

A man and a woman are shown from the chest up, standing behind a glass pane. They are both wearing white clothing. The man on the left has dark, curly hair and a mustache. The woman on the right has dark, curly hair. Both have white body paint on their faces and arms, with red markings. The man's face has red markings around his eyes and mouth. The woman's face has red markings around her eyes and mouth. They are both looking towards the camera. The background is dark.

# NO ME GUSTA EL PARQUE

DIRECCIÓN Y DRAMATURGIA  
Valentina Bernal

# SIN NO PS



## NO ME GUSTA EL PARQUÉS

*En un tablero donde el tiempo es solo un eco y el color es un olvido, el juego nunca termina.*

Es un espectáculo teatral que nos invita a colarnos en la vida de Antonio, un viejo pintor al que un suceso le destiñó la vida. Terco y entrañable, solo le queda un mundo acromático, donde las sombras se extienden como una manta pesada sobre sí. La luz y la oscuridad bailan en su mente, pero sin poder definir sus contornos. Violeta, su hija, ha pasado años buscando en las grietas de su padre, intentando recolectar las piezas rotas de un rompecabezas sin imagen, lanzando dados en una partida donde el tablero cambia de forma, donde el tiempo se tuerce como una espiral y las respuestas nunca llegan.

La obra se despliega como una partida de *parqués*, en la que las casillas son abismos sin fin y las fichas son ecos de algo que alguna vez existió. Cada tirada de dados arrastra a Violeta a una dimensión de vacíos, donde los recuerdos, ahora fragmentados, emergen como fantasmas desvanecidos, apenas perceptibles, flotando como sombras que no terminan de tomar forma. El tablero no tiene reglas fijas, y lo que ayer era una casilla segura hoy se convierte en un hueco sin fondo. Cada jugada se convierte en un acto de fe: avanzar, retroceder, detenerse. La ausencia de color, la grieta que lo separa todo, se convierte en el centro de este extraño juego. Allí los recuerdos se reconfiguran, se desvanecen y aparecen como espectros del pasado donde lo tangible se convierte en sombra, y lo irrecuperable regresa como un susurro.

INTRODUCCIÓN:

LA TEMÁTICA Y  
EL SIMBOLISMO  
DEL COLOR EN  
LA NARRATIVA

# CORPUS



El color, en su función simbólica y perceptual, ha sido históricamente un vehículo clave en la representación de emociones, estados de ánimo y realidades interiores. En el contexto del espectáculo teatral NO M• GUST▲ •L P▲RQ•S, la pérdida de la capacidad de ver los colores por parte del personaje de Antonio se concibe como una metáfora de la desconexión emocional, un vacío afectivo generado por un trauma pasado. Esta ausencia cromática no solo afecta a la percepción visual de Antonio, sino que configura su mundo interior y su relación con el entorno, incluida su hija Violeta.

El uso del juego de parqués como recurso terapéutico y narrativo se propone como una estrategia simbólica que interroga las nociones de recuperación emocional y reconciliación a través de la restauración del color. De acuerdo con las teorías de la psicología del color y la semiótica, el color no es solo un fenómeno visual, sino una herramienta cargada de significados que se interrelacionan con la percepción emocional y la memoria. Este proyecto parte de la hipótesis de que el color, en su carga simbólica, puede actuar como catalizador de cambios emocionales, facilitando procesos de sanación y reconciliación entre los personajes

## **EL COLOR COMO CONSTRUCTO SIMBÓLICO Y EMOCIONAL**

En el marco de la dramaturgia de la obra, el color no solo se introduce como un elemento estético, sino como un dispositivo narrativo que refleja y transmite las dinámicas psicológicas de los personajes. El color se aborda como un lenguaje que se teje en una red de significados y asociaciones culturales. Desde los primeros momentos de la obra, donde la escenografía acromática representa la ausencia de conexión y vitalidad, el color se convierte en un objetivo narrativo en sí mismo. En este sentido, el proyecto utiliza el concepto del color como "pincel" de la vida, donde cada tonalidad simboliza una fase del proceso emocional de los personajes: desde la oscuridad y el vacío hasta el renacer y la reconciliación.

En términos psicológicos, la psicología del color sostiene que las tonalidades de luz, cálidas o frías, pueden influir profundamente en los estados anímicos y emocionales de los individuos. Los estudios de Lüscher y de Elliot y Maier afirman que los colores no solo afectan la percepción estética, sino que tienen una correlación directa con la psicología individual. Así, los colores pueden estar asociados a sentimientos de alegría, calma, tristeza o angustia, generando efectos fisiológicos y emocionales profundos en quienes los perciben. En este sentido, la obra articula una tensión entre la ausencia (acromía) y la presencia del color como motor emocional de la narrativa.

## **LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRUCTURA NARRATIVA**

Una de las innovaciones conceptuales del proyecto es la integración de la gamificación, específicamente a través del juego de parqués, como parte esencial de la estructura narrativa. En este contexto, el juego no solo tiene un papel de transición en la trama, sino que a su vez es este mismo el que moviliza y permite la acción dramática. La teoría de la gamificación de Yu-Kai Chou, a través de su modelo Octalysis, proporciona un marco teórico útil para entender cómo ciertos factores motivacionales inherentes al diseño de juegos pueden ser aplicados en la dinámica narrativa de un espectáculo teatral.

El modelo Octalysis identifica ocho dimensiones claves que motivan la participación activa en un proceso, ya sea un juego o cualquier otra actividad humana. Estas dimensiones son relevantes para el desarrollo de la relación entre los personajes y la evolución de la trama, ya que exploran los mecanismos de motivación intrínseca y extrínseca que definen la interacción entre padre e hija:





1. Significado: La necesidad de restaurar el vínculo familiar se convierte en el motor central de la historia, y el juego de parques se transforma en un símbolo de esta restauración.
2. Desarrollo y Realización: La obra ofrece un “reto” constante: la progresión en la relación entre Antonio y Violeta a medida que avanzan en el juego.
3. Potenciación de la creatividad: El juego sirve como espacio creativo, donde las decisiones de los personajes permiten expresar su evolución emocional, mientras que el público también se ve involucrado en la búsqueda del color.
4. Propiedad y Posesión: La restauración del color implica recuperar el control sobre lo perdido, lo que se traduce en la percepción de “propiedad” sobre el propio destino emocional.
5. Influencia Social y Afinidad: El juego y las interacciones entre los personajes exploran el papel del afecto, la competencia, y la colaboración en la restauración de su vínculo.
6. Escasez e Impaciencia: La escasez del color, como metáfora de lo que falta en la relación, genera una tensión narrativa que impulsa el deseo de recuperación.
7. Imprevisibilidad y Curiosidad: Los giros narrativos y el componente de sorpresa del juego mantienen al espectador atento a la evolución de los personajes y su relación.
8. Pérdida y Evitar: La motivación para evitar la perpetuación de la distancia emocional y la ausencia del color actúa como un motor negativo que mantiene el conflicto en movimiento.

En este sentido, el espectáculo teatral no solo usa el juego de parques como recurso dramático, sino que lo integra como un medio para activar y desactivar las motivaciones y las emociones de los personajes, siguiendo las mismas dinámicas de enganche, desafío y resolución que se encuentran en los sistemas de juego.

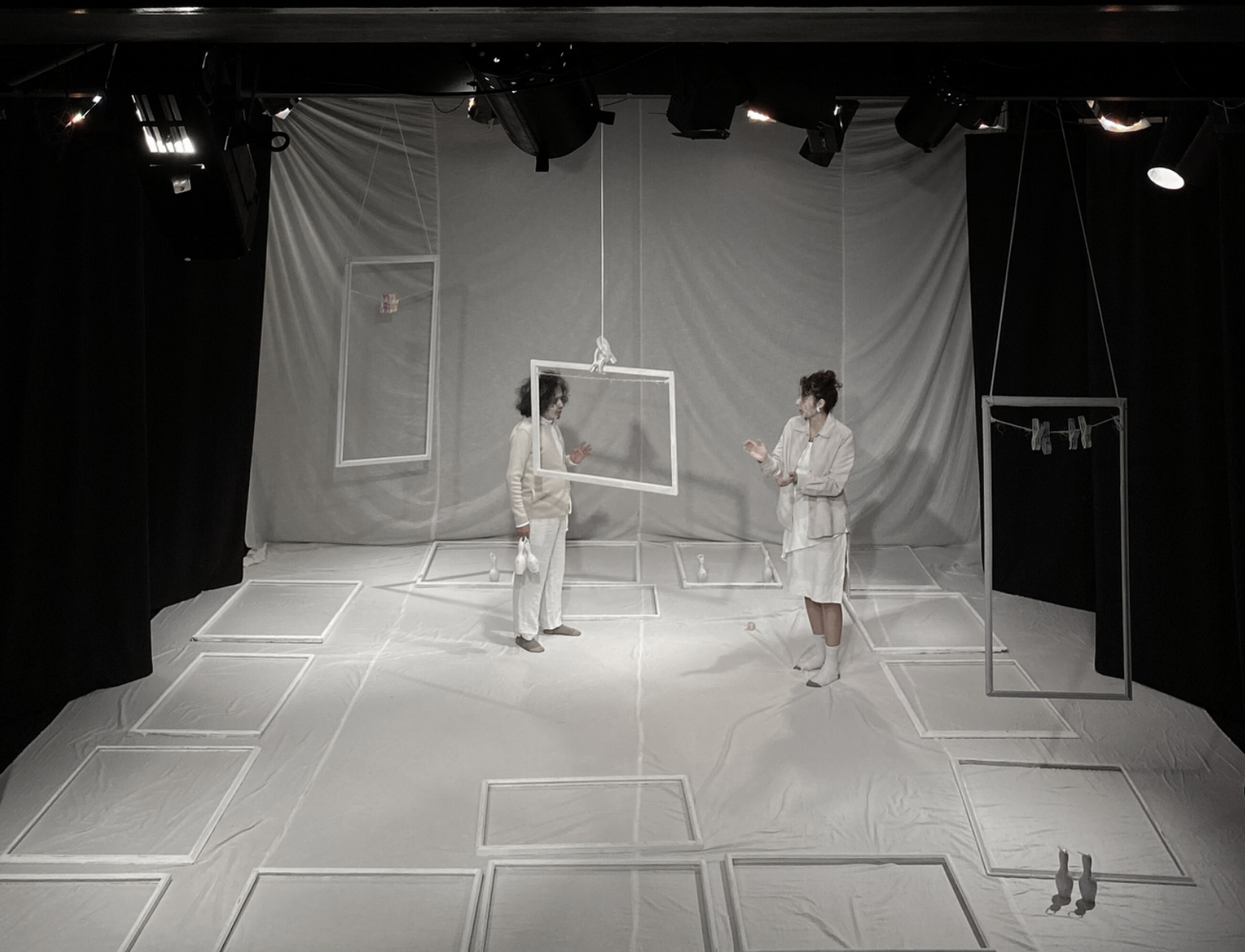
## **Escenografía: La acromía como estructura visual y simbólica**

La elección de una escenografía acromática (blanco, negro y grises) responde a una estrategia formal que explora las posibilidades expresivas de la ausencia de color. Esta decisión escenográfica no solo es un reto técnico y artístico, sino que tiene una función simbólica y emocional primordial: la acromía refleja el vacío emocional de los personajes y su desconexión, mientras que el contraste entre luces y sombras genera una tensión dramática que resalta el proceso de evolución interna de los mismos. La iluminación se convierte en el principal agente para crear variaciones de tono y textura, revelando gradualmente las capas de los personajes.

El uso de texturas contrastantes en los elementos escenográficos (madera, papel, tela) añade una capa sensorial a la obra, permitiendo que el público no solo “vea” la ausencia de color, sino que también “sienta” la densidad emocional del espacio. Las superficies rugosas y suaves, los materiales brillantes y opacos, contribuyen a la construcción de una atmósfera.

# Diseño y composición de la obra: minimalismo y geometría

La propuesta estética se caracteriza por su minimalismo geométrico, inspirada en la estructura del juego de parkes. Este enfoque busca una representación visual ordenada y limpia, donde cada elemento escénico tiene un propósito claro y funcional dentro de la narrativa. Las líneas rectas, las formas simétricas simbolizando las posibilidades de reconstrucción, donde cada pieza, cada movimiento, tiene un impacto directo en el resultado final.



El espacio escénico, según la historiadora de teatro Anne Ubersfeld en su libro *Lire le théâtre* (1977), depende de varios aspectos: El tamaño del teatro, la forma y relación jerárquica de la sociedad; los hábitos del lugar y el tipo de representación. Pero no se pueden olvidar otros aspectos más técnicos del teatro, que influyen en el campo visual y acústico, como son el tamaño, la orientación, la posición y el tratamiento de los materiales. Se conciben dos puntos de vista del espacio escénico:

- El espacio real por donde se mueven los actores, tanto si se mueven en el escenario como si lo hacen entre el público.
- El espacio interior, como el espacio abstracto de un sueño, o de una visión del dramaturgo o de un personaje (Blas Gómez, F. 2009 *El teatro como espacio*).

El presente proyecto de investigación entiende al espacio escénico más allá del lugar donde sucede la acción de representación, pues busca que a partir de este el espectador logre una inmersión estética con la que pueda verse afectado desde lo que evoca visualmente. Se propone un aforo en cámara negra con una escenografía sobrepuesta a la alemana. Los telones serán completamente blancos, las patas estarán dispuestas en los hombros del escenario, perpendiculares al telón de boca creando una caja negra cerrada. Para ello se hará uso de:

- 4 Molton de escenario B1 con ojales (6 x 4 m), color blanco.

En términos de diseño escenográfico, se propone explorar diferentes elementos como:

- Juego de luces y sombras: Utilizar la iluminación como elemento clave para crear contrastes y enfatizar la profundidad de la escenografía. La interacción entre luces y sombras puede resaltar la arquitectura del espacio escénico y darle una dimensión tridimensional única.
- Texturas y materiales contrastantes: Incorporar materiales con texturas variadas, como madera, metal, piedra o tejidos, para añadir interés visual y sensorial a la escenografía. El contraste entre superficies rugosas y suaves, brillantes y opacas, contribuye a la riqueza estética del conjunto.
- Elementos minimalistas y geométricos: Optar por un diseño minimalista y geométrico que resalte la pureza de las formas y estructuras. Líneas limpias, ángulos definidos y espacios abiertos pueden enfatizar la elegancia y la simplicidad de la estética cromática.
- Accesorios y mobiliario selecto: Seleccionar cuidadosamente accesorios y mobiliario en blanco, negro o tonos de gris que complementen la escenografía y añadan detalles visuales interesantes. Elementos como lámparas, alfombras, cuadros o esculturas pueden aportar puntos focales y enriquecer la composición general.
- Narrativa visual y simbolismo: Utilizar la ausencia de color como un recurso narrativo para transmitir emociones, conceptos o atmósferas específicas. El contraste entre luces y sombras, la dualidad entre blanco y negro, pueden evocar sensaciones de dualidad, equilibrio, y contraste en la narrativa visual de la escenografía.



# ¿CÓMO SUENA LA OBRA?

Cuando se habla del color en la música quizá la primera idea que se piensa no es la de un número de la escala Pantone asociada con un Do sostenido. Se considera que hay palabras que a través de la imagen, su ritmo e incluso la decadencia en sus entonaciones cobran una sonoridad particular. La sinestesia es la capacidad de percibir sensaciones con los sentidos, y uno de sus tipos es la cromestesia, es decir que un sonido o nota musical induce a un color.

El compositor ruso Alexander Scriabin, influenciado por diversos filósofos y músicos desarrollo un misticismo personal y fruto de ello fue la creación de un ciclo de quintas, asociando a cada una de las notas a un color.

De hecho en una de sus obras orquestales *Prometeo: el poema del juego* realiza una puesta para la escena desde la intervención de los colores en relación a cada instrumento, pues estos parecieran reaccionar a la intensidad y ritmo de cada sonido. Otros compositores como Oliver Messiaen y Rimski-korsakov estuvieron de acuerdo con la relación propuesta entre el sonido y el color, tanto así que crearon sus propios códigos de colores; curiosamente el círculo cromático de Isaac Newton coincide con el espectro cromático visible, así pues, las 12 notas empiezan por Do rojo y terminan en Fa grana completando el ciclo de notas y la gama cromática, la cual vibra a unas frecuencias enormemente superiores a las del sonido.

Los colores para ser vistos vibran a terahercios, pero resulta que si la frecuencia de la nota *La* que vibra 440 Hz/s se va doblando y multiplicando por 40 veces llega a una frecuencia lógica dentro del espectro cromático visible, el resultado de ese montón de multiplicación sería 483 Hz y corresponde a un tono del color naranja. Si se realiza el mismo procedimiento pero con la nota *Fa* que oscila 349, 228 Hz/segundo y se multiplica 41 veces x2 llega a una frecuencia lógica dentro del espectro cromático visible de 768 Hz, la cual coincide concretamente con un tono púrpura.

**Rojo: Re**  
**Naranja: Mi**  
**Amarillo: Fa**  
**Verde: Sol**  
**Azul: La**  
**Indigo: Si**  
**Violeta: Do**

Relación entre colores y notas musicales. Isaac Newton.

Otra asociación que se hace entre color y sonido es en relación a la textura de un instrumento musical o un grupo de instrumentos, un clarinete por ejemplo, tiene diversos registros y cada uno de ellos nos se emite un color o textura, el registro grave ofrece un color oscuro y cálido como, mientras que el registro agudo ofrece un color brillante y frío. La música puede tener un color oscuro, claro, brillante, aterciopelado, estridente, excitante, susurrante, eso depende de la combinación sonora, la imagen e incluso la sensación.

Wassily Kandinsky, pintor ruso y uno de los precursores del arte abstracto, propuso que cada color podía tener un sonido y a su vez asociarlos con una sensación o emoción. El artista definió el sonido de cada color de la siguiente manera:

- Rojo: El rojo es un color ardiente con un carácter inmaterial e inquieto. Recuerda a la alegría juvenil, pero en tonos oscuros simboliza la madurez viril. Se asemeja a los tonos claros de un violín.
- Naranja: El color tiene una sensación grave, radiante, que emite salud y vida. Su sonido es similar al de una campana llamando al Ángelus, un barítono o una viola.
- Amarillo: Este color irradia desde el centro, parece que se acerca al espectador o que se sale del cuadro. Es inquietante y evoca al delirio. Su sonido es el de una trompeta o un clarín.
- Verde: El verde carece de dinamismo, ya que evoca la calma y la pasividad. Suena como los tonos tranquilos y profundos de un violín.
- Azul: Este color se mueve de forma concéntrica, como un caracol en su concha. Parece que se aleja del espectador. Es un color puro e inmaterial, y su sonido se asemeja al de una flauta, un violonchelo o un órgano.
- Violeta: El violeta se concibe como un color lento, apagado. Tiene una sensación enfermiza que se asocia al luto y a la vejez. Recuerda al sonido del corno inglés, la gaita o el fagot.
- Blanco: El blanco representa un mundo donde desaparece el color material. Da una sensación de alegría pura. Es un silencio lleno de posibilidades, una pausa musical.
- Negro: Es el color de la más pura tristeza, por lo que es apagado e inmóvil. Evoca la muerte, la nada tras apagarse el sol. Es el silencio, la pausa completa tras la que comienza otro mundo.

Dicho esto, la obra dentro de su espectro sonoro busca construir sonoridades que no solo apelen a la ambientación de la escena, sino que por el contrario potencian, proyecten, dibujen sobre el escenario el sonido. Anteriormente se realizó una breve descripción de las notas musicales que corresponden a un color, esto para explicar que la musicalización de la obra irá dirigida según los colores que se vayan plasmando sobre el cuadro central. Es decir, si el personaje de Antonio está concebido a partir del color rojo su composición musical será construida desde un Ro, como nota musical en diferentes escalas.

# RÍDIER TÉCNICO

Requerimientos del escenario e iluminación.



## REQUERIMIENTOS DE ESCENARIO

1.8m (Ancho) X 8m (Profundidad) X 7m (Alto)

2. Guaya de fondo para sujetar tela blanca con un peso aproximado de 15Kg.

3. Barras de tramoya o de iluminación con espacio disponible para colgar 3 marcos de madera cada uno de un peso menor a 5Kg.

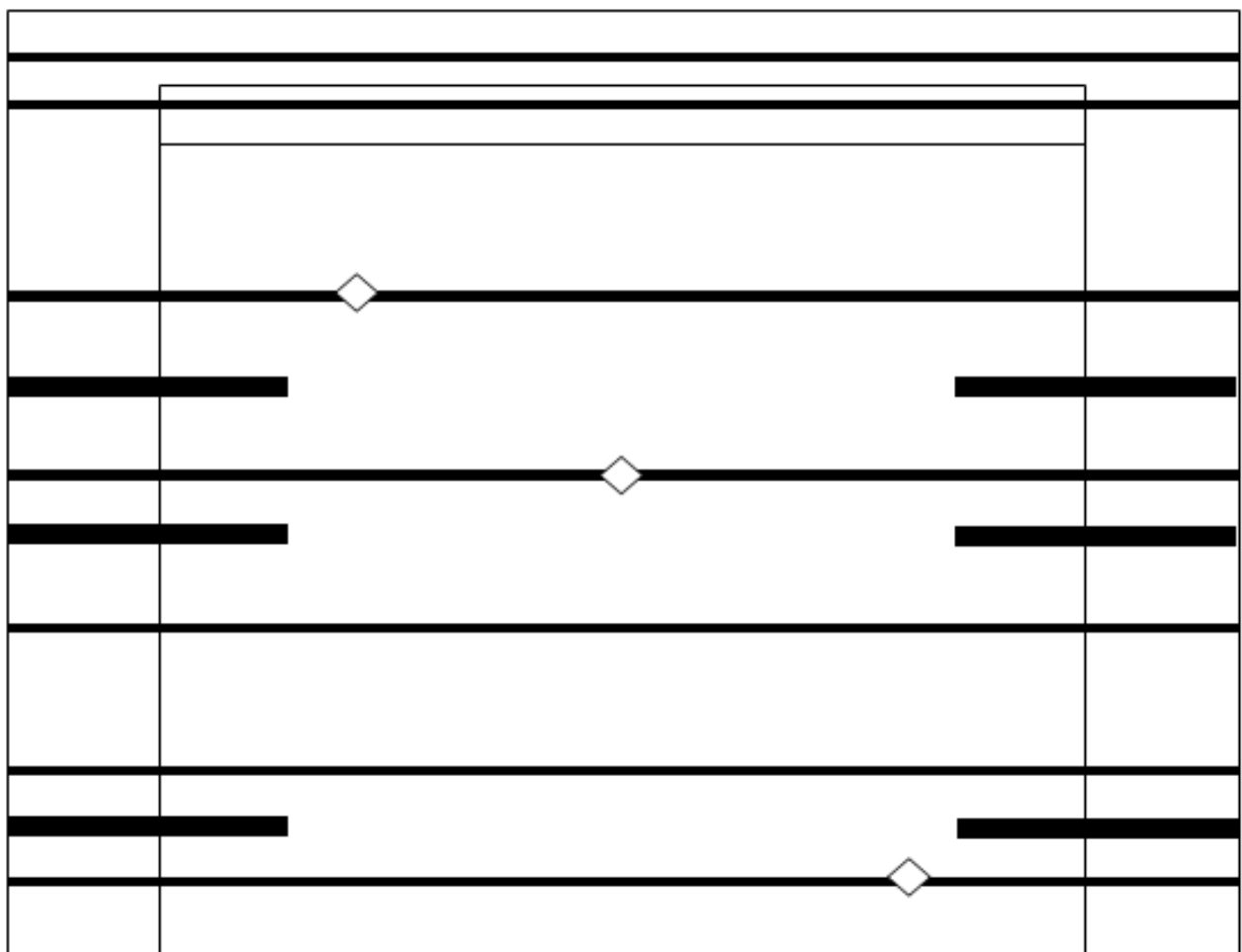
4.Espacio de tránsito tras telón de fondo de mínimo 1,30m

5.6 patas negras que permitan espacio de tras - escena lateral de mínimo 1,30m

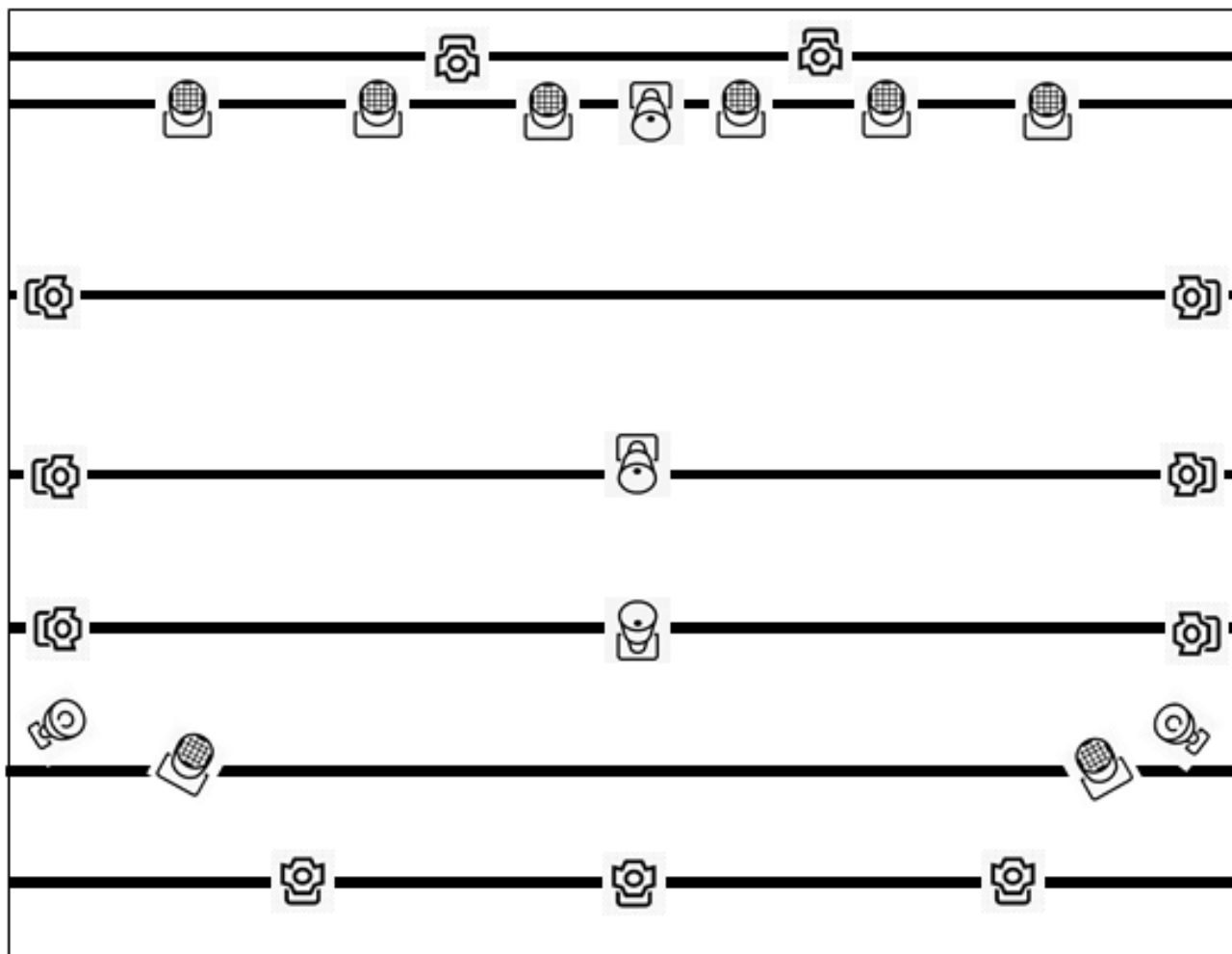
6.Telón de fondonegro, para sobreponer tela blanca.

◆ Soporte de peso, para colgar marco de madera.

Tela blanca







## REQUERIMIENTOS DE ILUMINACIÓN



5 fresneles halógenos que pueden ser remplazados por par 64 halógenos2 soportes con Glam para manejo de luces de piso.



7 elipsoidales 25 - 50 que pueden ser remplazados por luces par 64 o luces led tipo PC.



6 par led 64 RGBW que proyecten colores sobre la tela blanca

# EQUIPO CREATIVO



# DIRECCIÓN



## **LUARA VALENTINA BERNAL VARGAS**

### **Dirección y dramaturgia**

Licenciada en artes escénicas, dramaturga y maestrante en creación y dirección escénica. A lo largo de su carrera como directora ha tenido la oportunidad de participar en diferentes festivales como: Mujeres en Escena por La Paz, Festival de Teatro y Circo de Bogotá, Festival Estudiantil de Bogotá, FESTA, con obras como: EL retumbar de Mayo a media Tarde con la agrupación Quira. Ensamble de Música y Danza en la Universidad ECCI. Desmontajes: Somnio Ergo Sum con Polymnia Teatro. Llorona, Cotifu Teatro. La utopía es de colores, FNH.

También ha sido parte de proyectos como: MICROESCENARIOS: Aulas y teatros portátiles. CONCIERTO: EL PREGUNTARIO DESDE LA MIRADA DE DOS NIÑOS, proyecto ganador de la beca a conciertos didácticos para la creación de público infantil y juvenil del MinCultura en el año 2022. Exposición de ponencia en el Diplomado en Pedagogía de las Artes Escénicas. DESMONTAJES, proyecto ganador de la beca ¡La función continua! Y la convocatoria Artes para la Transformación social, MinCultura 2020. Escuela virtual para la formación de formadores de públicos, Teatro R101. Zoom al territorio 2.0, Teatro R101.

# COPRODUCCIÓN



## **TEATRO ESTUDIO ALCARAVÁN**

**Coproducción: Circulación.**

Teatro Estudio Alcaraván es un grupo de teatro profesional y estable que trabaja a partir de la creación colectiva gestando un espectáculo y un pensamiento; de ésta manera genera una forma moderna de trabajo y producción artística. La Corporación Cultural Teatro Estudio Alcaraván ha producido numerosas piezas teatrales, dentro de las que se encuentran actualmente en repertorio: Las Peregrinas. La Soledad de los Nadies. La Caída de las águilas (reconocida como una de las 10 mejores obras de teatro por la revista Arcadia en el 2016). Salón Macramé. Encierro.

Estas puestas en escena de creación colectiva han tenido lugar gracias a la realidad local y global, con enfoque de género y poblacional. La Corporación Cultural Teatro Estudio Alcaraván ha participado en los siguientes festivales:

Festival Internacional de Teatro Alternativo. Festival de Mujeres en Escena. Festival de Teatro de Bogotá. Festival OFF de Teatro. Festival Sala B. Festival Calle Arriba Calle Abajo. (Armenia, Quindío). Festibienal. Festival la Flor del Actor. Festival Cinexcusa. Festival Selva Adentro. (Chocó). Festival Enitbar. (Barranquilla). Festival de Teatro Mistrató. Festival Titiriteatro (Urabá, Antioquia). Festival Museo Rayo. (Roldanillo, Valle).

# ACTORES



**DAVID BOJACÁ**

**Actor**

Actor, pedagogo, director y gestor cultural. Licenciado en Artes Escénicas de La Universidad Pedagógica Nacional con énfasis en Teatro Físico. Dirigió la Obra Infantil “Rafael y Su Viejo Baúl Empombado” (Lucas Mahecha 2012). Ha actuado en diferentes obras como: Audiencia Pública (2010), “Petición de Mano” de Antonin Chejov (2011) bajo la dirección de Lucas Mahecha, “La Caída de Las Águilas” (Paola Guarnizo 2016), Uhuro-Uhuro Viaje al Origen (Paola Guarnizo 2020), Oh Belleza (Eric Bernal 2021), Sol-Edades (Fabián Castellanos 2021) Mayukuna (Álvaro Rodríguez 2023)

En el año 2018 fue elegido consejero distrital de Arte Dramático. En el medio audiovisual ha actuado en diferentes cortometrajes, campañas de publicidad, en la serie “La Ruta de Los Vientos” del canal regional Telepacífico (Luis Garavito 2019) y en la miniserie web “El Plagio” (Ricardo Coral Dorado 2022)



**KATHERINE GREGORY**

**Actriz**

Actriz y escritora con más de 10 años de experiencia en el campo teatral con desempeños en diseño de vestuario, manejo de títeres y clown.

Actualmente finalizando sus estudios como maestra en artes escénicas en la Universidad Distrital Francisco José de Caldas - Facultad de artes ASAB. Participó como actriz en el grupo “Movimiento Cuerpo Teatro” durante 4 años y actualmente es actriz en múltiples obras, entre esas “Operación Caza-Fantasmas” ganadora de la Beca LEP 2023 de la Corporación Changua Teatro.

Además asistente de dirección y dramaturga del grupo Mereketengue Teatro.

