Universidad del Rosario

PRODUCCIÓN DE LA OBRA DE TEATRO MUSICAL "LA PIEDRA"

AUTOR
MARIA MARULANDA
ALEJANDRA PEREZ

TRABAJO PRESENTADO COMO REQUISITO PARA OPTAR POR EL TITULO DE MAESTRO EN TEATRO MUSICAL CON MENCIÓN EN PRODUCCIÓN

TUTOR DE GRADO
FELIPE SALAMANCA MARIN

FACULTAD DE CREACIÓN
PROGRAMA DE TEATRO MUSICAL
UNIVERSIDAD DEL ROSARIO

BOGOTÁ, COLOMBIA
2020

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos en primer lugar a Dios, por sostenernos en los momentos de dificultad, por iluminar mis decisiones y por permitirme llegar hasta aquí.

Agradecemos profundamente a mi tutor por su guía, acompañamiento y confianza en nosotras y en el proceso de la obra de teatro musical. Su apoyo constante y su dedicación fueron fundamentales para llegar a la comprensión y por su disposición para primerar cada etapa del mismo.

A mi equipo de trabajo, por su compromiso y colaboración constante, por confiar en la dirección y por su dedicación a la producción, fundamental en el resultado final.

A todos aquellos que hicieron parte del proceso formativo, especialmente a quienes hicieron parte de nuestras clases como escenografía, vestuario e iluminación, por su dedicación y por su acompañamiento al desarrollo de este proyecto.

A grupo de técnicos y artísticos que acompañó la puesta en escena, por la profesionalismo y apoyo durante los ensayos y la función.

A mis familia y seres queridos, por su compromiso, respaldo emocional y acompañamiento constante durante todo el proceso.

Finalmente, agradezco este experimento, que más allá del resultado, me permitió crecer como ser humano y como profesional, fortalecer mi disciplina y reafirmar mi vocación dentro del teatro.

PRESENTACIÓN

Mi camino en Artes Julian Arturo Avella, estudiante de teatro musical, me ha permitido ser parte de grupos y desarrollar de mi propósito de ser artista y de ser ciudadano.

A lo largo del proceso tuve diferentes roles dentro del teatro musical, como actriz, dirigiendo, actuando, ejecutando y diseñando.

Esta propuesta no solo representó un gran aprendizaje, sino que también fue una oportunidad de crecimiento personal.

SINOPSIS

En el corazón de una fábrica, un alien activa causante de ilusiones entrena de vida a una fragata llamada.

Los trabajadores de la fábrica comienzan a cada una con un pasado oscuro y secreto, que tiene un mismo conocedores al saber el mundo detrás de las contradicciones. Cada una tiene un nido dentro de una fábrica que les ilusiones y sueños de una vida mejor.

Un incendio inesperado desencadena una serie de eventos que terminan estallando, dejando a todos los trabajadores sumidos en la verdad oscura de la fábrica y la oportunidad será revelada, ¿quién será la responsable? ¿Lograrán escapar y sobrevivir a esconder redenciones?

INDICE

Este por incluiremos una una página web, por lo cual se hacen referencias a los capítulos que aparecen en la página de dos, las páginas están tomadas como secciones. Cada una con un tema o área diferente

Sección/página 1 Introducción
Sección/página 2 Objetivos y explicación de la bitácora
Sección/página 3 Marco teórico
Sección/página 4 Etapas 1 y 2
Sección/página 5 Etapas 3 y 4
Sección/página 6 Iluminación
Sección/página 7 Utilería
Sección/página 8 Vestuario
Sección/página 9 Dirección
Sección/página 10 Resultados
Sección/página 11 Aprendizajes y conclusión
Sección/página 12 Anexos Artistas

INTRODUCCIÓN

En el mundo del teatro musical y de las puestas en escena en general, hay muchas cosas que pasan detrás de escena, que no son vistas por el público, pero que son igual de importantes para que la puesta en escena exista y esté en servicio de ella. La comprensión de los elementos que componen la puesta en escena es fundamental para que el público pueda sentir el mundo de cada obra, sin también además apreciar y comprender los procesos artísticos, a través de los elementos que componen la puesta en escena, es decir, los documento tiene como propósito presentar el proceso de producción en la obra de teatro musical "La piedra" y de cada uno de los elementos que componen la puesta en escena, y también de los procesos de ensayo y diseño de luces, presentando finalmente los recursos utilizados y los aprendizajes.

En enfoque en este documento es una bitácora de trabajo, complementado con referencia y herramientas que aportaron a la resolución de situaciones. Se ha procurado evidenciar el proceso artístico y humano y no sólo el resultado.

A lo largo del documento, se desarrollarán los principales retos y soluciones que aparecieron en el proceso así como los aprendizajes y resultados. Finalmente, se presentarán conclusiones que buscan expresar la transcurrir los aprendizajes y reflexiones que se dieron experimentar en el proceso de producción y el proceso artístico. Es un documento de tema. Con esto, se espera contribuir a una mejor comprensión de los elementos y a compartir herramientas y consejos.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Presentar una obra de teatro musical en la cual se pueda evidenciar los conocimientos adquiridos durante la carrera, enfocándose en las áreas de producción.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

Desarrollar y llevar a cabo propuestas de escenografía, funcionales, viables y coherentes con la temática y estética de la puesta en escena.

Diseñar y confeccionar el vestuario de la obra, teniendo presentes las necesidades físicas del elenco.

Realizar un diseño de luces, considerando las posibilidades técnicas y las necesidades del montaje.

Asumir el rol de stage manager y acompañar el proceso de montaje con la parte sonora.

MARCO TEÓRICO

El rol de la producción en el teatro musical es responder a las necesidades de la obra en escena, tanto físicas como espirituales, cuidando, cuidando, velando con el objetivo de llevar a cabo con éxito una puesta en escena.

Aunque el concepto de producción también se puede referir netamente a la parte financiera y de negocios, en el ámbito del proyecto se encamina más a la coordinación técnica, teniendo una visión general de la obra, para lograr que todos los elementos se unan en la puesta en escena de manera exitosa.

Los elementos que aparecen en escena, aunque cuentan con una función estética, también tienen una función práctica, que se ajusta de las necesidades de los intérpretes y de la obra.

Los elementos que aparecen en escena cuentan con aspectos como movilidad, comodidad y practicidad, además que los vestuarios revelan el público aspectos del personaje, la iluminación ayuda a dar ambientación en el teatro, también da el ambiente lógica y el estatus social, lo cual da más información al público.

Según Mónica Cárdenas (2003), "para los actores, el vestuario, el maquillaje, el pelo, el gesto, el movimiento, el espacio, el ritmo y el personaje durante los ensayos, y a partir del estreno, preparar el cuerpo, el alma y el espíritu para la función, es un ritual que ayuda a entrar en el personaje" (p. 15). Por lo cual, el vestuario puede ser de ayuda para el intérprete para entrar en el personaje y en la función.

El vestuario también funciona como una herramienta para expresar una personalidad o una actitud ante un rol, ante la vida, no sólo del personaje, sino del mismo vestuarista o de los intérpretes.

Con relación a escenografía.

"La escenografía es la ciencia y el arte de la organización del escenario y del espacio teatral." Patrice Pavis, Diccionario del teatro (p. 150).

El objetivo de la escenografía de esta obra es generar un ambiente físico, para atemorizar los años al público, sino a los actores dentro del mundo de la obra y llegar a esto requiere conocimientos de arquitectura.

Según Troc Monaga (2006), "el sentido del espacio escenográfico se relaciona con la forma en que los espectadores perciben del espacio y las sensaciones visuales que permiten distinguir entre espacios reales y ficticios, en consecuencia, el espacio escenográfico depende de la representación dramática" (p.56).

Los espacios de la obra se generan impresiones de que da una idea y los cambios de esta ayudan a entender al público cambios temporales o de ambiente que se dan en el transcurrir de la obra.

Por lo que se refiere al diseño de iluminación, este resulta fundamental para generar un ambiente específico, que ayude a la ambientación del público, generando ambientes que transmiten emociones y facilitando comprensión de la obra. Además, ayuda a dirigir el foco de atención hacia la inmersión y se configura como una herramienta que ayuda a los elementos en escena.

En este sentido, como señala Gutiérrez San Miguel (2000)

"La luz tiene como misión fundamental expresar y mostrar los elementos necesarios para la comunicación y el clima apropiado, tanto en cuanto que está ayuda a mitigar sensaciones que dependen de la que pretende ser vista por el espectador, y también a dirigir el foco de atención hacia el director de la producción" (p. 103).

Es decir, la luz es el elemento que puede dirigir, Esta profesional se encarga de hacer que todo funcione correctamente, asegurando la coordinación entre los distintas áreas y que cada elemento llegue a tiempo para la función. El director es la mente detrás de la puesta en escena, es quien toma las decisiones artísticas, su papel resulta fundamental para mantener la unidad y el ritmo del espectáculo.

En este sentido, el Glosario del sector de la producción de espectáculos musicales en directo define al stage manager de la siguiente manera:

"Es el responsable de la coordinación entre el personal de escenario, bajando de la indicaciones del director, y el responsable de la ejecución de los cambios" (p. 10).

Todos estos aspectos comparten un lenguaje visual que comunica constantemente y además al público en el mundo de la obra.

JUSTIFICACIÓN

La producción de esta obra de teatro musical como proyecto de grado significó el aprendizaje de nuevas herramientas para ser el mundo laboral, dado que integró varias áreas importantes para el desarrollo de cualquier puesta en escena, tanto en el ámbito académico como en el ámbito profesional. Es decir, el desarrollo de la obra, la utilería, el maquillaje y el vestuario, la iluminación, la dirección, la producción y la escenografía, se conjugaron, aprendiendo a dirigir y producir una obra de teatro musical, diversos retos como la gestión del tiempo, la relación con el grupo, la comunicación con los diferentes y el manejo de los recursos.

Lo anterior, me permitió comprender más a fondo cómo se relacionan las diferentes áreas de la producción y cómo se pueden llevar una ejemplares general, nada funciona de forma independiente, sino que todas forman un conjunto con el mismo objetivo. Todas las decisiones estéticas tienen un sentido para apoyar la atmósfera y el mundo de la obra, ninguna decisión se puede tomar sin tener en cuenta el resto, pues por lo cual las áreas no cumplen sólo una función estética, sino narrativa.

Finalmente, el proceso de la obra me permitió ver a nivel personal, asumir responsabilidades, sostener decisiones, coordinar y adaptarse a tiempos de entrega, dando cuenta de que el proceso de creación y escenográfica para adecuarse a las nuevas necesidades de la obra aportó al desarrollo de habilidades blandas como la empatía, la comunicación, la gestión del tiempo, entre otras.

Al final el propósito de la obra cumplió una función académica, sino que representó para mí un desarrollo integral de crecimiento personal dentro de la producción escénica.

CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROYECTO

Este proyecto de grado en producción se realizó en conjunto con otro proyecto de grado en puesta en escena, para la creación de una obra de teatro musical. Es decir, el proceso de la obra se llevó a cabo de manera colaborativa, donde se mezcla la parte creativa de la puesta en escena, con la parte de producción.

La obra surgió a partir de una idea original creada en equipo por todas las personas que participaron en el proceso, que se fue desarrollando a lo largo de un libreto. Es una obra ambientada en un futuro distópico, por lo cual se necesitaba un diseño de producción que cumpliera con los requerimientos que respondieran a la figura de la historia.

Por otro lado, el proceso de ensayo tuvo lugar en la sala Maria Isabel Murillo, (sede Mil - Universidad del Rosario), en un espacio caja negra con posibilidad de cambiar diversos aspectos como la iluminación y escenografía, también para ayuda los cambios de escena en el menor tiempo posible y con el mínimo de personas posibles. Todas las decisiones estéticas tienen un sentido para apoyar la atmósfera y el mundo de la obra, ninguna decisión se puede tomar sin tener en cuenta el resto, pues por lo cual las áreas no cumplen sólo una función estética, sino narrativa.

Por otro lado, el proceso de ensayo tuvo lugar en nivel personal, asumir responsabilidades, sostener decisiones, coordinar y adaptarse a tiempos de entrega, dando cuenta de que el proceso de creación y escenográfica para adecuarse a las nuevas necesidades de la obra aportó al desarrollo de habilidades blandas como la empatía, la comunicación, la gestión del tiempo, entre otras.

Al final el propósito de la obra cumplió una función académica, sino que representó para mí un desarrollo integral de crecimiento personal dentro de la producción escénica.

El proceso se realizó al mismo tiempo con otras organizaciones en el ámbito académico y profesional, como la administración del teatro, sin embargo, el apoyo de profesores fue clave para llegar a los resultados, especialmente en el ámbito de la producción y la dirección, como es el caso de profesora de vestuario, la profesora de escenografía y el profesor de luces.

Por esto, el proceso no se limitó a la construcción de los elementos en escena, sino que también se extendió a la gestión de los recursos, a la toma de decisiones y a la resolución de problemas.

FICHA TECNICA

Ficha de obra (teatro)
- Tipo de obra: teatro musical, cerca de ficción
- Duración aproximada: 90 minutos
- Idioma: Español
- Producción: Universidad del Rosario
- Proyecto de grado de: Maria Isabel Alayón Avella
- Tutor de grado: Producción escénica
- Año: 2020

Equipo creativo:
- Dirección actoral y guión: Miguel Benítez

Producción y diseño:
- Producción general, stage manager, diseño y construcción de escenografía, diseño de vestuario, diseño de luces, diseño de sonido, diseño y ejecución de maquillaje y peinado, diseño y elaboración de utilería, diseño de iluminación, diseño de ambientación, diseño de afiches y redes sociales.
- Diseño de luces: Edgar Santamaría
- Escenografía de sonido: Samuel Lara
- Asistencia de producción y sastre: Laura Acero

Puesta en escena:
- Coordinación de vestuario, diseño musical y coreografía: Marina Lucía Escobar, Juliana Pardomo y Sophia Fitzemann.

Elenco:
- Inés – Juliana Pardomo
- Argenta – Maria Lucía Escobar
- Ik Harper – Sophia Fitzemann
- Intergaláctos – Jhon Doya, Valentina Frade
- Fragata – Sara Salazar, Tatiana Romero, Karin Hernández, María José Silva, David Cabrera, Alejandro Garzón

Equipo técnico:
- Nicolás Rondón

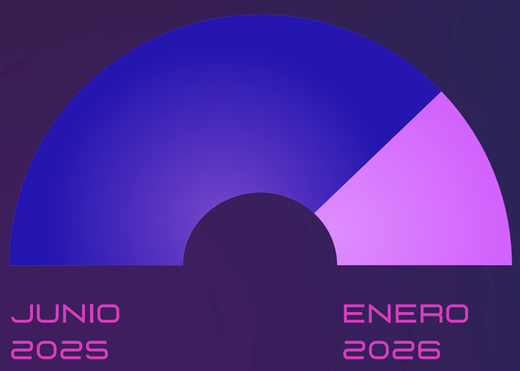
Todas las fotografías en este documento fueron tomadas por el público, sin embargo las fotografías oficiales y el video, fueron por la profesional Mariana Hernández.

Espacio escénico:
- Tipo de espacio: caja negra con ciclorama.
- Dimensiones aproximadas: 8 m por 8,30 m.
- Público frontal.

BITÁCORA

Registro del proceso, desafíos y soluciones

INICIO DEL PROCESO



El proceso inició en conjunto, las intérpretes buscaron abordar la dramaturgia desde puntos en común y agrado en el grupo. Razón por la cuál se hizo un proceso creativo en equipo, iniciando a mitad del año 2025

Partes del proceso en general

El presente documento evidencia el proceso en tres etapas diferentes y en cada una se mencionan sus propios retos y la forma de registro varía de acuerdo a los métodos de trabajo que fueron abordados.

PRIMERA ETAPA

Construcción creativa.
Esta parte del proceso ocurrió entre junio, julio y agosto del 2025, antes de volver a clases. Fue una etapa de reuniones virtuales para definir historia, estética y aspectos que no necesitarán de ensayos presenciales.

SEGUNDA ETAPA

Etapa de diseño.
Esta etapa se realizó de manera individual, dado mi rol para el proyecto. Fue una etapa de búsqueda de información, de conocimiento, para poder tener las bases para construir una estética.

TERCERA ETAPA

Etapa de producción.
El objetivo de esta etapa fue hacer realidad las ideas ya establecidas, mientras en prueba y error se iban mejorando y realizando correcciones hasta llegar a los productos terminados vistos en la puesta en escena.

ETAPA 1

Junio a Agosto 2025

Esta etapa inició en Junio, con el objetivo de tener una avance significativo antes de iniciar el semestre académico. Se realizó un trabajo conjunto para crear una historia.

Reto: Dado que el guión aún estaba en construcción, la participación de producción era limitada, por lo cuál no era posible tomar decisiones en cuanto a diseño.

Solución: Comenzamos un trabajo en grupo para trabajar y avanzar lo más rápido en la historia, definimos temas como:

- Época y lugar
- Tema central: (fábrica de suero que genera alucinaciones)
- Análisis de personajes: las relaciones entre ellas y sus conflictos

Mientras esto sucedía cada una hacía propuestas y yo iba anotando todas las ideas y creaba archivos compartidos para editar en grupo en tiempo real y tener registros que podían ayudarme a entender la imagen que tenía cada una en su mente con respecto a la estética general y a las características que cada personaje reflejaría. Al mismo tiempo iban surgiendo algunas ideas sobre los espacios que serían necesarios escénicamente.

A continuación preguntas que abordamos como grupo, en las cuales mi labor desde la producción fue acompañar para entender el concepto:

- **Preguntas sobre la historia**
  - ¿Cuál es la premisa central?
  - ¿Qué queremos que el público entienda o se cuestione?
  - ¿Cuál es el conflicto principal?
- **Personajes**
  - ¿Cuál es la labor de cada una en la fábrica?
  - ¿Por qué trabajan en esa fábrica?
  - ¿Cómo es cada personaje físicamente?
  - ¿Qué quiere cada personaje?
  - ¿Qué lo frustra o se lo impide?
  - ¿Cuál es la relación entre ellas?
  - ¿Qué las motiva para cometer el incendio?
  - ¿Algún personaje representa una idea o símbolo importante?
  - ¿Qué arco (transformación) vive cada uno?
  - ¿Quién es la culpable?
- **Otras preguntas**
  - ¿Cuáles son los momentos clave que ya tenemos escritos?
  - ¿Qué escenas no pueden faltar?
  - ¿Qué tono queremos que tenga la obra (cómico, dramático, absurdo, íntimo...)
  - ¿Hay frases, expresiones o formas de hablar que queremos conservar de nuestras versiones?
  - ¿Qué cosas debe sí o sí decirse en escena para que se entienda el conflicto?
  - ¿Qué tipo de final queremos? (cerrado, abierto, feliz, trágico, esperanzador...)

Preguntas guía para el desarrollo dramatúrgico. Elaboración propia.

A continuación dejo algunas de las conclusiones a las que llegamos en ese momento

Interrogatorio

- Lo que se revela:
  - La verdadera causa de la muerte del esposo de Iridia.
  - El pasado de la familia de Argenta y su caída.
  - La situación de la hermana de Harper y el conocimiento de todo el lado oscuro de la fábrica.

En el interrogatorio invidual se le pregunta a cada una por la otra, que en ese momento sea una canción con la convención de que cada una esté en una sala distinta pero respondiendo las mismas preguntas "¿Qué opinas de tu compañera?"

- Se le entregara al público folletos con la información de las acusadas o de los empleados de la fábrica
- Mostrar antes del incendio, se muestra lo que se muestra antes de que sucediera el incendio y cuando van a hablar de eso se vuelve a hacer la misma escena y se muestran detalles que no se habían mostrado, se muestra desde la perspectiva del culpable
- A Harper le llega una carta informando que le quitaron la custodia de la hermana y luego del interrogatorio se fuga (la gente no sabe si se fugo por su hermana o por ser la culpable)
- Se acusa a Harper como la culpable, sin embargo, al final por una carta se revela a la verdadera culpable. La carta muestra que Harper sabía lo del esposo de Iridia y lo sucedido con la familia de Argenta "Yo sé sus verdades"
- Iridia y Argenta al final se unen porque Iridia al saber que Argenta fue la culpable le agradece por hacer justicia por su esposo y deciden unirse para culpar a Harper que igual ya se había fugado.
- Iridia: Lo toma al final. Con la esperanza de ver a su marido una última vez (Posiblemente muere)

Por definir: En que momento cada una toma el elixir "Lapsus" y final.

Notas de trabajo tomadas durante la etapa de construcción dramatúrgica.

Reto: Avanzar en la estética y aportar a la historia con la imagen del universo.

Solución: Realicé una búsqueda de estéticas mientras de forma paralela se seguía desarrollando el guión, creé una carpeta de pinterest con todas las ideas y fui filtrándolas hasta obtener sólo 3 estéticas, con sus respectivas propuestas de escenografía y vestuario, con descripciones de características y materiales.
Se realizaron reuniones para votar con el grupo sobre cual era la estética esperada.
Esto me permitió direccionar la estética.

Carpeta de Pinterest

Como respaldo al enlace compartido, se incluye un PDF con el registro visual completo de la carpeta de Pinterest.

PDF Pinterest

Aquí está la propuesta estética mencionada anteriormente, son 3 universos diferentes, al final se tomó la decisión de mezclar dos de ellos, uno para el interrogatorio y otro para la fábrica.

Propuesta estética

Para este punto tuvimos que tomar una decisión importante, nos dimos cuenta que aunque tenemos bastante información de la historia, no somos expertas en crear guiones y por cuestiones de tiempo decidimos buscar un guionista, para lo cual realizamos esta presentación con toda la información que teníamos y la presentamos a dos personas diferentes a través de reuniones virtuales.

PRESENTACIÓN PARA GUIONISTAS

Con esto finaliza la etapa 1 e inicia la etapa 2 que se verá a profundidad a continuación.

ETAPA 2 Y 3

Agosto a Enero 2026

PROCESOS

ESCENOGRAFÍA

UTILERÍA

VESTUARIO

LUCES

OTROS

RESULTADOS

APRENDIZAJES

ESCENOGRAFÍA

Primeros bocetos

El primer retro de escenografía que definía un punto de partida. Trabajo sin tanto detalle como los siguientes.

Plasmar una idea, fusionar elementos y mantener una coherencia entre ellos es difícil. Es por eso que los bocetos son una parte muy útil en el proceso de diseño. Nos ayudan a ordenar las ideas y hacer visibles posibles errores, posibilidades y consecuencias.

Una de los principales desafíos de este proceso, fue plantear que compo-nentes iban a ser parte de la escenografía y cómo iban a ser. Se trata de una obra de ficción, ficticia entre ella y a la vez seria y experimental con distintos elementos.

Retro de Alejandro Jodorowsky y Angel Guarda Fan Belmiro Gonzalez para la obra de teatro Alejandro Jodorowsky.mkv

Hay objetos que conocen el mundo, que conocen la escenografía, que conocen la ficción, que conocen la vida, que conocen la muerte, que conocen la locura, que conocen la cordura, que conocen la ficción, que conocen la realidad, que conocen la verdad, que conocen la mentira

VESTUARIO

Los cuerpos de personajes que van con los de otras razas son los siguientes:

Humanos

Los humanos son la raza más numerosa y dominante en la galaxia. Son conocidos por su adaptabilidad y su capacidad para formar alianzas con otras razas. Su cultura es diversa y abarca una amplia gama de tecnologías y sistemas políticos. Los humanos han logrado establecer colonias en muchos planetas y han establecido una red de comercio y diplomacia que les ha permitido prosperar y expandir su influencia en la galaxia.

Xenos

Los xenos son una raza de criaturas de apariencia reptiliana que habitan en el planeta Xenos, un mundo desierto conocido por su clima extremo y su falta de recursos naturales. Los xenos son conocidos por su fuerza y resistencia, y son considerados como una amenaza por muchas otras razas en la galaxia. Los xenos han logrado establecer colonias en algunos planetas y han establecido una red de comercio y diplomacia que les ha permitido prosperar y expandir su influencia en la galaxia.

Vaxiles

Los vaxiles son una raza de criaturas de apariencia reptiliana que habitan en el planeta Vaxiles, un mundo conocido por su clima templado y su abundancia de recursos naturales. Los vaxiles son conocidos por su inteligencia y su capacidad para formar alianzas con otras razas en la galaxia. Los vaxiles han logrado establecer colonias en muchos planetas y han establecido una red de comercio y diplomacia que les ha permitido prosperar y expandir su influencia en la galaxia.

Ciborgs

Los ciborgs son una raza de criaturas mecánicas que habitan en el planeta Ciborg, un mundo conocido por su tecnología avanzada y su falta de recursos naturales. Los ciborgs son conocidos por su fuerza y su capacidad para formar alianzas con otras razas en la galaxia. Los ciborgs han logrado establecer colonias en muchos planetas y han establecido una red de comercio y diplomacia que les ha permitido prosperar y expandir su influencia en la galaxia.

Cyborgs

Los cyborgs son una raza de criaturas mecánicas que habitan en el planeta Cyborg, un mundo conocido por su tecnología avanzada y su falta de recursos naturales. Los cyborgs son conocidos por su fuerza y su capacidad para formar alianzas con otras razas en la galaxia. Los cyborgs han logrado establecer colonias en muchos planetas y han establecido una red de comercio y diplomacia que les ha permitido prosperar y expandir su influencia en la galaxia.

Ciborgs de Kaos

Los ciborgs de Kaos son una raza de criaturas mecánicas que habitan en el planeta Kaos, un mundo conocido por su clima caótico y su falta de recursos naturales. Los ciborgs de Kaos son conocidos por su fuerza y su capacidad para formar alianzas con otras razas en la galaxia. Los ciborgs de Kaos han logrado establecer colonias en muchos planetas y han establecido una red de comercio y diplomacia que les ha permitido prosperar y expandir su influencia en la galaxia.

Ciborgs de Ordo

Los ciborgs de Ordo son una raza de criaturas mecánicas que habitan en el planeta Ordo, un mundo conocido por su clima templado y su abundancia de recursos naturales. Los ciborgs de Ordo son conocidos por su inteligencia y su capacidad para formar alianzas con otras razas en la galaxia. Los ciborgs de Ordo han logrado establecer colonias en muchos planetas y han establecido una red de comercio y diplomacia que les ha permitido prosperar y expandir su influencia en la galaxia.

Ciborgs de Lux

Los ciborgs de Lux son una raza de criaturas mecánicas que habitan en el planeta Lux, un mundo conocido por su clima templado y su abundancia de recursos naturales. Los ciborgs de Lux son conocidos por su inteligencia y su capacidad para formar alianzas con otras razas en la galaxia. Los ciborgs de Lux han logrado establecer colonias en muchos planetas y han establecido una red de comercio y diplomacia que les ha permitido prosperar y expandir su influencia en la galaxia.

Ciborgs de Nova

Los ciborgs de Nova son una raza de criaturas mecánicas que habitan en el planeta Nova, un mundo conocido por su clima templado y su abundancia de recursos naturales. Los ciborgs de Nova son conocidos por su inteligencia y su capacidad para formar alianzas con otras razas en la galaxia. Los ciborgs de Nova han logrado establecer colonias en muchos planetas y han establecido una red de comercio y diplomacia que les ha permitido prosperar y expandir su influencia en la galaxia.

Ciborgs de Ignis

Los ciborgs de Ignis son una raza de criaturas mecánicas que habitan en el planeta Ignis, un mundo conocido por su clima templado y su abundancia de recursos naturales. Los ciborgs de Ignis son conocidos por su inteligencia y su capacidad para formar alianzas con otras razas en la galaxia. Los ciborgs de Ignis han logrado establecer colonias en muchos planetas y han establecido una red de comercio y diplomacia que les ha permitido prosperar y expandir su influencia en la galaxia.

Ciborgs de Aqua

Los ciborgs de Aqua son una raza de criaturas mecánicas que habitan en el planeta Aqua, un mundo conocido por su clima templado y su abundancia de recursos naturales. Los ciborgs de Aqua son conocidos por su inteligencia y su capacidad para formar alianzas con otras razas en la galaxia. Los ciborgs de Aqua han logrado establecer colonias en muchos planetas y han establecido una red de comercio y diplomacia que les ha permitido prosperar y expandir su influencia en la galaxia.

Ciborgs de Terra

Los ciborgs de Terra son una raza de criaturas mecánicas que habitan en el planeta Terra, un mundo conocido por su clima templado y su abundancia de recursos naturales. Los ciborgs de Terra son conocidos por su inteligencia y su capacidad para formar alianzas con otras razas en la galaxia. Los ciborgs de Terra han logrado establecer colonias en muchos planetas y han establecido una red de comercio y diplomacia que les ha permitido prosperar y expandir su influencia en la galaxia.

Ciborgs de Ventus

Los ciborgs de Ventus son una raza de criaturas mecánicas que habitan en el planeta Ventus, un mundo conocido por su clima templado y su abundancia de recursos naturales. Los ciborgs de Ventus son conocidos por su inteligencia y su capacidad para formar alianzas con otras razas en la galaxia. Los ciborgs de Ventus han logrado establecer colonias en muchos planetas y han establecido una red de comercio y diplomacia que les ha permitido prosperar y expandir su influencia en la galaxia.

Ciborgs de Umbra

Los ciborgs de Umbra son una raza de criaturas mecánicas que habitan en el planeta Umbra, un mundo conocido por su clima templado y su abundancia de recursos naturales. Los ciborgs de Umbra son conocidos por su inteligencia y su capacidad para formar alianzas con otras razas en la galaxia. Los ciborgs de Umbra

UTILERÍA

A continuación el proceso de diseño, elaboración y uso de utilería

Primeros bocetos

Era necesario un recipiente mediano que cupiera en el bolsillo y que se viera futurista, luego de buscar inspiración llegué a estas ideas.

Fuente: Referente visual (Pinterest, 2025).

Me hase en estos diseños para crear uno propio, necesitaba un envase mediano y muy delgado así que la solución fue usar atomizadores y modificarlos.

Registro fotográfico propio (2026)

Esta fue la primera versión de los envases, lo realicé con los atomizadores guitarrobles la tapa y poniendo en cada lado recortes de tubo de cocina cubiertos con vinilo plateado los detalles también son en vinilo pero negro.

REFERENTES UTILERÍA

Me enfrenté a otro problema, que los envases tenían que ser funcionales, es decir, que tenían que contener liquido, así que en la primera vez que se usaron se dañaron algunos por el contacto del cartón con el liquido.

La primera solución fue poner foami por los interiores del envase en la parte donde va la tapa, sin embargo surgió otro problema, al destapario la presión interna del envase causaba que el liquido saliera disparado, causando el derrame del liquido en el escenario y en la actriz.

Una opción era abrir hueco en la tapa para reducir esa presión, pero podía ser peligroso si se volteaba, entonces finalmente la mejor opción era ponerle una tapa plástica.

Sin embargo, en las escenas que era necesario abrir los envases no había mucho tiempo para abrirlas, por lo cuál la tapa grande tenía que estar tigada de alguna forma a la pequeña, para abrirlas al tiempo, y el proceso fue de nuevo de prueba y error hasta que las dos tapas estaban completamente pegadas, luego de muchas pruebas por fin cumplió con su función.

Cajas

Fuente: Referente visual (Pinterest, 2025).

Para el diseño de las cajas se tomaron los referentes visuales que se encuentran alrededor de este texto.

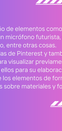
El primer prototipo tuvo una aproximación más cercana al prototipo de la izquierda, se empleó el foami de alto grosor para generar relieves a una caja de cartón.

No obstante, debido a los tiempos de elaboración y la cantidad necesaria de cajas, recurrí al mismo material de los envases, incorporando vinilo para dar un acabado futurista.

Para el primer prototipo se emplearon materiales como cartón junto con imanes para una apertura y cierre funcional. Sin embargo, la idea se replanteó, para optimizar los recursos se decidió reutilizar cajas provenientes del DI, lo que permitió reciclar material y evitar costos adicionales.

El diseño experimentó cambios estructurales para optimizar los recursos, sin embargo se mantuvo un espacio para poner los envases, asegurando un diseño diferente y futurista.

El diseño contenía botones, rejillas y avisos en papel adhesivo.



Registro fotográfico propio (2026)

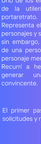
Reto: Elaborar el diseño y construir los elementos de utilería necesarios para el desarrollo de la obra.

Solución: Realicé el diseño de elementos como un casco, dos tipos de audífonos, un micrófono futurista, una cámara y modifiqué un portaretrato, entre otras cosas.

Para esto tome referencias de Pinterest y también usé herramientas digitales para visualizar previamente algunos elementos y bosarme en ellos para su elaboración.

La visualización previa de los elementos de forma digital me ayudó a tomar decisiones sobre materiales y formas, lo cuál optimizaba tiempo.

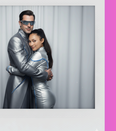
Casco



Bocetos casco. Elaboración propia (2025)

Para la elaboración del casco se inició por la búsqueda de referentes visuales, para luego realizar un primer boceto reuniendo características de los referentes antes vistos.

Para facilitar una visualización más clara del elemento recurrí a herramientas digitales para obtener este resultado.



Referencia visual generada por inteligencia artificial. (2026).

El casco tuvo varias versiones para garantizar funcionalidad dentro de la obra.

Portaretratro

Uno de los elementos más importantes de la utilería en la obra era un portaretrato.

Representa el ser amado de uno de los personajes y su anhelo por volverlo a ver, sin embargo, debía contener una foto, de una persona que no existe junto al personaje mencionado.

Recurrí a herramientas digitales para generar una imagen realista y convincente.

Imagen generada por inteligencia artificial. (2025).

El primer pasó fue generar un hombre futurista, formulando diferentes solicitudes y realizando ajustes hasta obtener la imagen deseada.

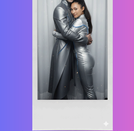


Imagen generada por inteligencia artificial. (2025).

Más adelante el hombre fue interpretado por una persona de ensamble, razón por la cuál la imagen tenía que cambiar para ser coherente.

Imagen generada por inteligencia artificial. (2025).

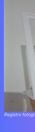
Registro del proceso

Registro fotográfico del proceso de adaptación de cajas. Elaboración propia. (2025)

Registro fotográfico del proceso de fabricación de envases. Elaboración propia. (2025).

Registro fotográfico del proceso de fabricación de envases. Elaboración propia. (2025).

Diseño y producto final



Registro fotográfico propio (2026).

Registro fotográfico. Modelo. (Rosa) (2026).

Referencia visual generada por inteligencia artificial. (2026)

Resultado final – registro fotográfico propio (2026).

Referencia visual generada por inteligencia artificial. (2026)

Resultado final – registro fotográfico propio (2026).

Diseño generado por inteligencia artificial (2025)

Resultado final – registro fotográfico propio (2026).

LUCES

Nina Sala, estudiante de iluminación de escena de la UA está viviendo actualmente un intercambio en la Universidad de Ciencias Aplicadas de Ostfalia (Wolfenbüttel, Alemania).

El objetivo de diseño de nuestra maqueta fotografiada con personajes y decorados de Jorge Ortiz-Cruz y Ana Sofía Pérez-Flores, es que el espectador tan pequeñ consiguiera sentir lo suficientemente de cerca la sensación de miedo.

> **Nina**
> Creo también que el diseño de iluminación que hago para la obra de teatro, es muy importante para la ambientación de la escena.
>
> **Jorge**
> Es muy importante que la iluminación de escena sea coherente con el resto de elementos de la escena, y que ayude a la ambientación, a la creación de atmósfera, a la creación de sensaciones, a la creación de emociones, a la creación de ilusiones, a la creación de mundos.

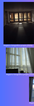
Proyecto plano de iluminación

Plano de iluminación digital

> **Jorge**
> Para mi creo que es muy importante que el diseñador de luces, tenga en cuenta que la iluminación de escena, es una herramienta de la que dispone el director de la obra, para conseguir que el espectador, sienta lo que el director quiere que sienta, que piense lo que el director quiere que piense, que sienta miedo, que sienta alegría, que sienta tristeza, que sienta amor, que sienta odio, que sienta lo que el director quiere que sienta.
>
> **Nina**
> Nuestro cuerpo se siente de la forma en que nos sentimos, nuestro cerebro piensa de la forma en que pensamos, nuestro corazón siente de la forma en que sentimos, y nosotros sentimos de la forma en que nos sentimos.
>
> **Jorge**
> Y el director, es el que quiere que sintamos, pensemos y sintamos de la forma que quiere que sintamos, pensemos y sintamos.

Nuestro cuerpo se siente de la forma en que nos sentimos, nuestro cerebro piensa de la forma en que pensamos, nuestro corazón siente de la forma en que sentimos, y nosotros sentimos de la forma en que nos sentimos.

Nos lo dice el director de la obra de teatro, que es el que nos indica, que es el que nos ordena, que es el que nos dice que sintamos, que pensemos, que sintamos.



Y el director, es el que quiere que sintamos, pensemos y sintamos de la forma que quiere que sintamos, pensemos y

OTROS

El proyecto enfrentó retos adicionales que no contemplados inicialmente, entre ellos la edición de audios, asumiendo por primera vez el rol de stage manager.

Reto: Realizar edición de audios y pistas, para apoyar al grupo en los ensayos y en la presentación final.

Solución: Capacitación autónoma en edición de audio, consulta con compañeros sobre programas especializados y la implementación de Soundshow. Por otro lado, también se solicitó apoyo al grupo para realizar ajustes continuamente.

Proyecto de grado p
Presentación
00:00:00 CUE
00:00:00 CUE
16:09:48
Cuarto de Estudio
Estudio Lapsus
Estudio Lapsus
Estudio Lapsus
Estudio Lapsus
Pasos a Historia
Cuarto de Estudio
Estudio Lapsus
Estudio Lapsus
Estudio Lapsus
Estudio Lapsus

RESULTADOS

Escenografía y utilería

Repisas

Registro fotográfico propio (2016)

Estructuras

Registro fotográfico propio (2016)

Carretilla y cajas

Registro fotográfico propio (2016)

Registro fotográfico propio (2016)

Estructuras

Lado fábrica

Registro fotográfico propio (2016)

Lado interrogatorio

Registro fotográfico propio (2016)

Registro fotográfico propio (2016)

tubos efecto neón

Registro fotográfico propio (2016)

contenedor

Registro fotográfico propio (2016)

Registro fotográfico propio (2016)

Mesa

Registro fotográfico propio (2016)

Registro fotográfico propio (2016)

Audífonos Iridia

Registro fotográfico propio (2016)

Registro fotográfico propio (2016)

Portaretrato

Registro fotográfico propio (2016)

Registro fotográfico propio (2016)

Collar eléctrico

Registro fotográfico propio (2016)

Registro fotográfico propio (2016)

Audífonos Argenta

Registro fotográfico propio (2016)

Registro fotográfico propio (2016)

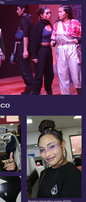
Silla

Registro fotográfico propio (2016)

Micrófono

Registro fotográfico propio (2016)

Cámara



Registro fotográfico propio (2016)

Envases

Registro fotográfico propio (2016)

Registro fotográfico propio (2016)

Vestuario y maquillaje

Registro fotográfico propio (2016)

Registro fotográfico propio (2016)

Registro fotográfico propio (2016)

Argenta

Registro fotográfico propio (2016)

Harper

Registro fotográfico propio (2016)

Registro fotográfico propio (2016)

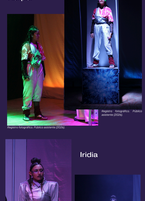
Iridia

Registro fotográfico propio (2016)

Registro fotográfico propio (2016)

Fotos extra

Registro fotográfico propio (2016)



Registro fotográfico propio (2016)

Registro fotográfico propio (2016)

Maquillaje elenco

Registro fotográfico propio (2016)

Registro fotográfico propio (2016)

Maquillaje ensamble

Registro fotográfico propio (2016)

Registro fotográfico propio (2016)

APRENDIZAJES

Resultados

Se logró montar la obra completa de manera funcional y coherente, demostrando una conexión entre autor-espectador, vestuario-maquillaje y luces, con transiciones funcionales y estéticas sin detener la obra. En el área de escenografía, se diseñaron los elementos necesarios para crear los espacios de la obra, adaptándose al espacio escénico disponible. La escenografía apoyó las partes de espacio y la ambientación.

En cuanto a utilería, se realizaron y elaboraron diversos tenderos presentes los referentes y se gestionaron prácticamente la utilidad dentro de la escena.

En el área de vestuario, se diseñaron y confeccionaron prendas que indicaban la esencia de cada personaje, mostrando coherencia con la ambientación y el desarrollo de los conflictos de la obra. Por otro lado, en el área de maquillaje, se realizaron diseños de maquillaje adecuados para el uso de nuestro público, también, utilizando las mismas técnicas.

Dentro de la práctica de escena, se gestionó la construcción con el equipo mediante grupos y documentos, la resolución de imprevistos, la adaptación y ejecución del guion, logrando una obra funcional en vivo. En luces se diseñó y se llevó a cabo un diseño de iluminación tendiente a crear ambientes específicos y estéticos pertinentes a cada escena, demostrando versatilidad, amplitud, apoyando los cambios escenicos, de espacio y de tiempo.

A nivel personal como menciona antes se desarrolló la capacidad de adaptarse a cambios, de ser flexible, de ser parte de un equipo, de ser autónomo y de mantener la planificación, la gestión del tiempo y la adaptación a cambios.

Prácticas de sostenibilidad post-proyecto

Tras la presentación de la obra, se decidió sobre el destino de los elementos que formaban parte de la escenografía, utilería y vestuario, con el objetivo de reducir el impacto ambiental del proceso de producción.

Algunos elementos fueron conservados en perfecto estado por los participantes del grupo como recuerdo, tanto como el vestuario, algunas telas, la utilería, el microfono, entre otras.

Otros elementos se decidieron donar, de acuerdo con el uso que se les iba a dar, por ejemplo, Suarte se tiene las copas y envases para almacenar algunos elementos que tienen tal red para otros proyectos, por mi parte me tiene las telas y telas PVC, debido que también ayudaba con algunos proyectos de mi hermana.

Este proceso hizo2 entender la vida útil de los materiales, dominar procesos de reciclaje y reutilización, que también ayudan a fomentar prácticas responsables, es importante aprovechar al máximo los recursos.

Fotos que estaban en medio de las telas de las estructuras que ocupamos, también como forma para reciclaje y reutilizar.

Imagen fotografía de Nicole Meza Díaz

Conclusiones

"Me encontré con un primer reto: comenzar". El inicio del proceso siempre representó uno de los principales bloqueos. Superar ese punto implicó tomar acción como estrategia tomar un tejo y un cuaderno y empezar, aun cuando no tuviera una estructura completamente definida. Se comprendió que el primer tiroo no necesariamente corresponde al resultado esperado, pero activa la creatividad. Una vez iniciado este proceso, surgieron nuevas ideas y posibilidades.

En el proceso de priorizacion los pendientes, se solucionaron problemas y se tomaron decisiones. Se cual permitió fortalecer la autoconfianza. Si bien es fundamental contar con criterios y bases sólidas, también es indispensable confiar en ellas.

Se aprendió a gestionar mejor los tiempos, teniendo en cuenta los imprevistos, es indispensable considerar dentro de los tiempos las contingencias. El trabajo en equipo y la comunicación son claves, por ahiento a cambios y no enfocarse en los problemas sino en la búsqueda de alternativas.

La producción compone una parte esencial de las producciones, y gracias el proceso pude profundizar en áreas como vestuario, escenografía, utilería, entre de escena y diseño de iluminación. Es la mejor manera que se puede, practicando, con un proceso marcado por la experimentación, tomando el error como una oportunidad de mejora.

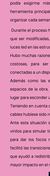


Imagen fotografía de Nicole Meza Díaz

El desafío del proyecto fue gestionar las áreas de producción al tiempo, coordinar los tiempos para sacarlas todas adelante sin descuidar ninguna.

Para resolverlo me apoyé en mis profesores y en mi tutor, también hacía seguimiento de mi trabajo cada semana, entendiendo los pendientes pregunándole el alcance del poso como pendientes que tal vez no tuviera que preocuparme por ciertas cosas, entendiendo que el desarrollo de esta forma recibía retroalimentación constante de muchas fuentes y podía enfrentar más, mejorando las propuestas y elementos. La retroalimentación principal fue la comunicación constante, tanto ayudarme a organizar cada semana.

Durante el proceso hubo muchas decisiones y propuestas que tuvieron que ser modificadas, como el uso de los platos que no tenían tanto, y luces tal en las estructuras principales.

Hubo muchas ideas para los cambios, aunque las tres tell so son muy costosas, para ser dirigidas desde la comisión tenían que estar contectadas a un dispositivo, el dispositivo subía el costo.

Además, como los estructuras tenían las telas para crear los dos espacios de la obra, es necesario grámos constantemente y no había lugar para ejecutar un dispositivo como el mencionado anteriormente. Teniendo en cuenta que era necesario giratas, para evitar un enredo de cables hubiese sido necesario un dispositivo por estructura.

Arte esta situación se tomó la decisión de implementar el diafar y usar unicas para simular tres luces, además de aprovechar las luces de la sala para dar las fotos necesarias en las escenas. Esta decisión nos dejó facilitó las transiciones y los tiempos de montaje de las estructuras, sino que ayudó a redistribuir el presupuesto a otros elementos que tendrían mayor impacto en el resultado final.

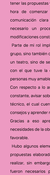


Imagen fotografía de Nicole Meza Díaz

Esa tipo de ajustes fueron necesarios, pues siempre se deben tener en cuenta los recursos disponibles y la validez de los propuestas, más allá de ver sólo la parte estética, se debe ser flexible, adaptarse a los diferentes situaciones y necesidades y saber cómo tomar decisiones. Otro gran reto fue trabajar las ideas a elementos físicos, nuevamente este proceso como la comunicación constante ayudó a tomar el semestre, con el grupo, se discutieron temas de sensaciones, ideas, imágenes mentales, referencias y de ahí comenzó a realizar bocetos para las características y grupos y a modificándolos, para ir de importante tecnicos y a modificándolos, para evitar malentendidos a la hora de comenzar con la producción, también, ayudó el proceso de comunicación clara y literal. Para materializar los elementos fue necesario un proceso de prueba y error, de preguntas y de modificaciones constantes.

Parte de mi rol implicaba mantener una comunicación no sólo con el equipo de producción, sino también con el equipo de arte y con el tutor. Con respecto a lo anterior, es necesario mantener una comunicación constante, evitar malos entendidos, dialogar las propuestas del personal técnico, el cual cuentan con una larga trayectoria y experiencia, recibir consejos y aprender más de ellos.

Creo que a mi aprendí a trabajar bajo presión y a expresar las necesidades de la obra, con el diálogo y el ambiente de trabajo fue clave y favorable.

Hubo algunos elementos que requieren más tiempo, ya sea por por propuestas elaboradas o por las modificaciones que se tuvieron que realizar, en entonces, considero que todos los procesos y tiempos fueron necesarios para obtener los resultados, como mencionaba anteriormente, es importante evaluar las propuestas y saber cuándo son viables y descartarlas antes de consumir más tiempo en ellas.

De los resultados obtenidos, no hubo algún elemento que consumara más tiempo y dinero del necesario, todos los elementos fueron pensados para apoyar la puesta en escena.

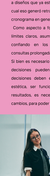


Imagen fotografía de Nicole Meza Díaz

Sobre la optimización del tiempo, uno de los principales aprendizajes consistió en poner límites a la hora de tomar decisiones y cambios en el diseño. Cada vez que surgía una propuesta se realizaban modificaciones y diafar que se estaban terminando y habían recibido aprobación, lo cual era ganar tiempo en la producción y cumplir con el cumplimiento del cronograma en general.

Como aspecto a fortalecer, se identifica establecer desde el inicio tiempos claros, asumir con mayor seguridad la toma de decisiones, confiando en los criterios previamente establecidos, evitando dilaciones prolongadas.

Si bien es necesario consultar el grupo y realizar ajustes, no todas las decisiones pueden responder a preferencias individuales, se necesitan obtener esas decisiones en la coherencia con la estética, sí funcionales y viables. Para avanzar y llegar a los resultados, es necesario dejar de lado el estado de exploración y cambios, para poder dar paso a la fase de producción.

Imagen fotografía de Nicole Meza Díaz

Tras la experiencia, no es posible determinar una única área con mayor fortaleza, sin embargo, mi interés por profundizar de manera individual en cada una de ellas es mayor.

El proceso de diseño resultó especialmente significativo, al permitirme materializar ideas nuevas y de gran valor, enriquecidas por los aportes del equipo. Con respecto a producción, particularmente al proceso de confección de las vestuarios fue un gran desafío, sin dejar de ser satisfactorio. Mencionar los sonidos y voces integrados en escena junto con la iluminación y acción dramática representó un logro relevante.

Sobre la escenografía sucedió algo similar, el constante ajuste de las propuestas, la resolución y reformulación de propuestas fortaleció mi capacidad de adaptación y mejora.

Por otro lado, en cuanto al diafar de luces, además de haber sido uno de los elementos de mayor interés, su aplicación práctica conservó mis aprendizajes técnicos. A pesar de realizar ajustes bajo presión el día de la función, sin las resultados realmente mi deseo de seguir profundizando sobre la luz y el color.

En conjunto, la experiencia me permitió comprender el impacto de todos los elementos técnicos dentro de una obra y tener la oportunidad de manejar y decidir sobre ellos fue una experiencia que agradezco inmensamente.

Imagen fotografía de Nicole Meza Díaz

Así mismo, se identificaron las áreas de mejora, el liderazgo, la toma de decisiones, el establecimiento de límites claros y la sostenimiento en el tiempo, así como la coordinación en general del grupo.

De igual manera, en el área de sonido, la edición de las pistas, la búsqueda y selección de los sonidos para cada momento, la integración de los mismos para que fluyan.

Finalmente, estaría la dificultad al reconocer los niveles de volumen adecuados, no obstante la sensibilidad auditiva se fue desarrollando progresivamente, aunque aún requiere fortalecimiento.

Cabe señalar que a pesárlo directo del sonido, no había sido contemplado inicialmente por mi parte dentro de las funciones precisas al asumir el proyecto de grado. Sin embargo, los aprendizajes obtenidos, son de mucho valor para mí, permitiendo ampliar habilidades y competencias, respondiendo con mayor eficacia a las necesidades del montaje.

Finalmente, más allá de los aprendizajes técnicos, la experiencia propició un crecimiento personal significativo. Se fortalecieron competencias como la perseverancia, la adaptación a los cambios, la confianza en la toma de decisiones y habilidades fundamentales para el desempeño en el ámbito profesional.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Fox, Enrique, F. J. (2002). Escenografía teatral y posmodernidad. Apuntes/apuntes para un estudio sobre la escenografía teatral en la ciudad de Bogotá. Universidad de los Andes. Centro Internacional de Estudios Políticos, Económicos y Sociales (CESO). Universidad de Chile.

Gómez, Jaime (1998). Teatro en el paisaje. Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Bogotá, Colombia.

Dictámen Ley Murguía F. (2000) « La ley como elemento esencial de la narrativa audiovisual. Comunicar, 15, 185-192.

Fundela (1994). (2010). Glosario del sector de la producción de espectáculos musicales en directo. Madrid.

Pavis, Patrice. 1996. Diccionario Teatral. Barcelona. Ed. Paidós.

Alonso, R. (2003). La producción audiovisual en escena. Los ciclos de una creación (1ª ed.). Madrid: Asociación Española de Productores de Teatro de Gaztelu.

ANEXOS DIGITALES

Los links mencionados anteriormente se encuentran en esta carpeta, en caso de no haber funcionado antes, se pueden encontrar a continuación en orden de aparición en el documento:

https://uredu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/maria_alayon_urosario_edu_co/IgDBW3ZiI4_KTJBQdwWS7nZ-AYxMRyRqbu4n9Tfi2E2gbLc?e=5sSPyT

Video de la obra

https://uredu-my.sharepoint.com/:v:/g/personal/maria_alayon_urosario_edu_co/IQDErvEGUHOzToAfI6Q8a5OMAd0mOsXOiu39rkeTE42bFv4?nav=eyJyZWZlcnJhbEluZm8iOnsicmVmZXJyYWxBcHAiOiJPbmVEcml2ZUZvckJ1c2luZXNzIiwicmVmZXJyYWxBcHBQbGF0Zm9ybSI6IldlYiIsInJlZmVycmFsTW9kZSI6InZpZXciLCJyZWZlcnJhbFZpZXciOiJNeUZpbGVzTGlua0NvcHkifX0&e=LhQuXf

En caso de no encontrar el video en este link, se encontrará en el enlace anterior, el cuál es una carpeta.