el ser humano, no busca en ningún momento establecer un discurso moral o ético, a pesar de que en la investigación inicial se critique mucho estos aspectos, rompiendo así las historias que muestran que la culpa siempre paga por evocar el mal, en esta historia es el protagonista el que siempre lo cubre la desgracia de su propia mano.

2. Escenario estratégico

- **Target**

La obra teatral montada va estar rozando el Drama épico trágico, dirigida para un público adolescente de 15 años en adelante, con el objetivo de narrar los relatos que tanto han trastocado la historia, como es lo mítico, el público va estar conformado por estudiantes de diversos estratos de la ciudad de Cuenca-Ecuador, a pesar de ser una historia oscura, no va ser tan cruda, evocando un ambiente familiar.

- **Estilo de vida**

El público de la obra serán jóvenes transitando la pubertad hacia la madurez, etapa en que las historias escénicas pueden ser tomadas como divertidas, para un conciso descubrimiento de las posibilidades del visual teatro vivo, aunque parezca redundante, muy pocas artes expresan el aquí y ahora irrepetible, los espectadores van a experimentar nuevas formas de expresión ,más allá de las que puedan imaginar, estando en un momento de la vida en el que probar todo constituye un experimentación de la vida.

- **Categorías de productos similares:**

En la ciudad de Cuenca-Ecuador, se ha realizado obras que cuentan historias tales como el mito de Edipo en numerosas artes escénicas, a pesar de pertenecer a la mitología griega, en la ciudad no se ha montado como tal una obra teatral relatado el mito de Dédalo e Ícaro, dentro de algunas obras destacadas se encuentra la obra Sangre de perro, 'Las Furias', obra teatral,'Ludopatía','Prometeo, no juegues con fuego', entre otras.

3. Problema/Objetivo

Para lograr que la obra una epopeya de los recuerdos alcance un posicionamiento adecuado no solo como experiencia estética o producto artístico al referirse, ya de manera más clara a las cifras y cómo estas se enfocan en promocionar la obra teatral a través de una campaña de medios, en Cuenca-Ecuador, el problema parece ser el mismo, la falta de públicos, todo proyecto sea cual sea, se enfrentará a ser nuevo en el mercado de la oferta y demanda, en el que no es más que uno de tantos miles de propuesta que vendrán después y que han venido antes, para lograr un introducción acertada, la idea de concretar objetivos haciendo hincapié en el conocimiento de lo que se va a presentar sería lo ideal.

- **Objetivo general**

Promocionar la obra de teatro Una epopeya de los recuerdos para que sea conocida por el público y se pueda generar un **retorno de la inversión eficaz.**

- **Objetivos específicos**

Dentro de los objetivos específicos, para una correcta promoción teatral, la creación de una marca competente ayudaría a una acogida de inversores, dispuestos a llevar a otro nivel el proyecto, como relanzarlo a otros territorios, sin duda el principal objetivo al terminar con todos los procesos de creación de la obra es estrenarla con el fin de ser conocida por el público.

4. Plataforma creativa:

- **Concepto:**

Una epopeya de los recuerdos-la libertad y la ambición

El concepto creativo de la esta obra girará en torno a los males humanos, del cómo el ser humano posee malicia, pero esta no siempre es ejecutora de un castigo, a pesar que en la mitología griega los dioses conviertan a los personajes de la obra en bufones para su entretenimiento, las situaciones desagradables que experimentan están marcadas, por ellos mismo parten del sí mismo, el concepto da entender que el mal no siempre va a ser juzgado por las autoridades sociales, como el rey o el papa e inclusive los dioses, la idea de cometer un grave error en la vida y muy seguramente vivir bien, aunque Dédalo llegara a perder la cordura su desenlace está marcado por el mismo y no por fuerzas de orden mayor.

5. Tono de la comunicación:

La atmósfera publicitaria llevada a cabo, encaminada en la oscuridad del género de la obra un drama épico con tintes trágicos, dando a entender que si bien los valores éticos, morales y sociales puedes dar un juicio sumamente brusco, más allá de las enseñanzas transmitidas de padres a hijos, de abuelos a nietos en los mitos, la comunicación publicitaria inmersa en el afiche, el dossier, van a evidenciar que no todas las historias tienen un final feliz ni todos los antihéroes reciben un castigo, en dicha comunicación se va retransmitir un tono caótico emocional y psicológico, respecto a las decisiones del ser humano que vivirán con ellos hasta el final de su vida

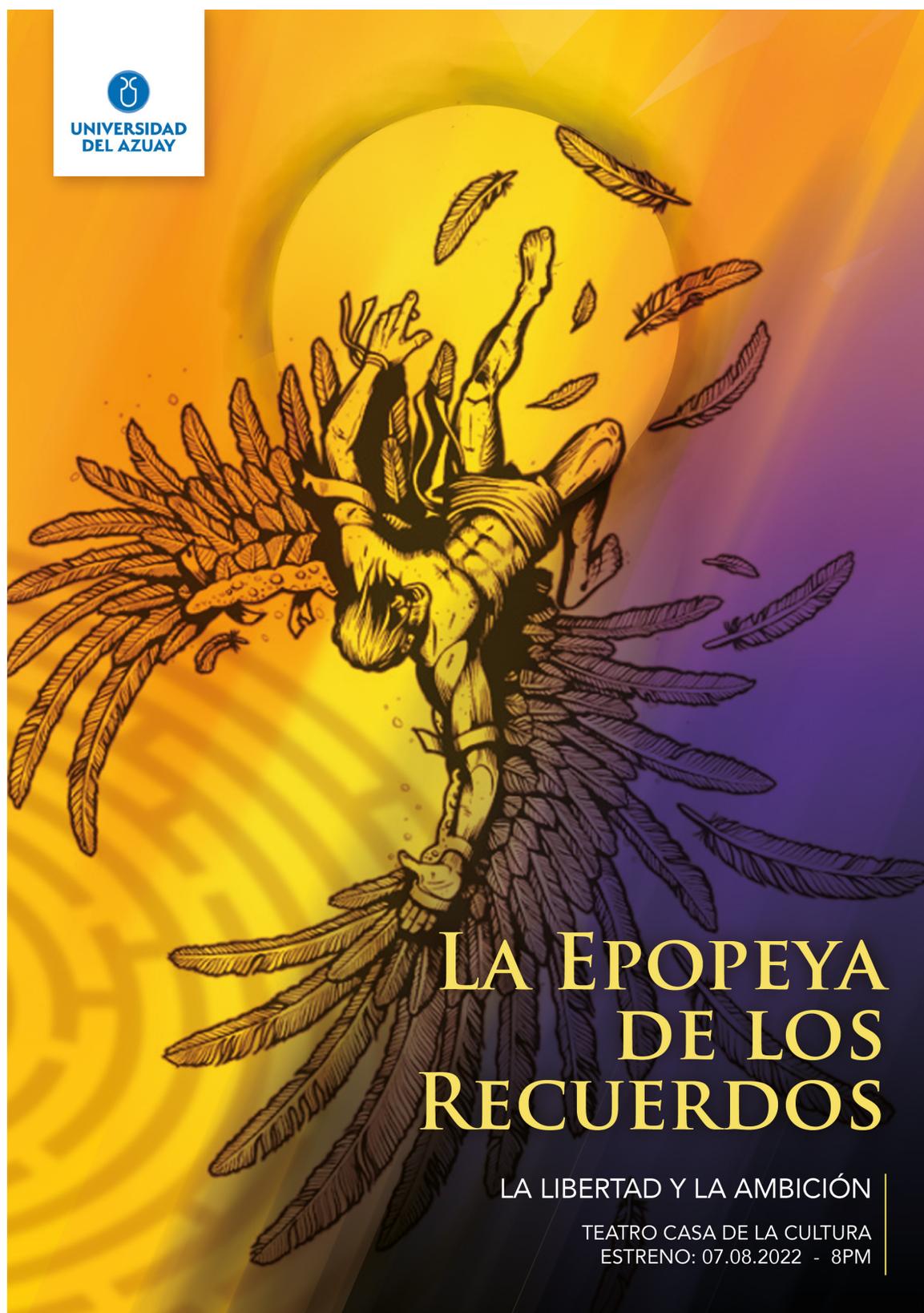
mortal, no tendrá una moraleja como tal, aunque al analizarlo con profundidad se busque hacer un sentido, de desglosar una teoría del color, ambientada en una trayectoria de la semiótica de la luz, el tono en definitiva estará trastocado con unos pocos tintes de suspenso.

6. Medios a utilizar:

La forma más eficaz de llegar a la mayor cantidad de públicos posible, es las redes sociales, en las cuales, con la supervisión de un publicista se crearán anuncios, las plazas en las que se va a difundir esta publicidad van a ser destinadas en teatros de la ciudad de Cuenca-Ecuador, con el fin de obtener mayor alcance.

7. Fecha de estreno: Año 2022

3.5 Afiche



CONCLUSIONES

Al realizar una recopilación de información respecto a cómo los antiguos griegos vivían su historia entrelazada con la mitología griega, convertida en religión, sin duda hay un fascinante encanto emancipador que los han diferenciado de los demás pueblos e imperios de la historia. La diversidad de personificaciones en los mitos de ciertas semidioses, han convertido la deformación de estas historias transmitidas de padres a hijos, de abuelos a nietos en un amplio universo de posibilidades.

El descubrimiento principal de esta investigación, está en los aspectos negativos que evocan el rencor, la manipulación, el odio, entre otros. Un inimaginable mundo donde solo sobrevive el más fuerte, más allá de que existan teorías que hablan de derogar ideas, la influencia griega está presente en la actualidad no solo en libros si no en todo aquel registro artístico. La mitología griega lleva consigo rastros del machismo, la marginación social, un juego político llevado a gran escala.

Todos estos sucesos tienen una carga psicológica manifestada en una propuesta de iluminación, la luz es un ente social, es un ente del ser humano, todas las posibles derivaciones inimaginables, sean retorcidas o cuerdas, tienen una razón de ser, están allí por que algo las mueve. La distribución espacial de los elementos usados dentro y fuera del escenario, han

permitido abrir un mundo de sensaciones más grande que aquel que vivimos cotidianamente, por primera vez un mundo más encendido en grandeza.

Los juegos del poder, tienen una pizca de manipulación, orquestada por la inteligencia de los participantes, siendo un magnífico engaño, necesario para distorsionar la vida del hombre y posicionarlo en el verdadero poder ¿Acaso sin poder no hay un sentido de frivolidad ante la vida que se escurre una y otra vez de entre las manos mansas?

La historia no es solo historia, se puede vivir de ella, porque es un repaso de lo sucedido en el pasado y de las posibilidades de repetirlo en el presente o futuro. El conocimiento es poder, esta investigación es solo una pequeña muestra de toda la historia relacionada con la mitología y por tanto se puede seguir investigando sobre ella, así como la posible conjunción de la narrativa con la luz y el color.

La luz ilumina el escenario, pero al mismo tiempo lo puede apagar, porque su destello es capaz de generar sombras, siluetas y formas por debajo o detrás de los actores, decorados, escenografía y demás elementos teatrales. La investigación sobre la luz no puede detenerse en ese momento, por lo que se plantea continuar con la investigación, siguiendo con la prueba y error del uso de la luz, de los colores y de las formas provocadas por ellas.

Algunas preguntas generadas en esta investigación empiezan por pensar si, ¿Es la luz más evocadora de la memoria, que creadora de arquetipos psicológicos? En la cultura occidental moderna, la luz se convierte en una especie de faro de esperanza, mientras que en la cultura griega antigua, la esperanza era concebida como negativa, puesto que plantea acciones vistas como una ilusión. ¿En qué momento la luz se convierte en poesía y es capaz de contar una historia ya sea trágica o romántica?

BIBLIOGRAFÍA

Abascal, P,Lopez,R.(2015). American Genius. Stephen David Entertainment.

Abbas,Y.(2011). Earth: Making of a Planet. Handel Productions, Pioneer Productions.

Bacaicoa,S.Horno,P.(2003).El olimpo y el mar.

Beckett,S.(1957). Final de Partida.

Béziat, F.(2004). El silencio en el teatro de Tirso de Molina. Madrid. Instituto de Estudios Tirsonianos.

Bosco, C.(2017). Breve Historia Universal del Teatro. Rosario. Universidad Nacional de Rosario.

Branagh , K. (2011). Thor [Film]. Paramount Pictures, Marvel Entertainment, Marvel Studios.

Brueghel, P. (1555). Paisaje con La Caída de Ícaro [Cuadro]. Museo Real de Bellas Artes, Bruselas, Bélgica.

Cáceres,R.(2015). Narrativa de mundos imaginarios: Poética para una épica moderna. Universidad Autónoma de Madrid.

Canal CobachPPPP.(2012) Yokio Kenji Mitos y verdades Mito 1 Colombia Japón [archivo de video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=7BXHjiB1Or8>

canal Sidecars.(14 de noviembre 2014). Sidecars - Los amantes [archivo de video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=RXyhCQrqvs4>

Cañas,R.(2006). El origen de la filosofía en Grecia: la unidad del hombre con el cosmos.

Capps, J. (2013). Atlantis. Urban Myth Films BBC Cymru Wales, BBC. (HA), TVS Television.

Caputo,R.(1968).Teogonía Los trabajos y los días El escudo. Buenos aires:Centro editor de América Latina S. A.

Cárdenas,V,G.(2013). Manual de Iluminación. Ensenada, Baja California. Creative Commons Atribución-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional.

Carrasquilla ,J. Carrasquilla ,O. (2016).MITOLOGÍA GRIEGA.

Castillo, G.(2013).INTRODUCCION A LA FILOSOFÍA.

Dittus,R.(2021). Introducción a una semiótica del guion.

Escobar, A.(2016).EL DISTANCIAMIENTO BRECHTIANO EN LAS OBRAS DE MICHAEL HANEKE.Mexico D.F. Xihmai. Universidad La Salle Pachuca.

Fernández,S.(2017). LA MITOLOGÍA ROMANA: UNA REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA Y PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.

Freud,S.(1899).La interpretación de los sueños.

Garavito, R.(2007). FILOSOFIA Y ARTE: LA POSIBILIDAD DEL CONOCIMIENTO.

George R.R.,M.(2011).Game of Thrones. Coproducción Estados

Unidos-Reino Unido; (HA), TVS Television.

Gracia,C.(2005). El mito de la historia del arte.

Graves,R.(1999). DIOSES Y HÉROES DE LA ANTIGUA GRECIA. BIBLIOTEX, S. L.

Haydée, E, D.(2016). Figuras míticas de la etapa cretense en la Antología Palatina. Limes. N° 27, pp. 159 – 181.

Heller,E.(2009).Psicología del color.

Henson, J. (1990). The Storyteller: Greek Myths. Henson Associates (HA), TVS Television.

Hiruma,T.Masunaga,T.(1995). Hercules. Jetlag Productions, Goodtimes Entertainment, Cayre Brothers.

<https://lamenteesmaravillosa.com/los-personajes-de-la-mitologia-griega-nos-hablan-del-riesgo/>

Kelly,I.(2011). ESTUDIO DEL ESPARCIMIENTO DE LA LUZ EN EL OJO HUMANO. Instituto Nacional de Astrofísica, Óptica y Electrónica.

Kobusiewicz, A.(2012). LA DANZA DE LA LUZ.Granada. Universidad de Granada.

Layton, W. (2000).¿porqué trampolín del actor?.

Lecoq,J.(2003).El cuerpo poético.

Lizcano,R.(2003). PICTIURA ET POESIS. NARRACIÓN MÍTICA, IMAGEN Y DESCRIPCIÓN ICONOGRÁFICA EN LAS IMÁGENES DE FILÓSTRATO EL VIEJO. Universidad Complutense de Madrid.

Lobato, R. M. (2018, 29 agosto). Los personajes de la mitología griega nos hablan del riesgo. La Mente es Maravillosa.

López, J.(2018). El guardián de la cueva Morena. Films.

López, Y. (2015).Dramatización: ensayando para dominar mis emociones. Un aprendizaje social y emocional.

Luna ,H.(2007). Pura sangre. RCN Televisión (HA), TVS Television.

Maquiavelo, N. (1999). El Príncipe. E-BOOKARAMA.

Mena,C,V.(1999). Por qué y cómo enseñar historia.

Morinig,C,I.(2015). PLATÓN Y EL MITO DE LA CAVERNA.

NIETO, J.(1998). EL MITO COMO JUSTIFICACIÓN DE UN ORIGEN COMÚN: EL CASO DE LOS JUDÍOS DE LENGUA GRIEGA.

Orellana, G , Ramírez, O.(2008). Damos la palabra. Teatro español contemporáneo, 4. España.Asociación de Autores de Teatro.

Pallí,J.(1967).LA ILIADA Homero. Bruguera, S.A.

Paredes, G.(2019). Géneros teatrales en la enseñanza de la educación básica.

Pastor,R.(2012). Artes plásticas y danza: propuesta para una didáctica interdisciplinar.

PERELLÓ,M.(2013). LA INFLUENCIA DE OVIDIO EN EL « LIBRO DE BUENA MOR.

Platón, 400 a. C.(400 a.c).Diálogos IV.

Robles, E.(2017). Mitología para niños. España. Educàlia Editoria.

Rodríguez,J.(2017). El toro: culto y juego. Revista de Folklore N° 428.

Roos,B.(2001). Gods and Goddesses.

Sabat ,C.(1960).El mito de prometeo.

Shua, A. M. (2011). Dioses y héroes de la mitología Griega. Alfaguara.

Sirlin, E. (2005). La Luz en el teatro. Buenos Aires, Argentina: Inst. Nacional del Teatro.

Snyder,Z.(2016). Batman v. Superman: Dawn of Justice [Film]. Warner Bros., DC Entertainment, Atlas Entertainment, Syncopy Production.

Sola, A.(2017). CONSTRUIR CON LA LUZ. Universitat Politècnica de València.

Tamayo,C.(2002). La estética, el arte y el lenguaje visual.

Zuazo, N.(2013). CAUSAS DE LA DESINTEGRACIÓN FAMILIAR Y SUS CONSECUENCIAS EN EL RENDIMIENTO ESCOLAR Y CONDUCTA DE LAS ALUMNAS DE SEGUNDO AÑO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DE FÁTIMA DE PIURA.

ANEXOS

Anteproyecto

UNIVERSIDAD DEL AZUAY							
FACULTAD DE DISEÑO ARQUITECTURA Y ARTE/ UNIDAD DE TITULACIÓN							
ESCUELA DE ARTE TEATRAL - EAT							
						FECHA: 13/11/2020	
PROTOCOLO DE ANTEPROYECTO DE TITULACIÓN							
1. PRIMERA PARTE							
1.1 DATOS ESTUDIANTE							
BUSTAMANTE PEÑA PABLO ESTEBAN						CÓDIGO 74815	
Teléfono convencional	2340915	Teléfono Celular	999724534	Correo electrónico	pablinbp@es.uazuay.edu.ec		
1.2 DATOS GENERALES DEL PROYECTO							
1.2.1 LÍNEA(S) DE INVESTIGACIÓN DE LA CARRERA							
Línea de investigación declarada	Cod.	Campo Amplio	Cod.	Campo Específico	Cod.	Campo Detallado	
Creación, educación y producción artística	2	Artes y Humanidades	21	Artes	215	Música y artes escénicas	
1.2.2 TIPO DE PROYECTO							
Proyectos de Investigación teórica y analítica			###	1.2.3. TIPO DE INVESTIGACIÓN			
Proyectos de Investigación artística			###	Formativa			###
Proyectos de Producción artística			###	Científica			###
1.2.3 OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE_ ODS							
Seleccione los ODS que se busca estén alineados con el presente proyecto de fin de carrera				3_Salud y bienestar			
1.3. TEMA							
Iluminación en el teatro							
1.4. TÍTULO PROPUESTO							
Uso de técnicas de iluminación para la experimentación de una puesta en escena, adaptando la leyenda griega Ícaro.							
1.5. SUBTÍTULO (OPCIONAL)							
1.6. ESTADO DEL PROYECTO							
Nuevo			###	Continuación			###
2. SEGUNDA PARTE							
2.1 CONTENIDO							
2.1.1 RESUMEN							
Esta propuesta plantea el montaje de una obra teatral sensorial que explore el uso de la luz, para generar emociones, sensaciones y sentimientos en el espectador. Se utilizarán vestuarios de colores que hagan juego con la luz, el cual será un elemento importante para acompañar la historia y el ambiente sombrío que se pretende conseguir. Para esto se investigará a Eva Heller, y Johannes Pawlick para entender la teoría y psicología del color aplicando dichas investigaciones al teatro. Esta es una investigación que se basará en la dirección escénica, para la cual se utilizará como referentes a Eugenio Barba y a Yoshi Oida, se contará con un equipo de trabajo que incluirá al menos dos actores. Por último se realizará un montaje adaptando la leyenda griega Ícaro, manteniendo un ambiente de penumbras, sombras y siluetas que pretendan generar un clima de suspenso durante la presentación del espectáculo.							
2.1.1 PROBLEMÁTICA							
En el medio teatral ecuatoriano, el uso de la iluminación como elemento narrativo se ha explorado poco, por esto se plantea el uso del color y la iluminación como herramienta para llegar al público de una manera distinta. La obra de teatro contará la historia griega de Ícaro adaptada a nuevos contextos, poniendo énfasis en la muerte del personaje principal, con la intención de crear atmósferas específicas en la puesta en escena, transitando por la vida y la muerte, con contextos derivados de estas, como es el luto.							
Para dicha obra de teatro se pretende representar estos sentimientos, emociones y acciones a través de los colores de la luz. Según Eva Heller (2004) en su libro Psicología del Color, ningún color carece de significado, por tanto, los colores usados en escena contribuyen a la causa y efecto de las acciones de los personajes, las sensaciones, sentirse y emociones son la suma de todos los contextos creados en escena, ya que todos estamos conectados por los valores del color.							
2.2 ESTADO DEL ARTE							

Autor	Eli Sirin	Título	La luz en el teatro: manual de iluminación
Resumen	<p>Este Manual, se presenta en primera instancia, como eminentemente técnico, bien pensado para acompañarlo con la práctica lumínica o como un buen referente bibliográfico a la hora de tomar clases de iluminación.</p> <p>Comienza, como todo en la vida, por el alumbramiento. Y primero fue la luz... ¿Qué es la luz? Planlea un recorrido histórico sintético de la historia de la iluminación universal para llegar al apartado uno con un estudio de la física de la luz y la percepción visual. En el apartado dos nos enseña todo lo técnico referido a las herramientas y sistemas de producción de luz para desembocar en el diseño lumínico. Aquí, aglutina todo lo anteriormente citado para darle consistencia a qué es lo que un diseñador de iluminación tendría que conocer - aclarando un rol muchas veces vapuleado - y para la que escribe, lo más interesante del libro, se concentra en como pensar los géneros teatrales desde el diseño lumínico y el procedimiento para llevar a cabo una puesta. Como perfiles, un anexo con documentación de obras y nada más preciado que un Glosario de términos muy útiles para poder interpretar el lenguaje lumínico.</p>		
Comentario	<p>En el ámbito artístico, la iluminación de la mano de Eli Sirin, rodeada del roce multidisciplinario tanto en el teatro, danza, ópera e inclusive comedia musical, ha tenido estrecha relación con profesionales, con los que ha podido tejer la luz en escena desde diferentes perspectivas, haciendo parte de su proceso creativo, cada orquestador de acciones, se sitúa de manera diversa con la luz, ya sea natural, generada, real o simulada, llevando al iluminador a volver sus interpretaciones mucho más amplias, sin situarse en algún punto específico, a pesar que sea necesario espacios con la luz para desempeñar la acción en escena, hay actores, directores con una imagen clara y fuerte de lo que quieren mostrar, así mismos en la puesta en escena o por el contrario sumergido totalmente en el movimiento de la acción, sin prever la visualización de este, la luz se vuelve el lenguaje del color fusionado con la atmósfera, similar a un astronauta que camina por la luna después de un alunizaje, dentro de este espacio tenemos, la gravedad, la tierra, las estrellas, que necesitan de oxígeno con la llegada de una nueva vida fusionándose esta con el espacio mismo para dar lugar a la puesta en escena.</p>		
Referencia	Sirin E. (2006) La Luz en el Teatro: Manual de Iluminación, Buenos Aires: Instituto Nacional del Teatro		

Autor	Vannia Cardenas Guzmán	Título	Manual de Iluminación
Resumen	<p>Pocas cosas en la vida tienen tanto poder de expresión como la luz, a través de ella es posible generar distintos espacios, cambiar el aspecto de estos, provocar sensaciones, producir movimiento, definir volúmenes o influir en los estados de ánimo. Entender y conocer todo lo anterior, resulta fructífero en terreno escénico; pues será fundamental hacer uso de ello al momento de imaginar y construir una composición visual. Diseñar iluminación implica tener en cuenta aspectos técnicos como características de la luz, ángulos de dirección, intensidades, propiedades del equipo, etcétera; así como aspectos artísticos y sensitivos como los colores, formas, texturas, sombras, volúmenes, etcétera. Al igual que cualquier otro rubro creativo y plácido de la escena, para el diseñador de luces es fundamental tener un buen análisis de texto, estar en frecuente contacto con el director del montaje, conocer a los intérpretes y su trazo en el espacio, asistir a ensayos y dialogar con el resto de los creativos: vestuarista, escenógrafo, coreógrafo, etc.</p>		
Comentario	<p>El poder de iluminar a otros, es una idea que ha recorrido los pilares del conocimiento, ya sea desde la antigua Grecia, con la concepción de dar luz a través de la inducción de ideas, tales como descubrir la verdad de un hecho, partiendo en lo yo inferior, con la razón y la experiencia o por el contrario ninguno de los dos, expresar emociones, sensaciones, movimientos, volúmenes con el uso de la iluminación en el espacio, transformando los estados de ánimo, imaginando el vertiginoso mundo de la construcción escénica, los ángulos, las líneas, las circunferencias, con una cierta intensidad en escena, dando ciertas formas al color por medio de la luz y las sombras, partiendo desde conceptualización del texto hacia un punto de enlace con el espectador, así como reconocer la historia de la luz en el teatro y como esta se ha transformado hasta la actualidad en un diseño de iluminación.</p>		
Referencia	Cárdenas Guzmán V. (2013) Manual de Iluminación, Enseñada: Instituto de Cultura Baja California		

Autor	Robert Wilson	Título	La Dama del Mar
Resumen	<p>"La Dama de mar" es la historia de Ellida, una mujer de los mares del norte que luego de la muerte de su padre y de llevar un matrimonio sin emociones, siente una inmensa nostalgia por sus años de infancia. Ellida anhela esas sensaciones de libertad, la belleza de sus viejos familiares, los enamoramientos intensos de la juventud, en medio de un presente opaco con muchas angustias.</p>		
Comentario	<p>Esta obra, desdibuja las líneas en el horizonte, cuando al pasar entre luz y luz, existen códigos las sombras crean gran fuerza estética, el juego del maquillaje y vestuario engloban el color, se podría hablar de una psicología propia con el paso de los personajes.</p> <p>En esta obra es interesante maravillarse con el uso de la luz y la escenografía, centrados en crear una estética propia, para la creación de ambientes teatrales. Se siente una gran melancolía en su estilo, este es el resultado entre la luz y las penumbras que utiliza el director.</p>		
Referencia	Wilson, R. (2008). Dama del Mar [Obra de Teatro]. Teatro Mayor de Bogotá, Bogotá, Colombia.		

Autor	Araçeli sola	Título	Construir con la Luz: La Escenografía Teatral de Robert Wilson
Resumen	<p>Entre las numerosas disciplinas manejadas por Robert Wilson (Texas, 1941), es en el diseño escenográfico de obras teatrales y operísticas en lo que se centra este trabajo. En primer lugar, se aborda el tema de la escenografía: su historia, las distintas tipologías, y los aspectos que afectan a su diseño. A continuación, se centra en el trabajo del autor. Se busca la relación con sus referentes, así como con diferentes artistas coetáneos a él. El trabajo trata de designar sus técnicas en lo que respecta al uso de la luz, el espacio, la composición y el color; todas ellas, desde su punto de vista arquitectónico, pues es así como Wilson, influenciado por su formación en dicha disciplina, las plantea. Por último, se analiza una de sus obras teatrales, a partir de las características propias de su diseño escenográfico y de los conceptos estudiados sobre la disciplina.</p>		
Comentario	<p>El impacto escénico de la luz, creando siluetas, es decir el uso de moldes, así como el uso de pantallas para recrear artificialmente la escenografía, habla de una codificación escénica, más allá de tener texto o la ausencia de este, el color le da un sentido poético, y un significado claro a la escena.</p>		

Referencia Sala, A. (2018). *Construir con la Luz: La Escenografía Teatral de Robert Wilson*. Universitat Politècnica de Valencia.

Autor Yoshi Oida **Título** El Actor Invisible

Resumen

En realidad los secretos como los misterios son solamente vagos y románticos cuando se les explota yoshi oida muestra en este libro incomparable como los misterios y secretos de la actuación son inseparables de una ciencia muy precisa, concreta y detallada que se aprende al calor de la experiencia las vitales enseñanzas que nos transmite están dichas con tal gracia y ligereza que como es típico, las dificultades se vuelven invisibles. Todo parece ser muy simple, pero he ahí una trampa: tanto en oriente como en occidente nada es fácil. (Peter Brook)

Comentario

Yoshi Oida autor de este libro habla de su vida, su contacto con el arte desde sorprendentes anécdotas de los ninjas como personajes en películas e inclusive el uso de máscaras y maquillaje en escena, sin duda causará la conexión con el vertiginoso mundo de los vivos y los muertos, para llegar a ser aplicado en el mundo de lo surrealista y trágico.

Referencia Oida, Y. (2016). *El actor invisible* (1.a ed.). Alba Editorial. México

Autor Eugenio Barba **Título** Quemar la Casa: Orígenes de un Director

Resumen

Quemar la casa materializa su debate interno sobre las teorías de la narración y la forma de personificar el guión teatral.

Con sinceridad desde el prólogo y transparencia en cada palabra, el autor hace de este libro una suerte de legado para la humanidad, en el cual condensa toda su experiencia y conocimientos, y también dicho en sus propias palabras, para no volverse prisionero de sí mismo, para retomar sobre una pregunta transversal a toda su obra: "¿Cómo puede ser que el Más Allá se parezca tanto al Más Aquí?".

Quemar la casa oscila entre el ensayo y la autoficción, derriba los muros que aíslan el método de la representación, a la vez que descubre los secretos de su estructura, desde lo orgánico, pasando por lo narrativo hasta llegar a lo evocativo: último estado en el cual el espectáculo se supera a sí mismo empujando al espectador y al lector a trascender sus propios límites.

Comentario

La dirección de una obra teatral es importante, esta tesis plantea la experimentación desde este rol. Por tanto este libro es importante para conocer las formas en que Eugenio Barba da vida al guión, narra la historia y logra compaginar la ficción de la obra con el mundo real. Se utilizará la técnica de Barba para comprender la narrativa de la escena desde el guión, la creación de personajes desde las emociones y la presencia y la ausencia de personajes en escena. Será útil también para comprender la poética en el texto.

Referencia Barba, E. (2010). *Quemar La Casa*. Interzona Editora.

2.3 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo se puede utilizar la iluminación para representar una historia con ambientes lúgubres y sombríos?

2.4 OBJETIVO GENERAL

Experimentar con el uso del color en la iluminación como elemento principal de una obra de teatro, utilizando una adaptación propia de la leyenda de Icaro.

2.5 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Realizar una investigación bibliográfica sobre la pertenencia del ser, la libertad y la simbología en las leyendas griegas.
2. Experimentar teatralmente con el color de la iluminación para provocar emociones.
3. Montar una obra de teatro utilizando la iluminación como elemento narrativo.

2.6 MARCO TEÓRICO

La psicología del color, es una mezcla de sensaciones, expresadas en la vida desde el inconsciente al percibirlos. Las tonalidades de color le dan significado a emociones, situaciones o sensaciones, la presencia del color o la ausencia de este, evoca desde el inconsciente colectivo a las memorias y sentires de las personas. "Conocemos muchos más sentimientos que colores. Por eso, cada color puede producir muchos efectos distintos, a menudo contradictorios. Un mismo color actúa en cada ocasión de manera diferente." (Iteller, 2004)

"El rojo evoca la pasión del amor y odio cargado de peligro, el negro el color del poder de la violencia y la muerte" (Iteller, 2004), así como el gris la crueldad, que será utilizado en esta investigación para contar la historia adaptada de Icaro a contextos actuales.

La antigua leyenda griega cuenta que la vida de Icaro, y cómo él y su padre, un gran arquitecto e inventor, son tomados prisioneros. Su padre acepta el encierro para poder crear luego un plan de escape. Encarcelados en el laberinto del rey Minos en la isla de Creta, viendo el vuelo de los pájaros, construyen unas alas para poder volar y salir libres de su encierro, utilizan madera, plumas de pájaro y cera de miel de abeja para su confección. Dédalo, su padre, le advierte que no debe volar cerca de las ogivas porque las plumas mojadas pesarán demasiado, pero tampoco muy cerca del sol porque se derretirá la cera con lo que las plumas están pegadas. Pero Icaro, dentro del éxtasis de poder volar decide subir para poder observar mejor lo que los rodea, estaba deslumbrado e intoxicado por la sensación de libertad. Entonces el calor del sol empieza a derretir la cera de las plumas, Icaro pierde el control del vuelo, cae del cielo y muere en el océano.

En el mundo, la efímera forma en la que los sentidos manipulan nuestro pensamiento, momentos felices o tristes cargados de una forma dramática, activar los sentidos cada día en el momento menos imaginado, creando imprevistos del amor o de odio y repulsión en escena, es allí donde estas grandes causas sucumben ante un espectador cubierto por la luz del escenario, lleno de colores, formas, emociones y sentimientos.

Este trabajo de graduación plantea la visión del teatro desde la dirección, para esto se utilizará como base las teorías de Eugenio Barba en su libro "Quemar la Casa" (2010), él propone la dramaturgia narrativa como nivel de organización de la obra teatral. Para esto se realizará una estructura de la obra a través de las acciones de los personajes, de esta manera se tendrá un bosquejo de la acción dramática, para dar forma a un guión de sensaciones, utilizando la dramaturgia evocativa del mismo autor, en la cual se agrega el uso del color en la iluminación, de forma que la obra pueda ser percibida desde los sentidos.

2.7 METODOLOGÍA

El presente trabajo utilizará los siguientes métodos, una investigación de fuentes bibliográficas enfocadas en la estética y psicología del color, para aplicarla a la iluminación, con un código propio, plasmando los desvelos de las tramas de la libertad y la locura de la ambición, se utilizará de la teoría del color de Pawlick, acompañado con la estética teatral de Robert Wilson, haciendo énfasis en la dirección, con el referente de Eugenio Barba para la creación personajes con objetivos y una historia propia. Para el montaje se utilizarán ejercicios enfocados en los sentidos, sobre todo usando el color y el sonido como elementos principales para llegar al espectador. La escenografía será construida a través de sombras y siluetas.

2.8. RESULTADOS, ALCANCES Y FORMAS DE PRESENTACIÓN ESPERADOS

2.8.1. RESULTADOS ESPERADOS

Se realizará el montaje de una obra de teatro utilizando la psicología del color, creando una estética propia del uso de la luz en escena.

Se obtendrá un documento que recopile y analice las teorías de Barba en relación a la dirección y de Pawlick, Wilson y Heller en torno al uso del color en escena, así como un plan de producción de la obra teatral.

2.8.2. ALCANCES Y FORMAS DE PRESENTACIÓN ESPERADAS

Se experimentará con el color en escena, para crear un documento que recopile información sobre las posibilidades del color desde la iluminación. De esta manera, se presentará también un montaje teatral en el que se plasmó esta experimentación con personajes y escenografía que hagan juego con la luz.

2.9 ESQUEMA TENTATIVO

Tema	1	Contextualización.
Subtema	1.1	Dirección escénica.
Subtema	1.2	Técnicas estéticas del color.
Subtema	1.3	Luz y sombras en escena.
Subtema	1.4	La leyenda de Ícaro: La libertad y la ambición.
Tema	2	Entrenamiento y Montaje
Subtema	2.1	Experimentación con la luz en escena.
Subtema	2.2	Dramaturgia.
Subtema	2.3	Entrenamiento actoral.
Subtema	2.4	Espacio dramático.
Subtema	2.5	Personajes.
Subtema	2.6	Ambiente sonoro.
Tema	3	Producción
Subtema	3.1	Análisis de socios estratégicos.
Subtema	3.2	Brief de diseño.
Subtema	3.3	Dossier de la obra.
Subtema	3.4	Plan de comunicación.
Subtema	3.5	Requerimientos técnicos.
Subtema	3.6	Costos y financiamiento.

2.10 CRONOGRAMA (Desarrollar anexo formato de cronograma tipo PERT)

ETAPAS	ACTIVIDAD
Contextualización	Investigación de Antecedentes: Leyenda Griega de Ícaro
	Investigación de técnicas teatrales: Iluminación
	Estudio de referentes: Investigación sobre la iluminación teatral, la teoría del color.
	Redacción del capítulo 1
Entrenamiento	Revisión / Observaciones/ Correcciones
	Experimentación con la luz y el color.
	Exploración con el sonido y su encuentro con la luz.
	Entrenamiento con los actores
Puesta en escena	Experimentación conjugando luz, sonido y actores.
	Prácticas de los elementos/ensayos con el uso de escenografía.
	Definición de grupo de trabajo.
	Estudio de la estructura de la obra
Producción	Creación y corrección de la dramaturgia
	Creación de personajes
	Exploración del lenguaje sensorial teatral, la música y otros elementos escenográficos
	Puesta en escena
Producción	Redacción el capítulo 2
	Revisión / Observaciones
	Correcciones
	Diseño de estrategias de promoción
Producción	Redacción del capítulo 3
	Revisión / Observaciones/ Correcciones

2.11 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUTOR	AÑO	TÍTULO	CIUDAD	EDITORIAL/ UNIVERSIDAD
Heller Eva	2004	Psicología del color	Barcelona	Gustavo Gili
Johannes Pawlick	2004	Teoría del color	Barcelona	Paidós Estética
Araceli Sala	2018	Construir con la luz: La escenografía de Robert Wilson	Valencia	Universitat Politècnica de València

Yoshi Oida	2016	El actor invisible	México	Alba Editorial
Eugenio Barba	2010	Quemar la casa: Orígenes de un director	Bilbao	Artezbai

Firma del estudiante: **BUSTAMANTE PEÑA PABLO ESTEBAN**
 CI: 0104728993

2.12 CO-DIRECCIÓN Las (os) estudiantes, pueden nombrar a un profesional como Co-Director (a) de su proyecto cuando consideren que necesitan un apoyo puntual en alguna de las áreas que cubra el proyecto.

2.13 DIRECTOR DESIGNADO

Emilia Acurio

CO-DIRECTOR SUGERIDO (OPCIONAL)

Título profesional:

APELLIDOS

NOMBRES

Teléfono convencional:

Teléfono Celular:

Correo electrónico:

Firma de aval del Director

Esta parte la imprimirá la Junta Académica

PARA USO DE LA FACULTAD

UNIVERSIDAD DEL AZUAY
 FACULTAD DE DISEÑO ARQUITECTURA Y ARTE / UNIDAD DE TITULACIÓN
 ESCUELA DE ARTE TEATRAL • EAT

FECHA:

> APROBACIÓN PROTOCOLO DE ANTEPROYECTO DE TITULACIÓN

Título del Proyecto:
 Alumno:

Uso de técnicas de iluminación para la experimentación de una puesta en escena, adaptando la leyenda griega Ícaro.
BUSTAMANTE PEÑA PABLO ESTEBAN Código: 74815

TRIBUNAL DESIGNADO: Jhon Alarcon
 Samantha Villota
 Emilia Acurio

DIRECTOR DESIGNADO: Emilia Acurio

EVALUACIÓN

RÚBRICA PARA EVALUACIÓN DEL ANTEPROYECTO DE TITULACIÓN POR PARTE DEL DIRECTOR DESIGNADO

PARÁMETRO	APROBADO	APROBADO CON MODIFICACIONES	NO APROBADO
El formato presentado tiene una correcta redacción, ortografía y sistema de citación	VERDADERO	FALSO	FALSO
Pertinencia del tema respecto a la carrera y perfil de egreso	VERDADERO	FALSO	FALSO
Coherencia entre problemática, la hipótesis y el objetivo general	VERDADERO	FALSO	FALSO
Coherencia entre objetivos específicos, marco teórico y la metodología	VERDADERO	FALSO	FALSO
Alcance del estado del arte es suficiente	VERDADERO	FALSO	FALSO
Resultados y alcances son acordes a un proyecto de titulación de pregrado	VERDADERO	FALSO	FALSO

Para la aprobación del anteproyecto de titulación presentado deberán aprobarse todos los ítems valorados en la presente RÚBRICA

RÚBRICA PARA EVALUACIÓN DE SUSTENTACIÓN DEL ANTEPROYECTO DE TITULACIÓN POR PARTE DEL TRIBUNAL Y JUNTA ACADÉMICA

PARÁMETRO	De acuerdo	Revisar inconsistencias	En desacuerdo
Con respecto al dominio del tema presentado	VERDADERO	FALSO	FALSO
Con respecto a la pertinencia del tema presentado	VERDADERO	FALSO	FALSO
Con respecto a la factibilidad del tema presentado	VERDADERO	FALSO	FALSO
Calidad de la información al presentar el proyecto	VERDADERO	FALSO	FALSO

Observaciones

El proyecto se encuentra correctamente redactado. Y está coherente con la carrera.

Director de Escuela

FECHA: 27/11/2020

Fecha: 8/12/2020

Profesor de la asignatura Diseño de Proyecto de Graduación:

Alumno (a) que presenta el Anteproyecto: **BUSTAMANTE PEÑA PABLO ESTEBAN**
apellidos y nombres

El profesor de la asignatura Diseño de Tesis, luego de haber revisado el documento del anteproyecto titulado:

Uso de técnicas de iluminación para la experimentación de una puesta en escena, adaptando la leyenda griega Ícaro.

presentado por: **BUSTAMANTE PEÑA PABLO ESTEBAN** con código **74815**

y determinado que el mismo se ajusta al Reglamento de la Unidad de Titulación de la Facultad de Diseño Arquitectura y Arte da el aval del mismo para que pase a la etapa de aprobación.

_____ el profesor

_____ el (la) alumno (a)

Para la Junta Académica

La Junta Académica de la Escuela de Arte Teatral, revisa la documentación del anteproyecto presentado por:

BUSTAMANTE PEÑA PABLO ESTEBAN

y designa al siguiente tribunal para recibir la sustentación correspondiente

y quienes en adelante serán sus profesores en el Taller de Graduación

o

Emilia Acurio

Jhonn Alarcón

Samantha Villota

Así mismo, nombra a quien será su Director(a) de Proyecto: **Emilia Acurio**

_____ Director de Escuela

_____ Director del Proyecto

Fecha: 8/12/2020

UNIVERSIDAD DEL AZUAY
FACULTAD DE DISEÑO ARQUITECTURA Y ARTE / UNIDAD DE TITULACIÓN
ESCUELA DE ARTE TEATRAL + EAT

Fecha: 6/12/2019

> Acta de aprobación del Anteproyecto de Titulación

Título del Proyecto: **Uso de técnicas de iluminación para la experimentación de una puesta en escena, adaptando la leyenda griega Ícaro.**

Alumno(a): **BUSTAMANTE PEÑA PABLO ESTEBAN**

Código: **74815**

TRIBUNAL
DESIGNADO: Jhonn Alarcón
Emilia Acurio
Samantha Villota

DIRECTOR (a)
DESIGNADO (A): **Emilia Acurio**

En esta fecha, el Tribunal Designado por la Junta Académica, y en presencia de un representante de la misma, RESUELVE:

AFROBAR
VERDADERO

Justificación: El proyecto se plantea de manera correcta, los objetivos están acordes a la carrera y la problemática está bien planteada.

APROBAR CON
MODIFICACIONES
FALSO

Justificación:

NO APROBAR
FALSO

Justificación:

Para constancia firman los miembros del Tribunal, El miembro de Junta Académica, el alumno y la secretaria de la Facultad.

Jhonn Alarcón

BUSTAMANTE PEÑA PABLO ESTEBAN
Estudiante

Emilia Acuña

Miembro de Junta Académica

Samantha Villota

Secretaria de la Facultad: Ab. Verónica Carvallo

Fecha de Sustentación: 28/11/2019

UNIVERSIDAD DEL AZUAY
FACULTAD DE DISEÑO ARQUITECTURA Y ARTE / UNIDAD DE TITULACIÓN
UNIVERSIDAD DEL AZUAY

Fecha: 12/9/19

>Solicitud de aprobación de Consejo de Facultad del Anteproyecto de Titulación

Diseñadora 0
Genevva Malo Toral 0

DECANA DE LA FACULTAD DE DISEÑO ARQUITECTURA Y ARTE

Su despacho:-

Yo **Pablo Esteban Bustamante Peña**

Código: 74815

por medio de la presente solicito a usted y por su intermedio al Consejo de Facultad, se sirva dar el trámite de aprobación del anteproyecto de titulación

Uso de técnicas de iluminación para la experimentación de una puesta en escena, adaptando la leyenda griega Ícaro.

Atentamente

Pablo Esteban Bustamante Peña
Estudiante

Formulario cambios de título de tesis

UNIVERSIDAD DEL AZUAY
FACULTAD DE DISEÑO ARQUITECTURA Y ARTE / UNIDAD DE TITULACIÓN

0
Fecha: 12/15/17

>Solicitud de aprobación de Consejo de Facultad del Anteproyecto de Titulación

Diseñadora 0
Genevva Malo 0

DECANO DE LA FACULTAD DE DISEÑO ARQUITECTURA Y ARTE

Su despacho:-

Yo **BUSTAMANTE PEÑA PABLO ESTEBAN**

Código: 74815

por medio de la presente solicito a usted y por su intermedio al Consejo de Facultad, se sirva dar el trámite de cambio del título de mi proyecto de titulación que fue presentado como:

Uso de técnicas de iluminación para la experimentación de una puesta en escena, adaptando la leyenda griega Ícaro.

el nuevo título de mi proyecto sería:

Aterramiento

BUSTAMANTE PEÑA PABLO ESTEBAN
Estudiante

PABLO BUSTAMANTE PEÑA

Cuenca - Ecuador
2022