

SOFTWARE MULTIMEDIAL BIBLIOGRÁFICO PARA EL DESARROLLO
TEATRAL
“LA CARRETA DE TESPIS”

GERARDO ANDRÉS MARTÍNEZ REVELO

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE INGENIERÍA
PROGRAMA DE INGENIERÍA DE SISTEMAS
2009

SOFTWARE MULTIMEDIAL BIBLIOGRÁFICO PARA EL DESARROLLO
TEATRAL
“LA CARRETA DE TESPIS”

GERARDO ANDRÉS MARTÍNEZ REVELO

Tesis de grado presentado como requisito parcial para optar el título de Ingeniero
de Sistemas

Director
Ing. PAOLA ARTURO

Asesor:
Esp. OSCAR REVELO

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE INGENIERÍA
PROGRAMA DE INGENIERÍA DE SISTEMAS
2009

NOTA DE ACEPTACIÓN

Jurado

Jurado

Director

San Juan de Pasto, Mayo de 2008

“Las ideas y conclusiones aportadas en el Trabajo de Grado son responsabilidad exclusiva del autor.”

Artículo 1º del Acuerdo N.º. 324 de octubre 11 de 1966, emanado del Honorable Concejo Directivo de la Universidad de Nariño

AGRADECIMIENTOS

Al misterio por permitirme vivir.

Al pilar fundamental de mi corazón, mi familia.

A la paciencia de los que contribuyeron al desarrollo de esta idea Ingeniera Paola Arturo, Ingeniero Oscar Revelo, Ingeniero Arturo Cruz.

A los jurados, Ingeniero Javier Jiménez y el Maestro Julio Eraso por su disposición para madurar la idea.

A mis hermanos de corazón y de lucha poética.

A la sabiduría compartida por todos los maestros en este trabajo.

A la paciencia de los que contribuyeron al desarrollo de esta idea.

A las ausencias y sus palabras.

A los presentes y sus silencios.

DEDICATORIA

A la poesía...

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	17
1. MARCO TEÓRICO	26
1.1 HERRAMIENTA UML	26
1.1.1 Cómo nació UML	27
1.1.2 Flash 8	27
Descripción de flash	27
Archivos flash	28
Utilización de la línea de tiempo	29
Utilización de fotogramas y fotogramas clave	30
Trabajo con fotogramas en la línea de tiempo	30
Utilización de capas	31
Utilización del panel herramientas	31
Utilización del escenario	32
Action script	32
Flv playback	32
Utilización del componente flvplayback	33
1.1.3 Tecnicas de animación	33
Stop motion	34
Métodos y variantes	35
Historia	35
Informática en la animación	36

1.2 TEATRO	36
1.2.1 Definiciones	36
1.2.2 aproximación histórica	37
Teatro europeo	37
Los géneros	37
Clásico	38
Medieval	39
Renacimiento	39
Siglo xix	40
1.2.3 Teatro oriental	40
Teatro Balines	41
Teatro Japonés	43
Teatro Hindú	44
1.2.4 Teatro latinoamericano	45
Teatro en México	46
Teatro en Colombia	47
1.2.5 Texto dramático	47
Estructura externa	47
Estructura interna	48
1.2.6 Conflicto	49
1.2.7 Actuación	51
Konstain Stanislavsky	51
Vsevolod Meyerhold	53
Jerzy Grotowsky	54
Eugenio Barba	55
Puesta en escena	56
2. METODOLOGÍA	58

2.1 ELECCION DE LA HERRAMIENTA DE DESARROLLO	58
2.2 MÉTODO DE RECOLECCIÓN DE DATOS	58
2.2.1 Análisis del sistema	58
2.2.2 Observación del espectáculo teatral	58
2.2.3 Identificación de los actores	58
2.2.4 Descripción de los componentes del sistema	58
2.2.5 Recolección de la información	59
Documentos audiovisuales	59
Revisión bibliográfica	59
2.2.6 clasificación de la información	59
2.3 METODOLOGÍA DEL DESARROLLO DE SOFTWARE.	59
2.3.1 Ciclo de vida	60
3. RESULTADOS	63
3.1 ANÁLISIS DEL SISTEMA	63
3.1.1 Identificación de los componentes del sistema	63
3.1.2 Descripción de los componentes del sistema	63
3.1.3 Clasificación de la información	64
3.1.4 Módulos	64
Modulo historia	64
Modulo texto dramático	64
Modulo entrenamiento	64
Modulo puesta en escena	64
3.2 DESARROLLO DEL SOFTWARE	64
3.2.1 Modulo historia	64
Listado de características modulo historia	64
Casos de uso modulo historia	66

Diagramas de casos de uso modulo historia	90
3.2.2. Modulo texto dramático	96
Listado de características modulo texto dramático	96
Casos de uso modulo texto dramático	98
Diagrama casos de uso modulo texto dramático	106
3.2.3. Modulo entrenamiento	108
Listado de características modulo entrenamiento	108
Casos de uso modulo entrenamiento	110
Diagrama casos de uso modulo entrenamiento	117
3.2.4 puesta en escena	117
Listado de características del modulo puesta en escena	117
Casos de uso puesta en escena	118
Diagrama casos de uso modulo puesta en escena	121
3.2.5 menú principal	122
listado de características menú principal	122
Casos de uso menú principal	123
Diagrama de caso de uso modulo principal	123
3.2.6. Listado de actores	124
3.3 DISEÑO DE NAVEGACIÓN	124
3.4 DISEÑO DE PROTOTIPOS (PANTALLAS)	125
3.5 UNIDAD ESTÉTICA DEL SOFTWARE	128
4. CONCLUSIONES	130
5. RECOMENDACIONES	131
BIBLIOGRAFÍA	132
WEBGRAFIA	133

LISTADO DE FIGURAS

Figura 1. Caso de uso Seleccionar Origen Teatral.	67
Figura 2. Caso de uso Escoger Periodo Teatro Occidental.	68
Figura 3. Caso de uso Escoger País Teatro Oriental	69
Figura 4. Caso de uso Escoger País Teatro Latinoamericano	70
Figura 5. Caso de uso Escoger Teatro Clásico	71
Figura 6. Caso de uso Escoger Teatro Medieval	72
Figura 7. Caso de uso Escoger País Teatro Renacimiento	73
Figura 8. Caso de uso Escoger Teatro Siglo XIX	74
Figura 9. Caso de uso Escoger Teatro Hindú	75
Figura 10. Caso de uso Escoger Teatro Japón	76
Figura 11. Caso de uso Escoger Teatro México	77
Figura 12. Caso de uso Escoger Teatro Colombiano	78
Figura 13. Caso de uso Escoger Fundamento de la Estructura Dramática	99
Figura 14. Caso de uso Escoger Componente de la Estructura Externa	100
Figura 15. Caso de uso Escoger Componente de la Estructura Interna	101
Figura 16. Caso de uso Escoger Componente del Conflicto	102
Figura 17. Caso de uso Escoger Autor Técnica de entrenamiento	111
Figura 18. Caso de uso Escoger Entrevista sobre Director	119
Figura 19. Caso de uso Escoger Entrevista	120
Figura 20. Caso de uso Menú Principal	123

LISTA DE DIAGRAMAS

Diagrama 1. Seleccionar Origen Teatral	90
Diagrama 2. Escoger Periodo Teatro Occidente	91
Diagrama 3. Escoger Periodo teatro Oriental	91
Diagrama 4. Escoger País Teatro Latinoamericano	92
Diagrama 5. Escoger Teatro Clásico	92
Diagrama 6. Escoger Teatro Medieval	93
Diagrama 7. Escoger Teatro Renacimiento	93
Diagrama 8. Escoger Teatro Siglo XIX	94
Diagrama 9. Escoger Teatro Hindú	94
Diagrama 10. Escoger Teatro Japón	95
Diagrama 11. Escoger Teatro México	95
Diagrama 12. Escoger Teatro Colombiano	96
Diagrama 13. Escoger Fundamento de la Estructura Dramática	107
Diagrama 14. Escoger Componentes Estructura Externa	107
Diagrama 15. Escoger Componentes Estructura Interna	108
Diagrama 16. Escoger Componente del Conflicto	108
Diagrama 17. Escoger Autor de la Técnica de Entrenamiento	117
Diagrama 18. Escoger Entrevista sobre el Director	122
Diagrama 19. Escoger una entrevista	122
Diagrama 20. Seleccionar Modulo	124

GLOSARIO

MACROMEDIA FLASH 8: es una aplicación en forma de estudio de animación que trabaja sobre "*Fotogramas*" destinado a la producción y entrega de contenido interactivo para diferentes audiencias alrededor del mundo sin importar la plataforma. Es actualmente escrito y distribuido por Adobe Systems, y utiliza gráficos vectoriales e imágenes ráster, sonido, código de programa, flujo de vídeo y audio.

FOTOGRAMA: Unidad mínima de una secuencia de imágenes. (Foto)

ACCIÓN (BOTÓN): Orden que se programa al botón (Evento)

MULTIMEDIA: es un término que se aplica a cualquier objeto que usa simultáneamente diferentes formas de contenido informativo como texto, sonido, imágenes, animación y video para informar o entretener al usuario. También se puede calificar como *multimedia* a los medios electrónicos (u otros medios) que permiten almacenar y presentar contenido multimedia. Multimedia es similar al empleo tradicional de medios mixtos en las artes plásticas, pero con un alcance más amplio.

STOP MOTION: El *stop motion*, **pasó de manivela** o **cuadro por cuadro** es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos capturando fotografías.

TEATRO: El **teatro** es la rama del arte escénico relacionada con la actuación, que representa historias frente a una audiencia usando una combinación de discurso, gestos, escenografía, música, sonido y espectáculo

PERSONAJE: Personalidad que está inmersa en el texto dramático, representada por un actor.

ACTOR: Persona que encara una labor creativa sobre una puesta en escena.

DIRECTOR: Persona encargada de la puesta en escena

PUESTA EN ESCENA: Conjunto de elementos teatrales relacionados de tal forma que generan un lenguaje escénico transmitido al público.

TEXTO DRAMÁTICO: texto escrito para ser representado teatralmente

ENTRENAMIENTO: Proceso del actor en el cual acondiciona su instrumento creativo para afrontar un montaje.

RESUMEN

Los alcances tecnológicos junto a otras disciplinas han fortalecido los procesos investigativos y de difusión, en distintas modalidades de trabajo.

Por lo cual se ha desarrollado una herramienta multimedial que contiene material teórico referente a la puesta en escena de una obra teatral. Esta herramienta servirá de apoyo a los usuarios que necesiten referenciarse sobre como trabajar el montaje de una pieza teatral.

El sistema brinda información teórica teatral, sobre la historia del teatro, acercamiento al texto dramático, técnicas de entrenamiento para actores y recomendaciones para la puesta en escena. Permite a los usuario navegar sobre los contenidos organizados por temáticas que responden a necesidades de los hacedores teatrales.

La multimedia se realizo con herramientas que facilitaron el desarrollo del proyecto de manera sistemática y organizada, lo cual minimiza el porcentaje de error en los contenidos al igual que en el diseño del software. Tales herramientas son: al aplicar uml encontramos la visión general del sistema, por lo cual el mapa de navegación se realiza de manera óptima. El método investigativo cualitativo de observador participante guío la recolección y clasificación de la información teatral, fundiéndose luego con el diseño uml para generar las interfaces y el resultado final.

Palabras clave: multimedia interactiva. Redes de computadores. Diccionarios. Software multimedial

ABSTRACT

The technological achievements with other disciplines to stronger investigative and dissemination in various forms of work.

Thus there has developed a multimedia tool that contains theoretical material concerning the staging of a play. This tool will support users who need to refer to work on mounting a play.

The system provides information theoretical theater on theater history, dramatic approach to the text, training techniques for actors and recommendations for the staging. Allows the user to browse the contents organized by themes that meet the needs of theater makers.

The media was performed with tools that facilitate the development of the project on a systematic and organized, which minimizes the error rate in the contents as in the software design. These tools are: applying uml is the overview of the system, so the sitemap is performed optimally. The qualitative research method of participant observer guided the collection and classification of information play, then merging with the uml design and interface to generate the final result.

Key words: interactive multimedia. Computer networks. Dictionaries. Multimedia software.

INTRODUCCIÓN

El avance cultural y tecnológico en nuestra región crece a pasos agigantados, estas temáticas no puede desarrollarse aisladas una de la otra en nuestro contexto social, debido en gran parte a que la tecnología facilita la difusión de la información acerca de los procesos culturales en distintas formas (Internet, CDS, etc.).

Considerando que el teatro tiene una gran acogida en nuestra sociedad y debido a su complejo desarrollo se hace necesaria una herramienta bibliográfica o de referente teórico para un desarrollo escénico, por lo cual la multimedia facilita el acercamiento al conocimiento por el usuario que esté interesado en profundizar sobre el tema del arte teatral.

Se realizo un software multimedial bibliográfico para el desarrollo teatral que tenga conocimientos teóricos básicos sobre la escena. El Software puede incorporar elementos multimediales tanto de imagen como sonido en un soporte CD-ROM, que permita al usuario observar de forma interactiva información que se acerca a un hecho teatral.

Con la realización de este proyecto se intenta abrir nuevas perspectivas en las investigaciones hacia sistemas como los artísticos, sobre los cuales se puede indagar como en el caso del teatro, partiendo sobre la idea de que la obra teatral en escena es un sistema de comunicación en el cual fluye información desde el escenario (ficción) hacia la imaginación del público, posee unos elementos que interactúan entre si para brindar datos (personajes, situaciones, conflictos, etc), que conllevan al desarrollo de una historia. Se pretende difundir conocimientos básicos teóricos para el desarrollo escénico, además de ser un material bibliográfico para los hacedores de teatro.

TEMA

TITULO

SOFTWARE MULTIMEDIAL BIBLIOGRÁFICO PARA EL DESARROLLO TEATRAL. "LA CARRETA DE TESPIS".

MODALIDAD

El proyecto de grado es un trabajo de investigación, el cual apoyado en las nuevas tecnologías de la información y la comunicación apoya el proceso de montaje de una obra teatral.

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

El proyecto esta enmarcado dentro de la línea de investigación titulada PROCESOS EDUCATIVOS APOYADOS POR LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN.

ALCANCE Y DELIMITACIÓN

El software tiene información del arte teatral, su historia, referentes de autores teatrales, basados en bibliografía Universal y entrevistas a diferentes Maestros escénicos de nuestro país.

Mediante los procesos multimediales se brinda los contenidos de forma que sean herramientas teóricas básicas para aproximarse a un hecho teatral.

En el desarrollo de la escena hay muchos factores en los cuales se podría hacer un estudio a fondo, pero no se pretende generar un método ni abarcar lo extenso del arte teatral, el contenido de la herramienta parte de una iniciativa por difundir un conocimiento teórico mínimo, convirtiéndose en sugerencias a la hora de colocar un espectáculo en escena. A continuación se nombran algunos elementos teatrales que son parte del espectáculo en su proceso de creación y desarrollo escénico:

a. Investigación y Documentación: autores e historia teatral, origen del teatro en las distintas épocas como reacción a las condiciones sociales de las mismas. Así enfocar la dirección de que es lo que va a decir la obra.

b. Acercamiento al texto Dramático: la forma de una obra teatral es la estructura visual sobre la cual se desarrolla todo un lenguaje escénico, que parte desde una interpretación sobre el texto dramático.

c. Entrenamiento: el actor entrega a su personaje un cuerpo trabajado para que lo que se vea en el escenario sea el cuerpo de un personaje en el cuerpo de un actor; el entrenamiento corporal, es la técnica sobre la cual el actor desarrolla su instrumento de trabajo.

d. Puesta en escena: unificar todo el proceso de creación es la parte en la cual todo lo experimentado toma un sentido y se convierte en lenguaje escénico, es en esta parte donde la improvisación juega un papel importante para llegar a concretar símbolos y convenciones del lenguaje de la obra, para poder cumplir con la labor final de un acto teatral, la función ante el público.

DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El Arte Teatral dentro del Departamento de Nariño se ha gestado a fuego lento desde hace algunos años en el vientre de las instituciones educativas (escuelas, colegios, universidades) para luego generar grupos independientes que dedican su vida a la labor teatral. A pesar de ello en muchas instituciones no existen referentes teatrales para apoyar las iniciativas escénicas que aparecen en los alumnos, profesores y comunidad educativa en general.

El Teatro es propio de cada entorno y como se sabe el departamento de Nariño ha sido reconocido por sus manifestaciones artísticas que dan realce a la cultura regional; el teatro como creador de nuevas expresiones escénicas debe tener un soporte literario y bibliográfico para su desarrollo dentro de nuestros centros educativos, como herramienta básica de mejoras en procesos de comunicación; así mismo en el afán de hacer un teatro propio, se debe tener en cuenta los referentes históricos teatrales y las herramientas que se han ido formando a lo largo del tiempo, generadas por la necesidad de avanzar en el estudio del teatro y su relación con el público. A través del tiempo, la renovación de los conocimientos y la experiencia creativa se puede fortalecer el desarrollo de los procesos teatrales de nuestros grupos, y así mismo de la cultura teatral en la sociedad.

Las herramientas tecnológicas que se ofrecen hoy en día, no ha sido utilizadas en el contexto local como una manera dinámica de difundir material bibliográfico artístico, debido a que la visión de los procesos artísticos no son tomados como sistemas complejos sobre los cuales existe un riguroso trabajo, previo al acto creativo.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Se puede presentar conocimientos básicos de una puesta en escena (Sistema teatral) por medio de herramientas informáticas y el análisis del flujo de información que permitan la apropiación de conocimiento teórico a la comunidad en general como apoyo al proceso de montaje de una obra teatral?

SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA

Para la organización de la información se tendrá en cuenta las siguientes etapas, así:

El desarrollo de la aplicación a través de una herramienta informática que permita integrar los elementos multimediales en una interfaz dinámica, portable, liviana y de fácil manejo.

A través de la observación y la participación de talleres y festivales, identificar los elementos que componen el acto escénico, como interactúan entre si, para brindar al público cierta cantidad de información que permiten desarrollar la acción dramática.

Una vez se haya identificado los elementos del sistema, determinar cuales son las características que poseen estos elementos y sus herramientas creativas, para tener una visión de cual es la preparación previa para una puesta en escena.

El contenido teórico buscó información básica que ayude a los elementos del sistema a explorar nuevas formas de comunicación en el acto escénico utilizando las características que cada uno posea.

Una vez construido todo el contenido se generan unos prototipos sobre los cuales se implementó el contenido y los elementos multimediales adecuados en un interfaz.

La sistematización del problema responde a las siguientes preguntas:

- ¿Qué herramienta informática desarrollada en la actualidad es pertinente para el desarrollo de la aplicación multimedial que facilite el uso por la comunidad?
- ¿Como es el flujo de información en el sistema teatral?
- ¿Cuál es la información adecuada para presentarse en los contenidos del sistema?
- ¿Cómo se puede catalogar la información teórica?
- ¿Cómo se generan la interfaz del contenido de los módulos temáticos?

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar una herramienta multimedial que brinde conocimientos básicos acerca del arte teatral fortaleciendo la difusión de información artística a través de medios tecnológicos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Determinar la herramienta informática que integre los elementos multimediales en una interfaz dinámica.

Identificar los actores implicados en el desarrollo del sistema teatral.

Obtener información teórica general concerniente al desarrollo del acto teatral.

Clasificar la información teórica por módulos temáticos acerca del acto teatral.

Diseñar la interfaz grafica de la aplicación integrando los elementos multimediales.

JUSTIFICACIÓN

La multimedia es una herramienta muy valiosa dentro de la difusión y enseñanza en cualquier materia; por lo cual cada vez hay muchas materias en las cuales la tecnología ha incursionado dejando buenos resultados, fortalece su utilidad para procesos no solo sistemáticos sino también artísticos rompiendo el paradigma de que un sistema artístico carece de complejidad.

Por lo tanto para el desarrollo de una puesta en escena se necesita de información, que en nuestro departamento se encuentra en mínima cantidad, desde bibliotecas a centros de documentación; la bibliografía es pobre y de difícil acceso, por lo que la herramienta multimedial brinda un acercamiento hacia un material que hace referencia al acto teatral.

Cabe anotar que en el Departamento de Nariño el desarrollo del arte teatral ha ido incrementando con el paso de los años, así pues su práctica es importante para los colectivos independientes tanto en colegios como universidades. Por esta razón las personas que se han involucrado en el tema, mediante la investigación han logrado aportarle a la escena desde su labor como creador, pero para que nuestra región hable de un nivel teatral se necesita que haya un material accesible a la comunidad y que tenga herramientas útiles que generen un aprendizaje mayor sobre el Teatro.

Con el desarrollo de la herramienta multimedial se pretende que haya un material de referencia a la hora de empezar una labor escénica, para que las personas en una situación de montaje tengan un punto de partida, así mismo las personas que tengan conocimientos sobre el Teatro pueden encontrar referentes que pueden ayudar al proceso de documentación de una puesta en escena.

Las instituciones educativas que no cuentan con recursos para tener una persona constante en el desarrollo escénico, tienen a la mano una herramienta que contribuye a una iniciativa teatral. De tal manera se pretende que los desarrolladores de Teatro puedan realizar montajes que aporten a la escena y a la vida de los actores que decidan asumir un rol en un montaje, gracias a esto el conocimiento es abierto y enriquece la creación de nuestra identidad teatral.

El desarrollo del software permite el avance hacia el análisis de procesos creativos artísticos tomados desde una perspectiva sistemática, donde hay unos elementos que se manipulan para encontrar una forma de establecer un flujo de conocimiento.

ANTECEDENTES

En el departamento de Nariño el desarrollo de herramientas multimediales se a enfocado a generar procesos de apoyo en temáticas educativas siendo la Universidad de Nariño el principal gestor en modalidades de trabajo de grado, el Programa de Ingeniería de Sistemas ha desarrollado un proceso de Libros Electrónicos sobre la materia de Telemática, trabajando tres módulos Telemática I, Telemática II, Telemática III, en los cuales se encuentra: Información teórica, imágenes, videos y algunas simulaciones de procesos que lo requieren de acuerdo al programa de cada materia.

Existe un software para la simulación de redes de comunicación como el Commsim 2001 desarrollado por Eritek Inc, el cual es un software versión Demo de fácil uso para plataformas Windows basado en la simulación de comunicaciones. Commsim 2001 proporciona herramientas para diseñar modelos y simulaciones análogas y digitales fin a fin en el sistema de comunicaciones.

Otras universidades también aportan al desarrollo de esta temática:

La Universidad Cooperativa de Colombia existe un software educativo con el título, “Diseño y Desarrollo de Software Educativo Multimedial de las Telecomunicaciones”, desarrollado en 1999 por Sandra Milena Pazmiño Meneses estudiante de Ingeniería de Sistemas. Dentro de las conclusiones encontramos lo siguiente: “El software multimedial es una nueva alternativa tecnológica que busca desarrollar la mente creativa no solamente del autor sino también incluye al usuario final, pretendiendo cambiar la metodología de enseñanza aprendizaje.”

En la Universidad Mariana existe un software con el título “Herramienta instructiva Asistida para el Diseño y Verificación de una Red de Área Local”, desarrollada en el año 2000 por María Ximena Rosero Erazo y Magally Fernanda Fajardo Zambrano estudiantes de Ingeniería de Sistemas. En esta tesis se concluye: “Esta herramienta instructiva brinda la posibilidad de una guía que permite una alternativa de diseño de una red local basadas en normas de cableado estructurado, las cuales permiten dar solución a problemas de fallas o caídas de red debido a problemas físicos y crear criterio de análisis y decisión para soluciones de medio físico en las redes de datos”

1. MARCO TEÓRICO

1.1. HERRAMIENTA UML

Lenguaje Unificado de Modelado ¹(UML, por sus siglas en inglés, Unified Modeling Language) es el lenguaje de modelado de sistemas de software más conocido y utilizado en la actualidad; está respaldado por el OMG (Object Management Group). Es un lenguaje gráfico para visualizar, especificar, construir y documentar un sistema de software. UML ofrece un estándar para describir un "plano" del sistema (modelo), incluyendo aspectos conceptuales tales como procesos de negocios y funciones del sistema, y aspectos concretos como expresiones de lenguajes de programación, esquemas de bases de datos y componentes de software reutilizables.

Es importante resaltar que UML es un "lenguaje" para especificar y no para describir métodos o procesos. Se utiliza para definir un sistema de software, para detallar los artefactos en el sistema y para documentar y construir. En otras palabras, es el lenguaje en el que está descrito el modelo. Se puede aplicar en una gran variedad de formas para dar soporte a una metodología de desarrollo de software (tal como el Proceso Unificado Racional), pero no especifica en sí mismo qué metodología o proceso usar.

UML no puede compararse con la programación estructurada, pues UML significa (Lengua de Modelación Unificada), no es programación, solo se diagrama la realidad de una utilización en un requerimiento. Mientras que, programación estructurada, es una forma de programar como lo es la orientación a objetos, sin embargo, la orientación a objetos viene siendo un complemento perfecto de UML, pero no por eso se toma UML sólo para lenguajes orientados a objetos

- Diagrama de casos de uso
- Diagrama de clases
- Diagrama de estados
- Diagrama de secuencias
- Diagrama de actividades
- Diagrama de colaboraciones
- Diagrama de componentes
- Diagrama de distribución

¹ http://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_Unificado_de_Modelado

1.1.1 CÓMO NACIÓ UML

Durante los ochenta y principios de los noventa Grady Booch, James Rumbaugh, e Ivar Jacobson trabajaban por separado en desarrollo de notaciones para el análisis y diseño de sistemas orientados a objetos. Los tres llegaron por separado a obtener bastante reconocimiento.

Booch había escrito "Object-Oriented Analysis and Design with Applications" un libro de referencia en el análisis y diseño orientado a objetos desarrollando su propia notación.

Por su parte James Rumbaugh había desarrollado su propia notación de diseño orientado a objetos llamada OMT (Object Modeling Technique) en su libro "Object-Oriented Modeling and Design".

Por otro lado Jacobson se había revelado como un visionario del análisis (padre de los casos de uso) y sobre todo del diseño orientado a objetos, sorprendiendo a todo el mundo en "Object-Oriented Software Engineering: A Use Case Driven Approach".

A mediados de los noventa empezaron a intercambiar documentos y trabajar en conjunto produciendo grandes avances en el modelado de sistemas orientados a objetos.

En 1994 Rational contrató a Rumbaugh en donde ya trabajaba Booch, un año después Jacobson se unía a ellos en Rational.

En 1997 salió a la luz la versión 1.0 de UML.

1.1.2 Flash 8

Descripción de flash. Flash es una herramienta de edición con la que los diseñadores y desarrolladores pueden crear presentaciones, aplicaciones y otro tipo de contenido que permite la interacción del usuario. Los proyectos de Flash pueden abarcar desde simples animaciones hasta contenido de vídeo, presentaciones complejas, aplicaciones y cualquier otra utilidad relacionada. En general, los fragmentos independientes de contenido creados con Flash se denominan aplicaciones, aunque se trate solamente de una animación básica. Se pueden crear aplicaciones de Flash con una amplia variedad de contenido multimedia que incluye imágenes, sonido, vídeo y efectos especiales.

Dado el tamaño tan pequeño de sus archivos, Flash resulta especialmente ideal para crear contenido que se facilite a través de Internet. Para ello, utiliza en gran medida gráficos vectoriales. Este tipo de gráfico requiere mucha menos memoria y espacio de almacenamiento que las imágenes de mapa de bits, ya que se representan mediante fórmulas matemáticas en lugar de grandes conjuntos de datos. Las imágenes de mapa de bits son de un tamaño superior porque cada píxel requiere un fragmento de datos independiente que lo represente.

Para crear una aplicación en Flash, se crean gráficos con las herramientas de dibujo y se importan elementos multimedia adicionales al documento de Flash.

A continuación, se determina cómo y cuándo se utilizarán cada uno de esos elementos para crear la aplicación que se tiene en mente.

Cuando se edita contenido en Flash, se trabaja en un archivo de documento de Flash. Estos documentos tienen la extensión de archivo .fla (FLA) y se componen de cuatro partes principales:

El escenario es donde se muestran los gráficos, vídeos, botones y demás objetos durante la reproducción.

La línea de tiempo es donde el usuario indica a Flash cuándo desea que se muestren los gráficos y otros elementos del proyecto. También se utiliza para especificar el orden de capas de los gráficos en el escenario. Los gráficos de las capas superiores aparecen por encima de los gráficos de las capas inferiores.

El panel Biblioteca es donde Flash muestra una lista de los elementos multimedia del documento de Flash.

ActionScript es el código que permite añadir interactividad a los elementos multimedia del documento. Por ejemplo, se puede añadir código para que un botón muestre una nueva imagen cuando el usuario haga clic en el mismo. También se puede utilizar ActionScript para añadir lógica a las aplicaciones. Gracias a la lógica, la aplicación se comporta de distintas formas dependiendo de las acciones del usuario u otras condiciones. Flash incluye dos versiones de ActionScript, cada una adaptada a las necesidades específicas del editor. Para más información sobre la escritura de ActionScript, consulte Aprendizaje de ActionScript 2.0 en Flash en el panel Ayuda.

Flash incluye muchas funciones que la convierten en una herramienta con numerosas prestaciones sin perder por ello la facilidad de uso. Entre dichas funciones destacan la posibilidad de arrastrar y soltar componentes de la interfaz de usuario creados previamente, comportamientos integrados que permiten añadir fácilmente código ActionScript al documento y varios efectos especiales que pueden incorporarse a los objetos multimedia.

Una vez que se ha terminado de editar el documento de Flash, se puede publicar a través del comando Archivo > Publicar. De este modo, se crea una versión comprimida del archivo con la extensión .swf (SWF). A continuación, se puede utilizar Flash Player para reproducir el archivo SWF en un navegador Web o como una aplicación independiente.

Archivos flash. El principal tipo de archivo Flash, el archivo FLA, contiene tres tipos básicos de información que conforman el documento de Flash y que incluyen lo siguiente:

Los objetos multimedia son los distintos objetos gráficos, de texto, de sonido y vídeo que conforman el contenido del documento de Flash. Al importar o crear

estos elementos en Flash y organizarlos en el escenario y la línea de tiempo, se define lo que el usuario del documento verá y el momento en que lo hará.

La línea de tiempo es la parte de Flash en la que se indica cuándo deben aparecer objetos multimedia específicos en el escenario. Es similar a una hoja de cálculo que avanza de izquierda a derecha y las columnas representan el tiempo. Las filas representan capas y el contenido de las capas más altas aparece encima del contenido de las más bajas en el escenario.

El código ActionScript es el código de programación que se añade a los documentos de Flash a fin de que respondan a las interacciones de los usuarios y controlen mejor el comportamiento de los documentos Flash. Se pueden realizar numerosas tareas en Flash sin ActionScript, pero el uso de este código abre el abanico de posibilidades.

En Flash se puede trabajar con una amplia variedad de tipos de archivos. Cada tipo tiene una finalidad independiente. En la siguiente lista se describe cada tipo de archivo y el uso del mismo:

- Los archivos FLA son con los que se trabaja principalmente en Flash. Se trata de archivos que contienen la información básica de los elementos, la línea de tiempo y los scripts de un documento de Flash.
- Los archivos SWF son las versiones comprimidas de los archivos FLA. Son los que se muestran en una página Web.
- Los archivos AS son los archivos de ActionScript. Se pueden utilizar si se prefiere guardar parte o todo el código ActionScript fuera de los archivos FLA. Esto puede resultar útil para la organización del código, así como para proyectos en los que participan varios usuarios en distintas partes del contenido de Flash.
- Los archivos SWC contienen los componentes reutilizables de Flash. Cada archivo SWC incluye un clip de película compilado, código ActionScript y cualquier otro activo que requiera el componente.
- Los archivos ASC se utilizan para almacenar ActionScript que se ejecutará en un equipo con Flash Communication Server. Estos archivos ofrecen la capacidad de implementar lógica del servidor que funciona en combinación con ActionScript en un archivo SWF.
- Los archivos JSFL son archivos JavaScript que se pueden utilizar para añadir nuevas funciones a la herramienta de edición Flash. Para más información, consulte *Ampliación de Flash*.
- Los archivos FLP son archivos de proyectos Flash (sólo en Flash Professional). Los proyectos de Flash se pueden utilizar para administrar varios archivos de documento en un solo proyecto. Los proyectos de Flash permiten agrupar varios archivos relacionados para crear aplicaciones complejas.

Utilización de la línea de tiempo. La línea de tiempo organiza y controla el contenido de un documento a través del tiempo en capas y fotogramas. Al igual que en un largometraje, los documentos de Flash dividen el tiempo en fotogramas. Las capas son como varias bandas de película apiladas unas

sobre otras, cada una de las cuales contiene una imagen diferente que aparece en el escenario. Los componentes principales de la línea de tiempo son las capas, los fotogramas y la cabeza lectora.

Las capas de un documento aparecen en una columna situada a la izquierda de la línea de tiempo. Los fotogramas contenidos en cada capa aparecen en una fila a la derecha del nombre de la capa. El encabezado de la línea de tiempo situado en la parte superior de la línea de tiempo indica los números de fotograma. La cabeza lectora indica el fotograma actual que se muestra en el escenario. Mientras se reproduce el documento de Flash, la cabeza lectora se desplaza de izquierda a derecha de la línea de tiempo.

La información de estado de la línea de tiempo situada en la parte inferior de la misma indica el número del fotograma seleccionado, la velocidad de fotogramas actual y el tiempo transcurrido hasta el fotograma actual.

Utilización de fotogramas y fotogramas clave. Un fotograma clave es un fotograma en el que se define un cambio en las propiedades de un objeto de una animación o se incluye código ActionScript para controlar determinado aspecto del documento. Flash puede interpolar, o rellenar automáticamente, los fotogramas ubicados entre fotogramas clave definidos para generar animaciones sin cortes. Puesto que los fotogramas clave permiten producir animaciones sin tener que dibujar cada fotograma individual, facilitan la creación de animaciones. Puede cambiar fácilmente la longitud de una animación interpolada arrastrando un fotograma clave en la línea de tiempo.

El orden en el que aparecen los fotogramas y los fotogramas clave en la línea de tiempo determina el orden en el que se muestran en una aplicación de Flash. Puede organizar los fotogramas clave de la línea de tiempo para editar la secuencia de eventos de una animación.

Trabajo con fotogramas en la línea de tiempo. En la línea de tiempo, se trabaja con fotogramas y fotogramas clave, colocándolos en el orden en el que desea que aparezcan los objetos de los fotogramas. Puede cambiar la longitud de una animación interpolada arrastrando un fotograma clave en la línea de tiempo.

Puede realizar las siguientes modificaciones tanto en los fotogramas como en los fotogramas clave:

- Insertar, seleccionar, eliminar y mover fotogramas y fotogramas clave.
- Arrastrar fotogramas y fotogramas clave a una nueva posición en la misma capa o en otra capa.
- Copiar y pegar fotogramas y fotogramas clave.
- Convertir fotogramas clave en fotogramas.
- Arrastrar un elemento desde el panel Biblioteca hasta el escenario y añadir el elemento al fotograma clave actual.

La línea de tiempo permite ver los fotogramas interpolados de una animación.

Flash ofrece dos métodos para seleccionar fotogramas en la línea de tiempo. Con la selección basada en los fotogramas (la predeterminada), se seleccionan fotogramas individuales en la línea de tiempo. En la selección basada en el tamaño, al hacer clic en cualquier fotograma de una secuencia, se selecciona toda la secuencia de fotogramas, desde un fotograma clave hasta el siguiente.

UTILIZACIÓN DE CAPAS. Las capas son como hojas de acetato transparente apiladas en el escenario. Las capas ayudan a organizar las ilustraciones de los documentos. Los objetos de una capa pueden dibujarse y editarse sin que afecten a objetos de otras capas. Cuando una capa está vacía, las capas situadas debajo pueden verse a través de ésta.

Para dibujar, pintar o modificar una capa o una carpeta, primero se debe seleccionar en la línea de tiempo para activarla. Un icono con forma de lápiz junto a una capa o carpeta de la línea de tiempo indica que la capa o carpeta está activa. Sólo puede haber una capa activa en cada momento (aunque se pueda seleccionar más de una capa a la vez).

Inicialmente, un documento de Flash contiene una sola capa. Puede añadir más capas para organizar las ilustraciones, la animación y los demás elementos del documento. El número de capas que pueden crearse sólo está limitado por la memoria del equipo. Las capas no aumentan el tamaño del archivo SWF publicado. Sólo los objetos que se ubican en las capas aumentan el tamaño del archivo. Asimismo, es posible ocultar, bloquear o reordenar capas.

También puede organizar y administrar capas creando carpetas de capas y colocando las capas en ellas. Las carpetas de capas se pueden expandir o contraer en la línea de tiempo sin que ello afecte a lo que se muestra en el escenario. Es aconsejable utilizar capas o carpetas distintas para archivos de sonido, ActionScript, etiquetas y comentarios de fotogramas. De este modo encontrará estos elementos con mayor facilidad cuando tenga que editarlos.

Además, las capas de guías pueden utilizarse para facilitar el dibujo y la edición, y las capas de máscara para facilitar la creación de efectos sofisticados.

Utilización del panel herramientas. Las herramientas del panel Herramientas permiten dibujar, pintar, seleccionar y modificar ilustraciones, así como cambiar la visualización del escenario. El panel Herramientas se divide en cuatro secciones:

- La sección de herramientas contiene las herramientas de dibujo, pintura y selección.
- La sección de visualización contiene herramientas para ampliar y reducir, así como para realizar recorridos de la ventana de la aplicación.

- La sección de colores contiene modificadores de los colores de trazo y relleno.
- La sección de opciones muestra los modificadores de la herramienta actualmente seleccionada. Los modificadores afectan a las operaciones de pintura o edición de la herramienta.

En el cuadro de diálogo Personalizar panel de herramientas, se pueden especificar las herramientas que deben aparecer en el entorno de edición de Flash.

Utilización del escenario. El escenario es el área rectangular donde se coloca el contenido gráfico, que incluye, entre otros: gráficos vectoriales, cuadros de texto, botones, clips de vídeo o imágenes de mapa de bits importadas. El escenario del entorno de edición de Flash representa el espacio rectangular de Macromedia Flash Player o del navegador Web donde se muestra el documento de Flash durante la reproducción. Puede utilizar la función de acercar y alejar para ver el escenario cuando trabaja.

Action script. Las características principales de ActionScript 2.0 son las siguientes:

Modelo común de programación orientada a objetos (OOP, Object Oriented Programming) La principal función de ActionScript 2.0 es un modelo común para crear programas orientados a objetos. ActionScript 2.0 implementa varios nuevos conceptos y palabras clave de programación orientada a objetos, como por ejemplo clase, interfaz y paquetes, con los que estará familiarizado si ha programado alguna vez en código Java.

El modelo OOP que proporciona ActionScript 2.0 es una "formalización sintáctica" del método de cadenas prototipo utilizado en versiones anteriores de Macromedia Flash para crear objetos y establecer la herencia. Con ActionScript 2.0, puede crear clases personalizadas y ampliar las clases incorporadas en Flash.

ActionScript 2.0 también permite especificar de forma explícita tipos de datos para variables, parámetros de función y tipos de devolución de funciones. Por ejemplo, en el siguiente código se declara una variable denominada `userName` de tipo `String` (una clase o un tipo de datos de ActionScript incorporado).

Advertencias y errores del compilador Las dos funciones anteriores permiten a la herramienta de edición y al compilador proporcionar advertencias y mensajes de error que le ayudan a encontrar los fallos en las aplicaciones con más rapidez que anteriormente en Flash.

Flv playback. El componente `FLVPlayback` permite incluir fácilmente un reproductor de vídeo en la aplicación Flash para reproducir archivos de vídeo Flash (FLV) descargados de forma progresiva a través de HTTP, o reproducir

archivos FLV sin interrupción, desde Flash Communication Server (FCS) o desde Flash Video Streaming Service (FVSS).

El componente FLVPlayback, de uso sencillo, tiene las siguientes características y ventajas:

- Puede arrastrarse al escenario e implementarse rápidamente de forma correcta
- Proporciona una colección de aspectos prediseñados que permiten personalizar la apariencia de los controles de reproducción
- Permite a los usuarios avanzados crear sus propios aspectos
- Proporciona cuepoints que permiten sincronizar el vídeo con el texto, los gráficos y la animación
- Proporciona una previsualización dinámica de las personalizaciones
- Mantiene un tamaño de archivo SWF razonable

El componente FLVPlayback incluye los componentes de interfaz de usuario personalizados de reproducción FLV. El componente FLVPlayback es una combinación del área de visualización, o reproductor de vídeo, donde se visualiza el archivo FLV y los controles que permiten que funcione. Los componentes de interfaz de usuario personalizados de reproducción FLV proporcionan botones de control y mecanismos que puede utilizar para reproducir, detener, pausar o controlar de alguna otra forma el archivo FLV. Estos controles son: BackButton, BufferingBar, ForwardButton, MuteButton, PauseButton, PlayButton, PlayPauseButton, SeekBar, StopButton y VolumeBar. El proceso de añadir controles de reproducción al componente FLVPlayback se denomina aplicación de aspectos. El componente FLVPlayback tiene un aspecto predeterminado inicial, ClearOverPlaySeekMute.swf, que proporciona controles transparentes para las funciones de reproducción, búsqueda y silencio.

Utilización del componente flvplayback. El uso del componente FLVPlayback consiste básicamente en colocarlo en el escenario y especificar un archivo FLV para que lo reproduzca. Sin embargo, también pueden establecerse diversos parámetros que especifiquen su comportamiento y describan el archivo FLV.

1.1.3 Técnicas de animación. La animación es aquella técnica para dar sensación de movimiento a imágenes o dibujos. Para realizar animación existen numerosas técnicas que van más allá de los familiares dibujos animados. Los cuadros se pueden generar dibujando, pintando, o fotografiando los minúsculos cambios hechos repetidamente a un modelo de la realidad o a un modelo tridimensional virtual; también es posible animar objetos de la realidad y actores.

Concebir animación tiende a ser un trabajo muy intensivo y tedioso. Por esto la mayor parte de la producción proviene de compañías de animación que se han encargado de organizar esta labor. Aun así existe la animación de autor (que tiene relación con la animación independiente), en general más cercana a las

artes plásticas. Ésta surge del trabajo personal de uno o de unos pocos artistas. Algunos se valen de las nuevas tecnologías para simplificar la tarea.

- Dibujos animados. Los dibujos animados se crean dibujando cada fotograma. Al principio se pintaba cada fotograma y luego era filmado, proceso que se aceleró al aparecer la animación por celdas o papel de acetato inventada por Bray y Hurd en la década de 1910. Usaron láminas transparentes sobre las que animaron a sus personajes sobre el fondo.
- Animación de recortes. Más conocido en inglés como cutout animation, es la técnica en que se usan figuras recortadas, ya sea de papel o incluso fotografías. Los cuerpos de los personajes se construyen con los recortes de sus partes. Moviendo y reemplazando las partes se obtienen diversas poses, y así se da vida al personaje.
- Pixilación. Es una variante del stop-motion, en la que los objetos animados son auténticos objetos comunes (no modelos ni maquetas), e incluso personas. Al igual que en cualquier otra forma de animación, estos objetos son fotografiados repetidas veces, y desplazados ligeramente entre cada fotografía. Norman McLaren fue pionero de esta técnica, empleada en su famoso corto animado A Chairy Tale, donde gracias a ésta da vida a una silla común y corriente. Es ampliamente utilizada en los video-clips.
- Rotoscopía. Se basa en dibujar directamente sobre la referencia, que pueden ser los cuadros de la filmación de una persona real. Así se animó en Disney a Blancanieves, protagonista del primer largometraje animado de Disney. Su análoga infográfica puede considerarse la captura de movimiento (motion capture). Existe cierto grado de controversia sobre si el rotoscope es auténtica animación, y sobre su valor artístico como tal.
- Otras técnicas. Virtualmente cualquier forma de producir imágenes, cualquier materia que pueda ser fotografiada, puede utilizarse para animar. Existen muchas técnicas de animación que sólo han sido utilizadas por unos y que son desconocidas para el gran público. Entre estas se incluyen: pintura sobre cristal, animación de arena, pantalla de agujas, pintura sobre celuloide, tweening. pero también es posible reproducirlo por ordenador

Stop motion. El stop motion, pasó de manivela o cuadro por cuadro es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos capturando fotografías. En general se denomina animaciones de stop motion a las que no entran en la categoría de dibujo animado, esto es, que no fueron dibujadas ni pintadas, sino que fueron creadas tomando imágenes de la realidad.

Hay dos grandes grupos de animaciones stop motion: La animación de plastilina (o cualquier material maleable), en inglés claymation, y las animaciones de objetos (más rígidos).

La animación con plastilina puede hacerse al "estilo libre", cuando no hay una figura definida, sino que las figuras se va transformando en el progreso de la animación; o puede orientarse a personajes, que mantienen una figura consistente en el transcurso del filme.

También está el go motion que es un sistema de control que permite a miniaturas y cámara realizar movimientos mientras se utiliza la animación fotograma a fotograma o stop motion.

Métodos y variantes. El stop motion se utiliza para producir los movimientos animados de cualquier objeto, incluyendo juguetes, bloques y muñecas. Esto se conoce como objeto de animación.

Stop motion es también el medio para la producción de pixilación, la animación de la vida humana o animal, visto en su totalidad o en parte. Ejemplos de ello son las películas de Mike Jittlov como asistente en *The wizard of speed and time* (1980) y el largometraje del mismo nombre (1987-9), el sorprendente corto francés de 1989 *Gisele Kerozene* por Eisa Cayo y Jan Kunen, y algunos trabajos del pionero animador escocés Norman McLaren.

Una variación de stop motion es la animación gráfica de fotografías (en su totalidad o en partes). Algunos ejemplos son *Frank Film* y *Braverman's Condensed Cream of Beatles* (1972).

Historia. Los orígenes de esta técnica se funden con los del cinematógrafo. Entre sus pioneros se encuentran el Soviético Ladislav Starewicz, quien en el año 1905 realiza una de las primeras películas en stop motion utilizando como modelos insectos reales, "La venganza del camarógrafo" en donde la familia escarabajo se destruye por causa de la infidelidad de los dos esposos, y posteriormente Starewicz realiza múltiples películas más. En España contamos con los trabajos de Segundo de Chomón quien en 1908 realizó *El hotel eléctrico*. Otro gran pionero en esta técnica fue Willis O'Brien, quien animó *King Kong*. Su alumno Ray Harryhausen hizo un gran número de películas con la misma técnica.

En los ochenta, la técnica fue usada por Tim Burton que creció mirando las películas con los efectos especiales de Ray Harryhausen (Dios), en sus cortos para Disney, de los cuales *Vincent* es el primero, y a principios de los noventa con *The Nightmare Before Christmas* y en 2005 con *Corpse Bride*. El stop motion ha sido usado en los trabajos de Aardman Animations, incluyendo *Wallace and Gromit* (*Wallace y Gromit... y sus amigos*) y *Chicken Run* (*Chicken Run: Evasión en la granja*). Aardman también produjo anuncios publicitarios y vídeos musicales, particularmente el vídeo para Peter Gabriel *Sledgehammer*, el cual usa una variante del stop motion llamada Pixilación; esta técnica consiste en un persona manteniendo una postura fija para cada fotograma que es grabado, convirtiéndose en una marioneta humana. Recientemente Aardman ha usado

esta técnica en una serie de cortometrajes para la cadena de televisión BBC titulados Angry Kid, protagonizados por un actor real que lleva una máscara. La postura del actor y la expresión de la máscara tuvieron que ser ligeramente alterados en cada fotograma. Hay una serie hecha por Will Vinton de plastilina que se llama: Los PJs. James y el melocotón gigante (película) es otra película hecha con stop motion. Otra variante del stop motion es el go motion, usado en la película Dragonslayer (El dragón del lago de fuego), que se basa en mover el modelo ligeramente durante cada exposición para producir un efecto más realista con un movimiento desenfocado.

Se encontro algunos animadores que realizan su actividad en el exterior, como Pascual Pérez ("Wallace y Gromit: la maldición de las verduras", "Creature comforts", "Angry kid", "Rex the runt", "robie the reindeer") o Yago Álvarez ("Creature Comforts") animadores de la factoría Aardman.

INFORMÁTICA EN LA ANIMACIÓN. Se puede considerar el aporte de la tecnología en dos campos: como herramienta de creación y como medio de representación.

Para las animaciones dibujadas o pintadas a mano hay programas que asisten a la creación de los cuadros intermedios. Cabe recordar que se necesita una gran cantidad de éstos para dar la sensación de movimiento. En las animaciones hechas con gráficos vectoriales y con modelos tridimensionales el programa mismo calcula la transformación (interpola) de una pose a otra.

Diversos formatos de archivo permiten representar animación en una computadora, y a través de Internet. Entre los más conocidos están Adobe Flash, GIF, MNG y SVG. El archivo puede contener una secuencia de cuadros, como gráficos rasterizados (o la diferencia entre un cuadro y el anterior), o puede contener la definición de trazos y sus deformaciones en el tiempo, en un formato vectorial. Hay formatos de archivo específicos para animaciones, y también se utilizan formatos genéricos que pueden contener diversos tipos de multimedia.

1.2 Teatro

En el siglo VI, Tespis viajaba en carreta de pueblo en pueblo, organizando las celebraciones de las festividades locales, introdujo el ditirambo en el Ática. Dejando de lado las desordenadas danzas de lascivos bebedores, los ditirambos que Tespis escribió, dirigió y protagonizo fueron representaciones orgánicas de textos literarios para bailar y cantar, con acompañamiento de flauta, interviniendo 50 hombres o jóvenes.

1.2.1 Definiciones. El teatro (del griego θέατρον theatrón 'lugar para contemplar') es la rama del arte escénico relacionada con la actuación, que

representa historias frente a una audiencia usando una combinación de discurso, gestos, escenografía, música, sonido y espectáculo. Es también el género literario que comprende las obras concebidas en un escenario, ante un público. El Día del Teatro se celebra el 27 de marzo.

En adición a la narrativa común, el estilo de diálogo, el teatro también toma otras formas como la ópera, el ballet, el mimo, la ópera china y la pantomima.

1.2.2 Aproximación histórica. La mayoría de los estudios consideran que los orígenes del teatro deben buscarse en la evolución de los rituales mágicos relacionados con la caza, al igual que las pinturas rupestres, o la recolección agrícola que, tras la introducción de la música y la danza, se embocaron en auténticas ceremonias dramáticas donde se rendía culto a los dioses y se expresaban los principios espirituales de la comunidad. Este carácter de manifestación sagrada resulta un factor común a la aparición del teatro en todas las civilizaciones.

Teatro europeo. La historia del teatro en occidente tiene sus raíces en Atenas, entre los siglos VI y V A. C. Allí, en un pequeño hoyo de forma cóncava -que los protegió de los fríos vientos del Monte Parnaso y del calor del sol matinal- los atenienses celebraban los ritos en honor Dionisio; estas primitivas ceremonias rituales irían luego evolucionando hacia el teatro, constituyendo uno de los grandes logros culturales de los griegos. Lo cierto es que este nuevo arte estuvo tan estrechamente asociado a la civilización griega que cada una de las ciudades y colonias más importantes contó con un teatro, cuya calidad edilicia era una señal de la imponencia.

Los romanos, grandes admiradores de los griegos, establecieron sus propios "juegos oficiales" desde el año 364 a. C. Pero la significación cultural que, por así decirlo, presidio la evolución del teatro ateniense no tuvo lugar en Roma. Por el contrario, los romanos vieron en el teatro un aspecto pragmático y político que no habría comprendido los atenienses. Para los romanos el teatro era un lugar de reunión conveniente para el entrenamiento y la ostentación.

Los géneros. Dentro de este teatro, los tres géneros mayores eran:

*La tragedia: protagonizada por personajes de alta categoría social que se ven arrastrados por la fatalidad a graves conflictos entre sí, a través de un lenguaje esmerado y cuidado. La tragedia griega se caracteriza por el horror, la desgracia y la muerte. El protagonista suele ser el héroe, que actúa con el decoro suficiente de acuerdo a las normas establecidas. Suele representar un ideal de comportamiento humano. Contra este héroe se encuentra el antagonista, que puede ser un solo hombre o un conjunto de circunstancias contrarias a la voluntad del protagonista. El conflicto suele desembocar en la catástrofe, en la fatalidad. Las obras están regidas por las tres unidades (acción, lugar y tiempo). Los espectadores, ante la contemplación de una

tragedia, se solidarizan y sufren con el protagonista, con lo que llegan a la catarsis (liberación).

El drama satírico o tragicomedia: suele tratar un tema legendario, aunque con efectos cómicos protagonizados, fundamentalmente, por el coro. Los dioses no intervienen en la vida de los hombres y puede haber más de una acción al mismo tiempo. Se encuentra a medio camino entre la tragedia y la comedia: no se evitan las situaciones cómicas, pero tampoco el desenlace trágico.

La comedia: se basa en la ridiculización y denuncia desenfadada de costumbres y problemas cotidianos. Los protagonistas suelen ser personas normales que sufren en escena, aunque siempre desde un punto de vista cómico. Se busca la risa, por lo que el desenlace es feliz, desenfadado y alegre, sin olvidar la ironía.

Subgéneros Dramáticos.

Auto sacramental: obras de tema religioso que cuentan con un solo acto en verso. Los personajes son alegóricos (la Muerte, el Pobre, el Rico, la Hermosura, el Mundo...). Este género vive su apogeo durante el siglo XVII, gracias, sobre todo, a Calderón de la Barca. Se solían representar durante el día del Corpus.

Sainete: pieza corta (uno o dos actos) de carácter cómico y costumbrista, que puede estar escrita en verso o prosa. El principal cultivador de sainetes es Ramón de la Cruz.

Paso: obra breve con finalidad cómica concebida para ser representada en los entreactos de las obras mayores. Su creador fue Lope de Rueda (s. XIV).

Entremés: breve pieza teatral que se representaba en los entreactos de las obras mayores. Tiene un carácter cómico y representa un ambiente popular. La acción y los personajes del entremés suelen ser más complejos que en el paso, de mayor simplicidad técnica. Uno de los mejores autores de entremeses es Miguel de Cervantes (1547-1616).

Farsa: obra cómica, breve, y sin otra finalidad que la de hacer reír. Suele tener un marcado carácter satírico y se caracteriza por la exageración de las situaciones.

Melodrama: suele presentar situaciones graves y serias en las que los personajes buenos sufren despiadadamente a manos de los malos. Se caracteriza por el sentimentalismo exagerado.

Clásico. En Grecia la literatura dramática comenzó en el siglo VI a.C. y la primera obra que se conoce sobre el teatro es "La Poética" de Aristóteles.

La tragedia comenzó a partir del ditirambo, esto es, himnos corales en honor del dios Dionisio que no solo alababan, sino que además contaban una historia. Thespis, el protagonista, hablaba y el coro le respondía. Estos festivales en honor a Dionisio incluían el Gran Dionisiaco de Atenas, en primavera; el Dionisiaco Rural, en invierno; y la Lanaea, tras el Rural. Se representaban también tres obras trágicas, una sátira, una farsa y una parodia sobre los dioses y sus mitos.

En Roma también comenzó por medio de festivales religiosos, pero estos acontecimientos se perdieron pronto, y el teatro se convirtió en un entretenimiento. Se representaban tragedias romanas y griegas, muchas de ellas basadas en mitos griegos y trataban de enfatizar lo sobrenatural, la violencia y la pasión obsesiva. Al final del siglo II d.C. el teatro fue sustituido por los espectáculos y entretenimientos populares.

Medieval. Los orígenes del teatro medieval no están aclarados. Según parece, hay una ruptura de siglos en la representación teatral, desde el mundo romano, que prefiere la comedia a la tragedia, más cultivada entre los griegos. Las opiniones de los autores cristianos de los primeros siglos sobre el teatro son bastante negativas y es posible que ello influyera en la práctica desaparición del teatro.

En la Edad Media, el teatro se va a desarrollar a partir de la liturgia, concretamente de grandes festividades, como la Pascua de Resurrección y la Navidad. Se conserva algún testimonio ya del siglo IX que indica que, en esas fiestas, se inician representaciones del misterio, dentro de la iglesia. El teatro empezó en las iglesias representando los momentos litúrgicos más importantes, como la epifanía, la visita al sepulcro y la pasión de Cristo. De ahí pasó a los pórticos de las mismas por la inclusión de momentos cómicos y jocosos. De la iglesia pasó a las plazas públicas y calles. Esto permitió la introducción de vestimenta para la ocasión, carros decorados, etc. El único fragmento que se conserva en castellano es el Auto de los Reyes Magos, del siglo XII del cual se conservan 147 versos.

Renacimiento. La llegada de las teorías renacentistas al arte teatral, se sitúa a finales del s. XV y continúa hasta mediados del s. XVI. Los nuevos eruditos humanistas buscaban el ideal clásico grecolatino y lucharon contra la firmeza con la que se habían impuesto las libres experiencias del teatro medieval. El Concilio de Trento supuso un freno a las ideas de renovación, sin embargo estas limitaciones tuvieron su contestación en posturas como la de Giordano Bruno cuya teoría de la creación poética defiende la idea del genio creador. La poesía, según él, no era mantenida por las reglas, sino que éstas se derivan de la poesía. El artista es, pues, el único autor de sus propias normas, existiendo tantas como artistas, ya que la libertad del verdadero poeta obedece a una necesidad interna.

En Italia, Francia e Inglaterra los nobles del s.XV ya montaban teatros en sus propios palacios y se empezaba a exigir locales adecuados para la

contemplación escénica. El término teatro empieza a significar el edificio arquitectónico donde se representa.

Los intérpretes se agruparon en gremios, a partir de entonces se hablará de actores. Cabe destacar el nacimiento de la « Comedia dell'arte » en Italia cuyas características fundamentales serán: interpretación de los actores aportando todo un bagaje de conocimientos y saber popular, especializándose en tipos de personajes caracterizados por una máscara, un vestuario y un carácter definitorio de cada uno, todo ello improvisando sobre un esquema determinado a priori. Todos estos rasgos proporcionarían un gran dinamismo a las actuaciones, con abundantes enredos gracias a raptos, engaños, peleas, brotes de locura, palizas, duelos y todo aquello que más pudiera entretener al público. Existía la tradición del paso de papeles de padres a hijos, quienes representaban a Arlequín, Colombina, Brighella, Polichinela o Pantalone y lo hacían de por vida. Durante la primera mitad de este siglo, el teatro religioso en España tiene un esplendor que contrasta con el resto de los países Europeos debido a que tanto el emperador Carlos V como su hijo Felipe II, potenciaron las fiestas religiosas para fortalecer su unión con la Iglesia. Los parámetros medievales seguirán siendo la clave del teatro español hasta que, durante la segunda mitad del siglo XVI, se inicia el camino de la modernización que culminará en la creación de un género: la comedia nueva. La obra dramática más importante de este período es La Celestina de Fernando de Rojas. En realidad, es una comedia hecha más para la lectura y la reflexión que para la escena.

Siglo XIX. El género teatral será el de más lenta evolución hacia la modernidad, debido a su doble condición de obra literaria y de espectáculo. Los empresarios que costean las representaciones y el público en general suelen ser reacios a cambios y experimentos.

En la segunda mitad del XIX dominaba el drama realista, que había acabado con el exotismo y el historicismo del teatro romántico para implantar la ambientación contemporánea. Ahora bien, su «realismo» era muy limitado, pues se trataba de piezas moralizantes, que reflejaban un mundo burgués convencional, sin profundizar en las personas ni en los verdaderos problemas de la vida.

El teatro naturalista tratará de reproducir la realidad tal y como es, analizando el comportamiento humano y sus causas personales y sociales, a través del retrato de los personajes en su intimidad. Con ello entran en escena la infelicidad, los bajos instintos y los ambientes de pobreza, lo que causó gran escándalo.

1.2.3 Teatro Oriental. El teatro oriental en general de la India, China, Japón y el Sureste asiático tiene ciertas características en común que lo distinguen claramente del teatro posrenacentista occidental. El teatro asiático es presentacional, ya que la idea de representación naturalista es del todo ajena a él. Aunque los teatros de los diferentes países varían, en general son obras

integradoras de las diversas artes (una realización de la idea del teatro total de Wagner) que mezclan literatura, danza, música y espectáculo.

La formación de los actores, por lo general a través de un largo y arduo proceso, hace hincapié en la danza, en la expresión y agilidad corporal y en las habilidades vocales más que en la interpretación psicológica. El vestuario y el maquillaje son muy importantes y casi un arte en sí mismos, con todo tipo de colores e imágenes, así como elementos que poseen un significado específico. La estilización se extiende al movimiento, las acciones de la vida diaria se convierten en una danza o gesto simbólico. Los decorados también son estilizados, por ejemplo, el escenario del teatro nō de Japón usa elementos arquitectónicos y escénicos con significado propio y que no cambian de obra a obra. La ópera de Pekín tiene una serie de convenciones establecidas en lo que a acciones se refiere: un largo viaje se indica por un paseo circular sobre el escenario, un actor que corre con cuatro trozos de tela representa el viento. La teatralidad no se oculta en absoluto, las tramoyas están a la vista del público mientras se cambia el escenario y se producen los cambios de decorados.

Desde el punto de vista del público, el teatro es participativo, aunque el público no toma parte en la representación, pero el mero hecho de ir al teatro es una experiencia compartida. Las actitudes y las expectativas pueden diferir de las del espectador occidental. Las representaciones son a menudo largas y los espectadores van y vienen, comen, hablan y quizá sólo observan sus momentos favoritos de la obra. La solemnidad del espectador occidental se desconoce.

El teatro oriental, como otros aspectos de la cultura oriental, fue conocido en Occidente a finales del XIX. Ejerció cierta influencia sobre las ideas de interpretación, composición de guiones y puesta en escena de algunos simbolistas, de Strindberg, de Artaud, del director ruso Vsiévolod Meyerhold y del director alemán Max Reinhardt así como sobre otros muchos.

Teatro balines. Bali es una de las islas que componen Indonesia, país del que constituye la provincia más pequeña. Separada de la isla principal, Java, por el estrecho de Bali, es de todo el grupo de islas la que más fielmente ha conservado la tradición hindú, llegada a su territorio a partir del s.VIII bajo la soberanía de los reyes de Java, isla que junto a la cultura india influyó decididamente sobre Bali, en especial bajo el vasallaje de los reyes de Singhasari, hasta el s.XIII, y de los reyes de Madjapahit, cuyo reinado duró hasta principios del s.XVI.

Toda esta influencia indo javanesa se superpuso a su fondo tradicional. Tras la llegada del Islam y el retroceso de numerosos javaneses hacia Bali, la isla quedó constituida como el principal baluarte de la tradición hinduista en el Sureste asiático. Más tarde, con la llegada de los holandeses Bali pasó a formar parte de los territorios coloniales neerlandeses, si bien fue respetada la autonomía de los principados balineses hasta que, en 1882, les fue impuesta una administración directa que condujo con el tiempo, en 1908, a una

sangrienta intervención militar. Provincia de la República de Indonesia desde la proclamación de ésta como nación independiente en 1949, fue escenario de una brutal represión anticomunista después del golpe de estado de 1965.

Como se menciona determinadas formas artísticas de la actual Indonesia -en especial en las islas de Java y Bali- alcanzaron el s.XX sin apenas modificaciones surgidas del contacto con el Occidente colonial. Donde si se observaron ciertos cambios fue en la literatura, ya que a partir de 1925 un vasto programa de traducciones comenzó a suministrar literatura occidental en los distintos idiomas locales, y un reducido grupo de escritores, utilizando tanto el holandés como el malayo -que se pretendía instituir como idioma nacional- experimentaron con distintas formas literarias como la novela de contenido social y la novela psicológica. En la década de 1930 el núcleo fundamental de la nueva cultura y expresión modernas de Indonesia lo constituyó la revista "Pudjanga Baru" - "El escritor moderno"- en donde se publicaron ensayos centrados principalmente en la comparación tradición-modernidad y en los conflictos surgidos entre estas formas tradicionales y las recientes maneras artísticas modernas. Así, temas como el significado de la literatura tradicional para las nuevas generaciones, las vicisitudes entre la música de gamelan tradicional y la popular influida por Occidente, la finalidad de la educación, las concepciones del arte por el arte frente al arte con propósito social o los antagonismos entre este y oeste ocuparon gran parte del debate artístico de la sociedad Indonesia.

Centrándose en la pequeña isla de Bali resulta imprescindible aclarar primero que el arte dramático balines es difícilmente definible, en primer lugar porque sus diferentes formas abarcan desde el ritual sagrado hasta la sátira profana, sin que además existan definiciones exactas que las diferencien unas de otras; y en segundo lugar porque este teatro-danza no es tan puro como lo puede ser el Kathakali u otras formas orientales, ni está tan bien documentado como algunas de éstas expresiones tradicionales. Existe evidentemente la típica concepción oriental que liga profundamente al espíritu con el mundo, y en general todas las representaciones dejan traslucir la originaria inspiración religiosa que las constituyó, incluso las más profanas; de la misma manera que, a la inversa, las celebraciones rituales sagradas contienen elementos seculares que ayudan a atraer a la población.

No obstante sí parece clara la fundamental influencia que la cultura de la India ha ejercido sobre la danza balinesa, ya sea en cuanto a los motivos y temas de las representaciones, ya en lo referente a la técnica y a la filosofía artística que la sustenta. Así, de esta mezcolanza entre las raíces indígenas y las de inspiración hindú surgieron a su vez las diversas formas de teatro-danza, de las que cada una de ellas fue desarrollando con el paso del tiempo su propia idiosincrasia, sólo alterada por el lógico devenir de la sociedad balinesa en cuanto a las variaciones provocadas por la evolución de los gustos y necesidades de la misma.

Teatro Japonés. Contrario a la creencia popular la historia del teatro japonés no se produce aislada del resto del mundo, sino como una parte integral de la historia del teatro mundial. Ya sea teatro ordinario, teatro de máscaras o teatro de títeres, todos estos expresan el espíritu y la vida cultural del hombre en forma directa, impresionante y vistosa a través del movimiento corporal. El teatro consuela y deleita a la gente, la estimula a pensar y purifica sus mentes. El mundo del teatro cobra significado solo cuando es apoyado por la participación activa de aquellos que lo disfrutan. Además refleja la vida del hombre en su mejor forma.

En años recientes Nohgaku (Noh y Kyogen) y el Kabuki como formas representativas del teatro japonés, y el teatro de títeres joruri conocido con la palabra Bunraku, al igual que la antigua música cortesana Gagaku y las danzas cortesanas conocidas como Bugaku, han sido presentados en algunas oportunidades fuera del Japón. La cualidad especial del teatro japonés, el cual da gran importancia a la atmósfera, no puede ser explicada fácilmente por escrito, por tanto aquellas personas que han tenido la oportunidad de ver estas presentaciones fuera del Japón son sin duda afortunados. Si se tiene la oportunidad de ver las artes en Japón, su comprensión será mas profunda y más acertada, ya que en funciones en el exterior es posible que se seleccione para el programa piezas que se cree puedan ser de interés para el público de cada país, y que otras partes de la obra sean cortadas, para evitar así que el público se aburra, o también podría ocurrir que la forma en que se hace la presentación sea modificada para hacer que las obras sean más fácilmente comprendidas. Todo esto podría por supuesto entorpecer la apreciación correcta.

En Japón en la actualidad muchas artes teatrales de gran prestigio, algunas de ellas aparecidas hace aproximadamente mil años como Kagura y Bugaku, todavía son ejecutadas por intérpretes que las aprecian, al tiempo que diversas formas de teatro contemporáneo se presentan para otro tipo de público. Este es un fenómeno que no se encuentra fácilmente en otros países. Pero incluso aquí existen circunstancias que limitan, ya que lo que se puede ver en la actualidad no necesariamente representa lo mejor de cada categoría. Lo que vemos hoy día es el resultado de muchos cambios que se generaron en el pasado. Algunas formas ya desaparecidas fueron muy apreciadas en su época. Quiero aquí presentarles en forma histórica los diferentes tipos de teatro que florecieron en diferentes periodos y aclarar hasta donde sea posible la historia y el estado actual del teatro japonés, el cual es único y al mismo tiempo posee universalidad.

En los contornos del teatro japonés existen innumerables elementos tales como canciones fragmentarias, danzas, formas narrativas y pantomima. De estos, aquellos con estándares claramente reconocidos y con valor artístico son conocidos con el termino de geino (entretenimiento público o formas escénicas). Fuera de los confines de estas artes surgió lo que podría ser llamado como formas predramáticas, que pasaron a ser formas desarrolladas con clara estructura y contenido. Todas estas, incluyendo las formas diferentes a geino,

las predramáticas y el teatro de contenido siempre tuvieron una estrecha interrelación y siguen ejerciendo influencia entre si hasta hoy en día. Solo manteniendo estas imágenes de genio constantemente en la mente se puede obtener claramente una idea de la historia y realidad del teatro japonés.

En el estudio del teatro japonés son perceptibles tres actitudes las cuales han sido transmitidas hasta el presente: el estudio ortodoxo que se concentra en el teatro mismo, la interpretación folclórica que se concentra en la relación entre teatro y geino, y el tipo de estudio que sintetiza estas dos actitudes. El tercero es el más difícil. Pero esta es la actitud más reciente y productiva y promete los mejores resultados. Mi propia actitud va de acuerdo con esta. Cuando se hace una aproximación de esta forma, creo que las verdaderas características de la historia del teatro japonés se revelarán en forma más clara y con la mejor perspectiva.

Teatro hindú. El teatro indio en sánscrito floreció en los siglos IV y V. Las piezas, complejas y épicas, estaban estructuradas sobre la base de nueve razas, o humores, más que en los personajes, ya que el eje de las obras eran las cuestiones espirituales. Los escenarios tenían una decoración laboriosa, pero no se usaban técnicas representacionales. Los movimientos de cada parte del cuerpo, la recitación y la canción estaban rígidamente codificadas. Las marionetas y el teatro danzado, especialmente el kathakali, han sido también muy apreciados en varios momentos de la historia de la India.

En otros lugares del Sureste asiático, el teatro de marionetas es la forma dominante, en especial el wayang kulit, o marionetas de sombras, en Java. En algunos sitios las marionetas son tan apreciadas que los actores estudian sus movimientos para imitarlos.

El teatro, don del cielo para guía del hombre

Y dijo Brahma:

- El Teatro describe las manifestaciones de este Triple mundo en su totalidad.
- La ley tanto como el juego, y la riqueza, y la quietud, y la risa, y la guerra, y la pasión, y la muerte violenta.
- Ley para quienes la ley siguen, pasión para quienes a la pasión se entregan, disciplina para quienes al mal se encaminan, autodominio para quienes a sí mismos saben conducirse.
- A los eunucos da valor, a los bravos energía; aviso a los inconscientes, a los sabios perspicacia.
- Y pues se reviste de las manifestaciones varias de la vida, encarnando las diversas fases de la acción, yo, Brahma, he construido este Teatro en conformidad con el movimiento del mundo.
- De este modo, por medio de los sabores, los sentimientos y sus modos todos de movimiento, este Teatro será para todos fuente de enseñanzas.

- A los acosados por desdichas, penas y trabajos; a los abrasados por un fuego interior: a todos ofrecerá el Teatro un refugio en esta vida.
- Porque al mostrar los senderos de la ley, de la gloria, de la longevidad y de la gracia, y al fortalecer la inteligencia, este Teatro será para todos fuente de enseñanzas.
- Que no hay conocimiento, ni oficio, ni ciencia, ni arte, ni forma de actividad, ni método que no deje visibles este teatro.
- No debemos ignorar que el Teatro representa las acciones completas de los dioses y los titanes, de los reyes y del pueblo, así como de los Profetas de la palabra sagrada.
- Todas las naturalezas individuales del mundo, con sus mezclas de dicha y de desdicha, representadas por la mímica corporal y los demás medios de expresión: esto es lo que se entiende por Teatro.
- Al Saber sagrado, a la ciencia y a los mitos, proporcionará un lugar de audiencia, y a la muchedumbre un divertimento: tal ha de ser el Teatro.

1.2.4. Teatro Latinoamericano. Se tienen pocas y vagas nociones de cómo pudieron haber sido las manifestaciones escénicas de los pueblos precolombinos, pues la mayor parte de éstas consistían en rituales religiosos. Más tarde, con la conquista española, los esfuerzos por borrar la antigua identidad para la implantación eficaz de la nueva religión, o bien destruyeron los vestigios culturales primigenios o éstos se fundieron en un sincretismo con los europeos, con lo cual muestran hoy aspectos singulares que no se corresponden ni con las culturas indígenas ni con las hispánicas. Tal es el caso de las celebraciones religiosas populares de Semana Santa en Iztapalapa y en Taxco o en la celebración del Día de los Muertos en México.

Existe, sin embargo, un único texto dramático maya, descubierto en 1850, el Rabinal-Achi, que narra el combate de dos guerreros legendarios que se enfrentan a muerte en una batalla ceremonial. Su representación depende de distintos elementos espectaculares como el vestuario, la música, la danza y la expresión corporal.

A partir de la época colonial, el teatro se basa sobre todo en los modelos procedentes de España. En México destacó sor Juana Inés de la Cruz, autora de *Los empeños de una casa*, comedia de enredo bajo la profunda influencia de Calderón de la Barca; *Amor es más laberinto*, en la cual se recogen rasgos de los autos sacramentales; *El cetro de José* y *El divino Narciso*, autos sacramentales en los que aparecen ya personajes mexicanos, pues la acción del resto de las obras transcurre en Madrid y la protagonizan personajes típicos de las comedias españolas de la época.

Aunque nacido en Taxco, México, Juan Ruiz de Alarcón realizó sus estudios en España. Su obra, escrita según los modelos clasicistas, se diferencia de la de sus contemporáneos en un mayor cuidado formal en las tramas y los versos. En sus obras los vicios son siempre condenados, a la manera de un final feliz y ejemplificador, contra la pauta de las comedias nuevas de los españoles Lope de Vega, Tirso de Molina, Guillén de Castro, Francisco Rojas Zorrilla, entre

otros, que solían sacar consecuencias modélicas de situaciones donde los valores cristianos bordeaban lo ambiguo e incluso peligrosos límites.

No es hasta mediados del siglo XX cuando el teatro latinoamericano ha adquirido cierta personalidad, al tratar temas propios tomando como punto de partida la realidad del espectador a quien va destinado.

El advenimiento de las teorías brechtianas ha encontrado un buen campo de cultivo en Latinoamérica, aquejada de problemas políticos y necesitada según muchos autores de la concienciación de sus habitantes. De ahí han surgido teóricos y dramaturgos como el colombiano Enrique Buenaventura y el trabajo realizado en el Teatro Experimental de Cali (TEC); Augusto Boal, en Brasil, que ha desarrollado técnicas de teatro callejero y para obreros, y es autor del texto Teatro del oprimido. Grupos como Rajatabla y La Candelaria se han preocupado además por realizar un teatro que sirva como medio de discusión de la realidad social, sin dejar al margen el aspecto espectacular y estético del drama.

En México, a partir de la pauta de Rodolfo Usigli, se creó el Colegio de Teatro de la Universidad, donde desde finales de la década de 1940 se forman profesionales del teatro, entre los que destacan el director Héctor Mendoza, Luis de Tavira, José Luis Ibáñez y Luisa Josefina Hernández, quienes junto con Emilio Carballido ocupan desde entonces un lugar destacado como formadores de generaciones comprometidas en el oficio teatral.

Teatro en México. A partir de la época colonial, el teatro se basó completamente en los modelos europeos. A finales del siglo XVII, destacó en México sor Juana Inés de la Cruz, autora de Los empeños de una casa, comedia de enredo con influencia calderoniana cuya acción transcurre en Madrid y con personajes típicos de las comedias de la época; Amor es más laberinto, en la cual recurre a personajes de la mitología griega y El cetro de José y El divino Narciso (1688), autos sacramentales en los cuales intervienen personajes mexicanos.

Ritualidad y Teatralidad: Uno de los temas de discusión, cuando se habla de las culturas mesoamericanas, es el de la teatralidad como la entendemos en la cultura occidental contra la ritualidad como fenómeno teatral.

Mucho se ha escrito sobre la existencia del teatro como espectáculo en América, un ejemplo es Georges Raynaud en su Prefacio al Rabinal Achi: "Brasseur dividía esos bailes en dos categorías. Quizá sería mejor distinguir tres: 1) simples danzas con cantos; 2) danzas con recitaciones, y 3) los dramas completos con música, baile, diálogos y empleo de máscaras y trajes apropiados."

Teatro en Colombia. Es uno de los países donde la actividad teatral a nivel de propuestas escénicas de creación colectiva se ha desarrollado con más fuerza. Destacan los trabajos experimentales de Enrique Buenaventura (La tragedia de Henri Christophe, 1963) a la cabeza del Teatro experimental de Cali (TEC). Otros grupos importantes son La Candelaria y El Búho. Tiene gran importancia a nivel internacional el Festival Teatral de Manizales.

El Teatro Colombiano a partir de la segunda guerra mundial del siglo XX ha pasado por diversas etapas. La primera de ellas, que podríamos llamarla fundadora, sucedió a mediados de la década de los sesenta. En esa década surgieron los primeros colectivos independientes que se conformaron como grupos estables. Estos grupos surgieron de la pasión colectiva por hacer teatro y del vínculo orgánico de los teatreros con los sectores populares más dinámicos de la época: movimientos estudiantiles, luchadores por la vivienda y campesinos. Los sesenta eran los años de las grandes utopías socialistas en América Latina. De manera que era natural que los actores y actrices se trasladaran de la asamblea estudiantil, el paro o la manifestación política a la función. Patricia Ariza. Actriz Teatro La Candelaria

1.2.5 Texto dramático

ESTRUCTURA DE UNA OBRA TEATRAL. Aristóteles en su Poética sentó los fundamentos de la estructura dramática, que, a través de los años, han sido reelaborados por los por los teóricos, sin que estos hayan podido, escapar de los conceptos básicos por el vertidos.

Estructura dramática

Externa:

1-Escenas

2-Actos

3-Acotaciones

Interna:

1-Acción

2-Situación

3-Tema y argumentos.

Conflicto

1-Personajes

2-Espacio

3-Tiempo.

Estructura externa

Escena

Es el núcleo de acción dramática que, en principio, está limitado por la entrada y salida de los personajes.

Una escena está hecha en base a monólogos, diálogos, silencios (muy importantes) y acotaciones para la puesta en escena.

Son las partes en que se divide una obra, pudiéndoles identificar ya sea, por su tema central o por la tensión dramática, preponderante (“la búsqueda”, “la revelación”, “de miedo”, “violenta”, etc.)

Actualmente en los textos dramáticos no se estila marcar cada escena, pero antes se lo hacía, como una forma de dividir la obra mecánicamente. Pero, indudablemente, la escena “es algo más que una división mecánica, puesto que determina hasta cierto punto lo que se va produciendo en la obra y, en consecuencia, afecta a su estructura”. Es por eso que la duración de las distintas escenas que integran un acto o una obra es variable, pudiendo ser cortas o largas, de acuerdo con las pautas que la determinan.

Acto

Un conjunto de determinado número de escenas, forma un acto.

Este, por la característica de la acción que contiene, representa una unidad.

Estas unidades, que en un principio fueron cinco (actualmente suelen ser dos), pasaron luego a ser tres, corresponderían a las fases de:

- a) Presentación
- b) Desarrollo del conflicto
- c) Desenlace.

Acotaciones

Son las Explicaciones que introduce el autor, para el director o el intérprete, destinadas a aclarar detalles de la escenografía, vestuario, fijar la ubicación o movimiento de los personajes, señalar la conveniencia de un silencio, etc.

Pueden ser:

De lanzamiento

De lugar y tiempo

De descripción física y psíquica del personaje

De tensión dramática

De gesticulación etc.

Suelen ser muy sintéticamente expresadas y van entre paréntesis.

Estructura interna. La estructura interna esta directamente entroncada con la presentación, el desarrollo del conflicto y el desenlace. Es decir,

que está íntimamente ligada a la estructura externa en su división en actos. Es todo lo que se relaciona con el pensamiento del autor.

Acción

Es el movimiento general que hace que entre el principio y el fin de una obra, haya nacido algo, se haya desarrollado y haya muerto. “La acción dramática es el modo como se desenvuelve el argumento de una pieza teatral”.

“La acción confiere y deslinda el carácter de los personajes, avanza el argumento, mantiene el interés del espectador”. Es la que da la tónica, el movimiento, el clima de la obra.

En toda obra teatral, los personajes, movidos por el tema, por el argumento, experimentan emociones que se traducen a través de reacciones, las que crean un conflicto. Todo esto genera la acción, la que a su vez, determina el carácter de los personajes.

Vemos, así, la acción dramática. Una acción puede ser externa, cuando los personajes la muestran, o interna, cuando la viven en su interioridad. La acción se vuelve compleja por golpes de efecto, como son los factores excitantes y los retardantes. Son los llamados resortes dramáticos

Tema y argumento.

Cuando se extrae la quintaesencia de una obra, y la podemos expresar con una, dos o tres palabras, decimos que hablamos del tema de la misma, el que está unido al significado de la pieza. Así, decimos que el tema de tal o cual obra es el amor, la vanidad o la injusticia.

Una obra puede tener un tema principal o central y uno o varios subtemas. Si se trata de explicar cómo se llega al tema, y nos hacen falta mayor número de palabras para decirlo, estamos refiriéndonos al argumento. El tema es una especie de abstracción. En cambio el argumento es una relación de los acontecimientos que se conocen a través de los personajes cuando actúan. Estos acontecimientos, con su principio, medio y fin, forman la historia o “fabula” (según el concepto de totalidad que le da Aristóteles) que se apoya en un conflicto.

Conflicto. El conflicto es la esencia del drama. Es “lo que acontece entre los personajes (protagonista y antagonista), el suceso por el cual se establece una lucha, un contraste, que transforma el objetivo de uno de ellos y determina un desenlace de la situación creada”. Se pueden plantear un conflicto entre dos inclinaciones deseos de un mismo personaje, entre el protagonista y el antagonista, entre un individuo y la sociedad, etc.

Personajes

Es muy importante que un autor sepa crear caracteres sólidos, bien contruidos. Estos no se pueden describir o retratar; hay que mostrarlos.

A un personaje teatral lo hacen:

a) un carácter determinado. El carácter del personaje, esta dado por la vida interior del mismo, la forma, la manera en que asume la situación. También por sus rasgos exteriores: edad, físico, expresión verbal, postura habitual, forma de caminar, etc.

b) Una voluntad firme todo personaje tiene voluntad. Esa voluntad es la que da forma al carácter. Incluso el personaje carente de voluntad, tiene una voluntad que le impone no tenerla.

c) Su comportamiento frente a una situación o un medio ambiente que se opone a esa voluntad.

Si un personaje reacciona inmoderadamente ante una situación dada, se deduce que su carácter es violento. Si lo hace con mansedumbre, diremos que es tranquilo. Si se conforma ante los hechos, pensaremos que es resignado.

La forma de reaccionar, también nos está fijando el carácter de un personaje. Para comprender a un personaje, ha que preguntarse como está inserto en una situación y que motivaciones lo mueven. Como resuelve los enfrentamientos, ya sea como protagonista o como antagonista, y como supera los obstáculos que se le van presentando. Se encuentran en una obra dramática, personajes principales y personajes secundarios.

Espacio

Puede ser:

a) Visible.

El visible es el espacio en el que se desarrolla la acción; el espacio tridimensional que llamamos escenario y que completamos o no con la escenografía.

b) No visible o abstracto: El no visible es aquel que imaginamos, que “vemos” a través de la actuación de los personajes, pero que no se materializa en el escenario.

Tiempo

Hay tres tiempos en la obra teatral:

a) Tiempo cronológico: Tiempo cronológico el del reloj. Lo que dura la representación. El tiempo que el espectador permanece en su butaca.

b) Tempo escénico: Tiempo escénico es el que transcurre dentro de la acción; el tiempo necesario para que, en la trampa, se desarrollen los acontecimientos. Pueden ser horas, días, meses o años.

c) Tiempo interior: Tiempo interior es el que transcurre en los personajes. Es decir, como influyen los acontecimientos en un personaje. En un tiempo escénico de un par de horas, un personaje puede haber "vivido" varios años.

1.2.6 Actuación. Las técnicas de actuación han variado enormemente a lo largo de la historia y no siempre de manera uniforme. En el teatro occidental clásico, por ejemplo los grandes actores, los "monstruos sagrados", tendían a enfatizar las emociones con objeto de destacar el contenido de la obra, en la comedia del arte el intérprete dejaba rienda suelta a su instinto; los actores japoneses del Nō y kabuki, hacen patentes determinados estados de ánimo por medio de gestos simbólicos, bien de gran sutileza o deliberadamente exagerados.

En el teatro moderno se ha impuesto por lo general la orientación naturalista, en que el actor por medio de adquisición de técnicas corporales y psicológicas y del estudio de sí mismo y del personaje, procura recrear en escena la personalidad de éste. Tal opción, evolucionada en sus rasgos fundamentales a partir de las enseñanzas del ruso Konstantín Stanislavski y muy extendida en el ámbito cinematográfico, no es desde luego la única y en último extremo la elección de un estilo interpretativo depende de características del espectáculo y de las indicaciones del director.

Sin embargo, actualmente, a inicios del siglo XXI, la actuación teatral con tendencia naturalista está siendo replanteada seriamente. La teatralidad contemporánea requiere una crítica del naturalismo como simple reproducción del comportamiento humano, pero sin lazos con su entorno. Actualmente ha habido grandes transformaciones del trabajo de Stanislavski siendo las más importantes Antonin Artaud, Jerzy Grotowski Etienne Decroux y Eugenio Barba. Estas técnicas, llamadas actualmente extracotidianas implican una compleja síntesis de los signos escénicos.

Konstain Stanislavsky (1863-1938). Actor, director y autor ruso de Un actor se prepara (1936) y La construcción del personaje (publicación póstuma, 1948). Stanislavski fue el creador de una técnica interpretativa que tuvo un enorme efecto sobre el arte dramático estadounidense y desarrolló un sistema de formación de actores que gozó de amplia aceptación por todo el mundo

Stanislavski nació en Moscú. Era el hijo de un rico fabricante. Esto le suministró apoyo financiero para sus aficiones teatrales. En 1897 Vladimir Nemiróvich-Dánchenko se alió con Stanislavski para crear el MAT, el primer teatro de

Rusia con una compañía profesional. Favorecido por mecenas privados y por contribuciones en general, el MAT presentaba una temporada anual de teatro de alta calidad. Nemiróvich-Dánchenko obtuvo los derechos de *La gaviota*, producida en 1898, escrita por Antón Chéjov dos años antes. Stanislavski transformó las didascalías o acotaciones en un abanico diverso de detalles diminutos y efectos variantes de humor. La obra fue enriquecida con pausas exigidas por la emoción interior y dominante de los personajes. Stanislavsky se ocupó por guiar a los actores en la creación de los universos emotivos de los personajes para que se proyectaran al público como experiencias verídicas, sin artificialidades. Estas acciones agrupadas orientaban al espectador hasta las profundidades intrínsecas a los personajes: la frustración y el arrepentimiento de Chéjov. Los deseos secretos y la monotonía de la vida diaria se revelaban por medio de emociones veraces y las acciones de los intérpretes. Stanislavski denominó a este efecto "realismo psicológico".

De 1907 hasta su muerte, Stanislavski se propuso desarrollar un revolucionario sistema de formación dramática. Sus producciones eran más que nada experimentos de este proceso. Descubrió que los actores que recordaban sus propios sentimientos y experiencias, y los sustituían por los de los personajes, eran capaces de establecer un vínculo especial con el público. Dio a este proceso el nombre de "técnica vivencial".

En el periodo que siguió a la Revolución Rusa de 1917, Stanislavski exploró las posibilidades de un teatro totalmente improvisado. Intentó, por tanto, dotar a los intérpretes con los medios artísticos para poder abordar el texto de acuerdo con las motivaciones de los personajes y las creencias del dramaturgo. Tradicionalmente, este proceso estaba bajo el control del director. Al final de su vida, sin embargo, Stanislavski experimentó con una fórmula que otorgaba de nuevo al director el completo control intelectual sobre el proceso de ensayo. Denominó a esta técnica "teoría de la acción física".

"No hay papeles pequeños, sólo hay artistas pequeños"

"El poeta, el artista, el pintor, el sastre, el operario, todos sirven al mismo objeto, al mismo fin, o sea al que el poeta ha puesto en la base de toda su pieza".

"Toda lesión, toda violación de la vida creadora del teatro es un crimen"

"Hoy haces el papel de Hamlet, y mañana el de figurante, pero aún en calidad tal, debes ser artista..."

"El retrasarse, la pereza, los caprichos, la histeria, el mal genio, ignorar el papel, la necesidad de hacerse repetir dos veces la misma cosa, son males igualmente dañinos para la obra, y deben ser extirpados."

Con estas premisas en junio de 1897, Constantín Sergueiévich Stanislavsky y Vladímir Ivánovich Nemiróvich-Dánchenko se convirtieron en los creadores del

Teatro de Arte de Moscú, una empresa que marcó el rumbo teatral de gran parte de occidente del siglo XX, y que incluso, amplió su espectro hasta las producciones cinematográficas.

El Teatro de Arte de Moscú abrió paso al nacimiento de grandes creadores teatrales como Sulerzhitsky, Vajtánov, Meryerhold y Chéjov. Estos tres últimos manifestarán claramente sus discrepancias con el “Sistema” de Stanislavsky que suponía un trabajo creativo del personaje por parte del actor basándose en vivencias personales y/o la memoria emotiva.

En la evolución del proyecto en constante crecimiento germina el “Sistema de acciones físicas” que incluye el método de análisis activo. Esta nueva estrategia de dirección fue recopilada por María Osípovna Knébel en el libro “El último Stanislavsky: análisis activo de la obra y el papel” del cual vamos a realizar la lectura a cerca de la preparación en la que debe someterse a un actor durante la primera etapa de los ensayos y cómo éste método perfecciona los resultados en la puesta en escena.

Stanislavsky reorienta sus ensayos desde el trabajo de mesa. Descubrió que el director fomentaba la pasividad del actor abriendo directamente los caminos hacia el personaje en lugar de inducir la construcción del mismo

Vsevolod Meyerhold (1874-1942). "Todo el cuerpo participa en cada uno de nuestros movimientos... puesto que la creación del actor es creación de formas plásticas en el espacio, el actor debe estudiar la mecánica de su propio cuerpo. Ello le es indispensable, porque cualquier manifestación de fuerza está sujeta a las leyes de la mecánica (y la creación por parte del actor de formas plásticas en el espacio escénico es, naturalmente, una manifestación de fuerzas del organismo humano)". (Ley Fundamental de la Biomecánica. Meyerhold)

Director y teórico teatral ruso, n. en Penza. Estudió en 1896 en la Escuela Dramática de Moscú y se integró más tarde en el Teatro Artístico de esa ciudad, donde Stanislavski le brindó la posibilidad de superar las normas teatrales convencionales con fórmulas vanguardistas. En 1906 pasó a dirigir el Teatro Dramático de Petrogrado, entonces a las órdenes de la actriz Vera Komissarzhevskaja, hasta su ruptura con ella en 1908. Adherido a los ideales de la Revolución de Octubre, fue nombrado director de la sección teatral del comisariado para la Educación, pero su línea independiente entró en colisión con el burocratismo estalinista, a pesar de haber sido nombrado en 1923 «artista del pueblo de la Unión Soviética». Al morir, en circunstancias aún desconocidas, dejó importantes creaciones escénicas, entre ellas las de Hedda Gabler de Ibsen (1906), Tristán e Isolda de Wagner (1909), La mascarada de Lermontov (1917) y La chinche de Maiakovski (1929).

La Biomecánica fue desarrollada por Meyerhold a lo largo de su historia, y llegó a ser un cuerpo acabado de estudio. Iniciándose casi intuitivamente y llegando a una formulación racional; es un cruce de paradigmas donde se

puede ver el desarrollo de la ciencia y de la concepción del Hombre en el Universo en conjunción con las vanguardias artísticas por las que Meyerhold transitó. La Biomecánica parte de las experiencias con el movimiento y el espacio en los "Studios" pre-revolucionarios que aquel llevaba adelante en su época de director de los teatros imperiales. A partir de los principios Simbolistas, Futuristas, Constructivistas y luego Productivistas, y de todo el recorrido de su poética, llega a formular su "Ley fundamental de la Biomecánica"

Jerzy Grotowsky .(11 de agosto, 1933 en Rzeszów – † 14 de enero, 1999 en Pontedera, Toscana, Italia) Fue un director de teatro polaco y una destacada figura en el teatro vanguardista del siglo XX. Lo más notable de su trabajo posiblemente sea el desarrollo del llamado teatro pobre, que involucra la técnica avanzada del trabajo psicofísico del pionero Konstantín Stanislavski.

Cursó estudios en Cracovia y Moscú, tras lo que inició su carrera de director y teórico teatral fundando una compañía propia, el Teatro de las 13 filas, que dirigió entre 1959 y 1964. En 1965 se trasladó a Wrocław y cambió el nombre por el de Teatro Laboratorio. Triunfó con sus adaptaciones libres de los clásicos como El Príncipe Constante de Calderón de la Barca, donde Ryszard Cieslak encarna su concepción de actor santo.

En 1976 el Teatro Laboratorio desapareció y continuó con la enseñanza y el trabajo experimental por todo el mundo. Genera el concepto de Teatro Pobre. Su obra ha influido en directores y actores contemporáneos, como Eugenio Barba y Peter Brook. La colección de sus escritos teóricos, Hacia un teatro pobre, se publicó en 1968 con introducción de Brook.

El actor.

El actor es un hombre que trabaja ofreciendo su cuerpo públicamente. Si lo hace sólo por dinero o para obtener el favor de su público su oficio se acerca a la prostitución.-

La diferencia entre el actor cortesano y el actor santo es la misma que existe entre la habilidad de una cortesana y la actitud de dar y recibir que surge del verdadero amor.

El actor no actúa, no finge, ni imita. Debe ser él mismo en un acto público de confesión. La representación debe servir a la manifestación de lo que cada actor es en su interior. Por eso cuando Ryszard Cieslak -quizás el único actor que cumplió acabadamente con el modelo grotowskiano- dice: Te mostraré mi hombre, y Grotowski le responde: Muéstrame tu hombre y te mostraré tu Dios quieren expresar que el actor dentro de la obra, del espectáculo, ofrecerá su confesión, su cuerpo y alma desnudos, su yo intelectual y biológico. Mostrará todo aquello que la cultura y la vida cotidiana le impiden mostrar.-

En términos religiosos, la representación es (su) vía de expiación personal; en términos artísticos, es una situación llevada al límite mediante la voz y el

cuerpo; en términos psicológicos, significa el logro de la auto realización; en términos dramáticos es una catarsis tanto para el auditorio como para el actor.

Eugenio Barba (29 de octubre de 1936, Brindisi, Italia) Director y estudioso del teatro. Es el inventor, junto con Nicole Savarese y Ferdinando Taviani, del concepto de antropología teatral.

Aunque nació en Italia, ha ejercido prácticamente toda su carrera en Dinamarca y otros países nórdicos, donde fundó el Odin Teatret, una de las compañías más influyentes en la evolución del teatro europeo de finales del siglo XX. Generador, a partir de sus viajes por Latinoamérica, del concepto de Tercer Teatro. También fue fundador del ISTA (International School of Theatre Anthropology, en castellano "Escuela Internacional de Antropología Teatral"), una escuela itinerante que realiza una sesión cada dos años desde 1980 reuniendo a representantes de formas de teatro, danza y expresión corporal tan distantes entre sí como teatro Nō, danzas kathakali de la India, pantomima clásica europea u ópera china.

Ha impartido diversos talleres de teatro alrededor del mundo en países como México y Venezuela. Recibió un doctorado en la Habana por el Instituto superior de artes (ISA) en febrero del 2002.

"¿En qué direcciones puede orientarse un actor o un bailarín para elaborar las bases materiales de su arte? Esta es la pregunta a la que la antropología teatral intenta contestar. Sin embargo, ésta no responderá ni a la necesidad de analizar científicamente en qué consiste el 'lenguaje escénico', ni a la pregunta fundamental de quien hace teatro o danza: ¿cómo llegar a ser un buen actor o bailarín?

La antropología teatral no busca principios universalmente verdaderos, sino unas indicaciones útiles. No tiene la humildad de una ciencia, sino la ambición de individualizar los conocimientos útiles para el trabajo del actor. No quiere descubrir "leyes" sino estudiar reglas de comportamiento. Originalmente, se entendía por "antropología" el estudio del comportamiento del ser humano no solamente a un nivel socio-cultural, sino también fisiológico. La antropología teatral, por consiguiente, estudia el comportamiento fisiológico y socio-cultural del ser humano en una situación de representación".

Pre-expresividad. Ha de entenderse a la pre-expresividad como ese momento de transición en donde no es reconocible, o en mejores términos, diferenciable el actor del personaje. Es ese momento en que ambos inician una fusión entre el alma humana y el alma de la ficción.

Todo empieza desde el momento en que el actor/personaje es observado por primera vez, desde su forma de levantarse, estar de pie y caminar; el dibujo que se crea en ese momento nos da la oportunidad de encontrar, sin buscar demasiado, algo nuevo y fresco y reconocerlo como tal en su cuerpo. Finalmente pre-expresividad es un término que se define por sí solo: el actor expresa aún antes de hacerlo.

También es posible conocerlo por sus posturas, no como clichés sino como posiciones reconocibles al ser relacionadas con algo real, con formas que adopta el cuerpo en su entorno cotidiano y son traídas a la ficción como algo nuevo, acciones que son sacadas de su naturaleza conocida y transformadas en algo totalmente diferente, pero que aún así reconocemos e identificamos a tal punto que se las acepte. Más que convencionalismos se convierten en parte del personaje (por dar nombre a “eso” que está siendo creado), a fin de cuentas ese personaje sólo está siendo él mismo, existiendo en ese tiempo y lugar, nosotros como espectadores sólo somos receptores de su existencia y esa existencia, antes de ser juzgada, es simplemente reconocida.

La vida en el escenario no existe sin vida en el actor y para percibir esa vida el mismo actor debe saber cómo accionar para llenar ese espacio, hacerse presente y ser reconocido, en el sentido de lograr una identificación entre él, el espectador y lo que está creando. Finalmente lo que la pre-expresividad permite es una identificación del actor/personaje con eso a lo que le da vida ante su depositario: el espectador mismo.

1.2.7 Puesta en Escena. Para este componente se toma las entrevistas a Maestros reconocidos a nivel Nacional e Internacional como figuras que han aportado al crecimiento teatral en Colombia y el mundo.

En las entrevistas se podrá encontrar herramientas para desarrollar el concepto final de la puesta en escena, desde la experiencia y labor de los maestros que nombraremos a continuación:

Maestro Santiago García.
Director y Fundador del Teatro La Candelaria de la Ciudad de Bogotá.

Maestro Cristóbal Peláez.
Director y Fundador del Colectivo Teatral Matacandelas de la Ciudad de Medellín.

Maestro Mario Jurado.
Director y Fundador del Grupo de Teatro Eslabón Perdido de la Ciudad de Bogotá.

Los hacedores anteriormente nombrados son pilares en el desarrollo del teatro colombiano, quienes a lo largo de sus experiencias creativas, han aportado estéticas y formas de llegar a un hecho escénico en el panorama nacional. La producción escénica en los grupos que dirigen los maestros mencionados se ha destacado por mantener una propuesta estética desde donde generan una nueva posibilidad de abordar un montaje teatral.

La dirección y procesos creativos de estos maestros mantienen hasta hoy en vigencia de producción a sus colectivos, lo cual nos afirma que sus

conocimientos adquiridos a través de la experiencia son puntos de referencia para abordar un problema de montaje escénico.

2. METODOLOGÍA

2.1 ELECCION DE LA HERRAMIENTA DE DESARROLLO

Para desarrollar la aplicación se ha elegido Flash 8 como herramienta de trabajo ya que genera aplicaciones dinámicas, amigables, portables y livianas. Sus características se acercan al manejo de elementos multimediales para el desarrollo de la aplicación, su uso se ha incrementado notablemente debido a sus óptimas posibilidades.

2.2 MÉTODO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

7.2.1 Análisis del Sistema. Para determinar el contenido multimedial se llevo a cabo un método cualitativo aplicado a las funciones teatrales en festivales locales y fuera de la Ciudad.

2.2.2 Observación del espectáculo Teatral. Se siguió el Método de participante completo el cual consiste en que el investigador está inmerso en un escenario elegido por un periodo de tiempo para obtener una perspectiva interna del escenario. Al ser participante el investigador adquiere conciencia a través de la experiencia personal.

2.2.3 Identificación de los actores. Se tomaron notas de campo de las personas participantes del grupo (función teatral), donde el grupo se toma como una organización en la que los participantes prescriben conductas adecuadas para desempeñarse dentro de este permitiendo tener indicios de los valores y suposiciones subyacentes a la estructura de la función.

Las observaciones para las notas de campo respondieron a las siguientes preguntas:

- ¿Quiénes están presentes?
- ¿Qué está sucediendo?
- ¿Cuándo ocurre?
- ¿Dónde está sucediendo?
- ¿Por qué está sucediendo?
- ¿Cómo está organizada la actividad?

2.2.4 Descripción de los componentes del Sistema. Para la descripción de los componentes del sistema se tuvo en cuenta las acciones realizadas por participante y se dio valores de importancia según el tiempo empleado por acción, lo que permite tener una visión de las necesidades de fundamentación teórica y práctica de los participantes, se realizaron las siguientes preguntas para las notas de campo:

- ¿Cómo se organizan las personas en su medio?
- ¿Qué hacen?
- ¿Cómo se relacionan?
- ¿Cómo se organizan sus actividades?
- ¿Hay una secuencia o un patrón de eventos?
- ¿Qué creen las personas?

2.2.5 Recolección de la Información

La Teoría Teatral es un campo muy grande de investigaciones a nivel mundial. Se utilizaron dos tipos de fuentes secundarias:

Documentos Audiovisuales: Este material fue enmarcado en entrevistas a Maestros Teatrales sobre la fundamentación de los actores y el concepto de Puesta en escena. Se realizaron en distintos festivales y talleres locales como fuera de la ciudad de Pasto.

Festivales:

Encuentro Internacional de Maestros y Escuelas de Teatro. Quito – Ecuador 2007

Festival Alternativo de Teatro. Bogota 2008

Festival de Teatro del Bajo Putumayo 2007 – 2008

Festival ASCUN SUROCCIDENTE 2007. Popayán - Colombia

Festival Internacional de Pasto 2009

Talleres:

Escuela Nacional de Biodrama 2007

Diplomado en juegos teatrales, dirección escénica y análisis interpretativo. Universidad del Valle.

Taller de Actuación con Cristóbal Peláez

Taller de Teatro Calle con el Teatro Taller de Colombia.

Taller de creación y manipulación de títeres con la Libélula Dorada de Bogota.

Revisión Bibliográfica: Esta información fue basada en los talleres teatrales a los cuales se asistió durante el desarrollo del software, además de los documentos teóricos que existen tanto Internet como en los libros.

2.2.6 Clasificación de la información. La clasificación de la información se realizó basados en las necesidades que fueron identificadas para los componentes del sistema, dando importancia a la utilidad de la información para el montaje de una obra teatral y entrevistas a los actores del sistema.

2.3 Metodología del desarrollo de software. La Metodología se basará en el desarrollo de proyectos multimediales, donde encontramos tres fases:

- Primera Fase: Es en la que se tratan los aspectos referentes a la definición del producto a desarrollar, el sistema informático para el que se va a desarrollar el producto, los recursos, las tareas y costos que llevara consigo, estudio detallado de las funciones que se van a desarrollar.
- Segunda Fase: se procede al desarrollo del producto, que lenguajes y herramientas se van a utilizar y que funciones se van a implementar.
- Tercera Fase: se encuentra el mantenimiento, donde se producen, actualizaciones, modificaciones y cambios requeridos por el cliente.

2.3.1 Ciclo de vida Se lleva a cabo como primera medida el análisis del sistema, englobando no solo al equipo informático que se va a utilizar , sino a los elementos del entorno, tales como personas que van a trabajar con la aplicación, equipos técnicos complementarios; de esta fase se pasa al análisis del requerimiento del software, en ella se especifica claramente las funciones que debe desarrollar el software, se estudia la forma en que se van a implementar esas ideas para después proceder con las respectivas codificaciones y pruebas, en la que se comprueba que la aplicación desarrollada cumple alas especificaciones iniciales. La etapa de mantenimiento se ocupa de actualizaciones y las modificaciones futuras y de los errores que hayan podido quedar.

Etapas del Ciclo de Vida de un proyecto multimedial

- Concepto y planificación.

Todo proyecto multimedia inicia con una idea o concepto junto con una planificación, el concepto proporciona una respuesta a la pregunta ¿Qué hace el proyecto?, la función de planificación es llevar el concepto de una forma simple. En el proceso de refinar un concepto uno de los pasos a evaluar es el contenido y elegir los medios que comunicaran mejor los mensajes del trabajo multimedia que se distingue por la reusabilidad de la información; los videos cortos de audio y gráficos, entre otros, pueden ser usados en posteriores proyectos, por esta razón en el momento de la planificación se debe tener en cuenta los mercados y las nuevas tecnologías. En esta fase se realiza una evaluación de las capacidades de multimedia y la adecuación a un proyecto.

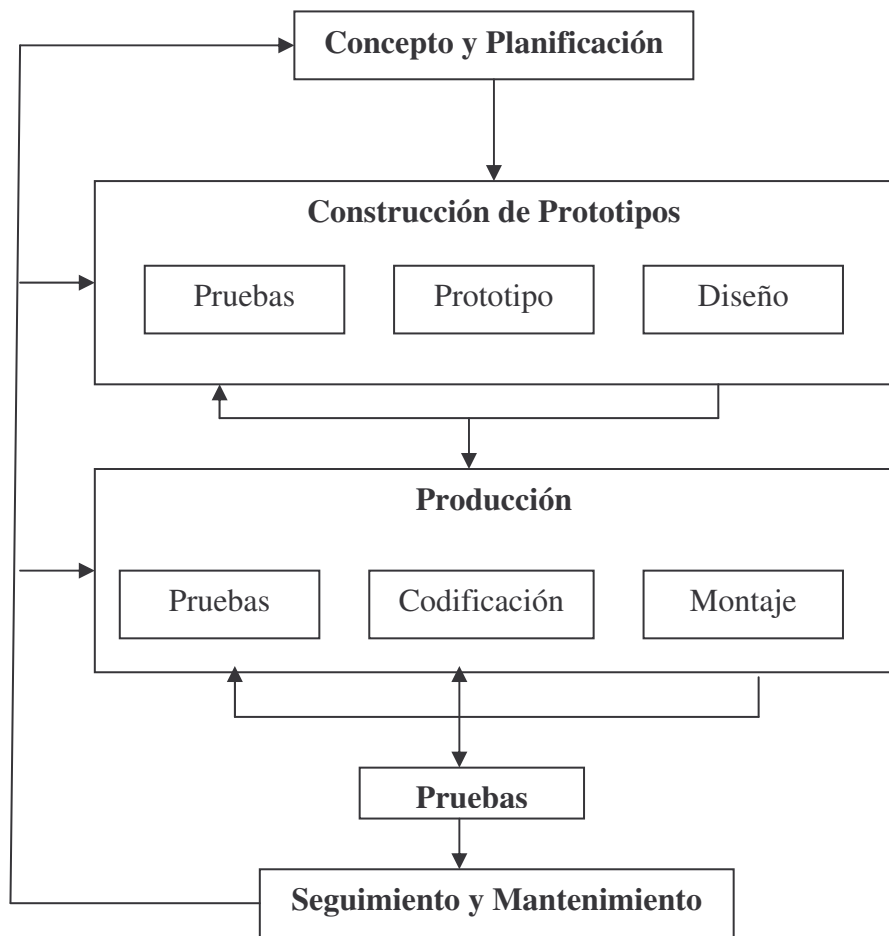
Un punto importante dentro del diseño de la interactividad es hacia quien va dirigido, estudiantes de secundaria y universidad, ya que las interacciones de los grupos son distintas por el hecho de satisfacer el dinamismo en las experiencias compartidas; hay que dirigir el diseño de la herramienta imaginando las necesidades y puntos de vista de las personas que tengan acceso a ella.

- Diseño y Prototipo: Es la creación deliberada de una forma y una estructura que envuelve a un concepto, a primera vista las etapas de producción y prototipo pueden ser las mismas puesto que ambas implican creación y edición de contenido para el uso interactivo de la pantalla, pero mientras los pasos de

producción enfatizan la repetición, la automatización, la calidad afinada, la consistencia y salida masiva; la construcción de prototipos enfatiza en la exploración, la calidad bruta, las ejecuciones de prueba y los estándares en evolución. Mucha de las técnicas y los procesos se utilizan en ambas etapas pero la fase de un prototipo ayuda a tomar decisiones en cuanto al mejoramiento y simplificación de un proceso, también sirve para refinar la planificación del proyecto ya que los tiempos se pueden determinar con mayor exactitud.

Pruebas: El papel de las pruebas es asegurar que un proyecto satisface los elementos básicos que contribuyen a enriquecer la experiencia de multimedia en estos elementos se incluyen el interfaz, la navegación, la utilidad y la atracción. Un proyecto multimedia es una experiencia multisensorial para el usuario.

- Producción: El objetivo principal es construir y terminar el proyecto, consiste en rellenar el modelo que se ha creado previamente y utilizar un editor para unir e integrar elementos. Las acciones llevadas a cabo en su interior posteriormente se pasan a texto ahorrando así una gran cantidad de trabajo al programador.
- Pruebas: Las pruebas constituyen la parte más importante del proyecto, es aquí donde se mira el comportamiento del producto terminado; las pruebas durante la etapa de concepto y planificación son pruebas de las suposiciones que se han hecho sobre la tecnología y mercados, en esta etapa se eliminan todos los errores y discrepancias antes de que lleguen al usuario.
- Seguimiento: Sin tener en cuenta la complejidad y el tipo de proyecto, casi todos los productos necesitan un tipo de mantenimiento, enseñanza y soporte. Una vez ha sido desarrollado y distribuido el producto se debe contar con una gestión y mantenimiento del mismo para garantizar que el producto funcione correctamente.



3. RESULTADOS

3.1 ANÁLISIS DEL SISTEMA

Por medio de la Observación Participante se encontró que en el espectáculo teatral hay un dialogo entre la puesta en escena y el publico. La representación de un texto dramático escrito por un autor, interpretado por unos actores quienes desarrollan sus personajes y a través de ellos, la historia del texto; un director quien realiza el trabajo conceptual de composición final de la pieza.

3.1.1 Identificación de los componentes del sistema. La información del sistema fluye desde la Puesta en Escena hacia el público (los códigos, las significaciones, el lenguaje teatral), identificando así los componentes en el acto escénico, que son:

- Actores
- Director
- Publico

La información que contiene el acto escénico, es tratada rigurosamente en el término de la estética y el concepto teatral, por lo cual, tanto actores como directores debe poseer un conocimiento que permita un desarrollo escénico dentro del contexto del arte.

El actor debe poseer unas cualidades desarrolladas para su labor creativa al crear un personaje teatral.

El Director debe tener un conocimiento acerca de cómo abordar el montaje de una pieza teatral.

El público es quien recepciona el contenido de la propuesta escénica, quien a través del teatro es tentado a ser cómplice de la ficción representada.

3.1.2 Descripción de los componentes del sistema.

Actor: Persona que desarrolla la labor de creación de un personaje, para lo cual se prepara, mental y físicamente (Cuerpo - Voz).

Director: Persona encargada de dirigir el concepto estético de la pieza teatral.

Público: Personas que asisten a la representación.

Para el contenido multimedial se trabajó con los componentes relacionado con la puesta en escena (Actor - Director), ya que de ahí parte el lenguaje escénico que el público observara durante la representación.

3.1.3 Clasificación de la información

La clasificación de la información dentro del aplicativo multimedial se hizo en módulos que corresponden a la necesidad de fundamentación de un actor y apoyar la visión del director teatral.

Los módulos tienen una unidad en el concepto temático.

3.1.4 MÓDULOS

MODULO HISTORIA: el contenido se da en 3 temas:

- Teatro Occidental: organizado cronológicamente muestra un breve paso desde el Teatro Clásico hasta el Teatro del Siglo XIX.
- Teatro Oriental: organizado por las formas teatrales que han sido reconocidas y estudiadas por algunos teóricos teatrales, como son El teatro Japonés, el hindú y el Balines.
- Teatro Latinoamericano: organizado por sus aportes teatrales se escogieron Colombia y México. Colombia gracias a su avance por medio de la creación en grupos y México por conservar algunas manifestaciones teatrales antiguas.

MODULO TEXTO DRAMÁTICO: El contenido de este modulo esta organizado por medio de la Poética de Aristóteles, que según el Maestro Carlos Cárdenas es la base para estudiar un texto dramático.

MODULO ENTRENAMIENTO: El contenido de este modulo ha sido organizado de acuerdo a las técnicas que se ha explorado por medio de talleres y revisión bibliográfica.

MODULO PUESTA EN ESCENA: La información contenida en este modulo son entrevistas de Maestros que hablan de conceptos teatrales a partir de su experiencia creativa.

3.2 DESARROLLO DEL SOFTWARE

3.2.1 MODULO HISTORIA

LISTADO DE CARACTERÍSTICAS MODULO HISTORIA

CÓDIGO	RF – HIS - 01
--------	---------------

DESCRIPCIÓN	El sistema debe permitir al usuario escoger el origen teatral del cual desea conocer su desarrollo histórico.
ESTADO	Incorporada

CÓDIGO	RF – HIS - 02
DESCRIPCIÓN	El sistema debe presentar las principales etapas del desarrollo del teatro occidental
ESTADO	Incorporada

CÓDIGO	RF – HIS - 03
DESCRIPCIÓN	El sistema debe mostrar las formas de representación rituales mas destacadas del teatro oriental
ESTADO	Incorporada

CÓDIGO	RF – HIS - 04
DESCRIPCIÓN	El sistema debe presentar información sobre algunas importantes formas de creación teatral dentro de Latinoamérica
ESTADO	Incorporada

CÓDIGO	RF – HIS - 05
DESCRIPCIÓN	El sistema debe presentar imágenes que apoyen la información de texto dentro del módulo.
ESTADO	Propuesta

CÓDIGO	RF – HIS - 06
DESCRIPCIÓN	El sistema debe presentar archivos de audio que puedan ser controlados por el usuario
ESTADO	Propuesta

CÓDIGO	RF – HIS - 07
DESCRIPCIÓN	El sistema debe presentar clips de película que brinden información audiovisual.
ESTADO	Propuesto

CÓDIGO	RF – HIS - 08
DESCRIPCIÓN	El sistema debe permitir una búsqueda rápida por palabras claves dentro del módulo de historia.
ESTADO	Propuesto

LISTADO DE REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES

CÓDIGO	RNF – 01
DESCRIPCIÓN	El sistema debe presentar la información de manera organizada y estructurada de tal forma que para el usuario sea fácil entender y navegar en las temáticas relacionadas.
ESTADO	Propuesto

CÓDIGO	RNF – 02
DESCRIPCIÓN	El sistema debe presentar imágenes que apoyen la información textual dentro de cada uno de los módulos.
ESTADO	Propuesta

CÓDIGO	RNF – 03
DESCRIPCIÓN	El sistema debe presentar clips de película relacionados con la temática del módulo que brinde información audiovisual.
ESTADO	Incorporado

CASOS DE USO MODULO HISTORIA

Código	CU – HIS - 01
Caso de Uso	Seleccionar Origen Teatral
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber seleccionado el módulo Historia
Poscondiciones	Se escogió el origen teatral
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario selecciona uno de los orígenes teatrales, las opciones son: Teatro Occidental, Teatro Oriental, Teatro Latinoamericano. 2. El sistema muestra una nueva interfaz de acuerdo a la opción de origen seleccionada.
Flujos Alternativos	<ol style="list-style-type: none"> 1.a. El usuario decide regresar al Menú Principal de los Módulos: selecciona Salir Historia 2. a. Si el usuario escogió Teatro Occidental se inicia el caso de uso CU – HIS – 02 2. b. Si el usuario escogió Teatro Oriental se inicia el caso de uso CU – HIS – 03 2. c. Si el usuario escogió Teatro Latinoamericano se inicia el caso de uso CU – HIS - 04

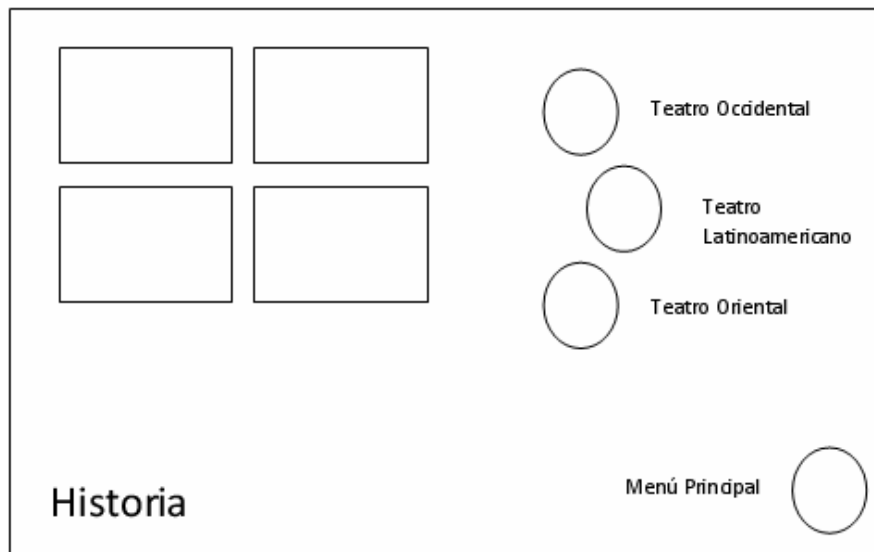


Figura 1. Caso de uso Seleccionar Origen Teatral.

Código	CU – HIS - 02
Caso de Uso	Escoger periodo Teatro Occidental
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber seleccionado el origen Teatro Occidental
Poscondiciones	Se escogió una etapa histórica
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	
<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema muestra una introducción al Teatro Occidental en formato de video hecha por el Maestro Carlos Cárdenas de la ciudad de Bogota. 2. El usuario selecciona una de las etapas o periodos del desarrollo del teatro occidental, las opciones son: Teatro Clásico, Teatro Medieval, Teatro del Renacimiento y Teatro Siglo XIX. 3. El sistema muestra una nueva interfaz de acuerdo a la opción del periodo o etapa seleccionada 	
Flujos Alternativos	
<ol style="list-style-type: none"> 1. a. El usuario decide regresar al Menú de Orígenes Teatrales, selecciona: regresar Menú Historia 2. a. Si el usuario escoge Teatro Clásico, se inicia el caso de uso CU – HIS - 05 2. b. Si el usuario escoge Teatro Medieval, se inicia el caso de uso CU – HIS - 06 2. c. Si el usuario escoge Teatro Renacimiento, se inicia el caso de uso CU – HIS -07 2. d. Si el usuario escoge Teatro Siglo XIX, se inicia el caso de uso CU – HIS - 08 	

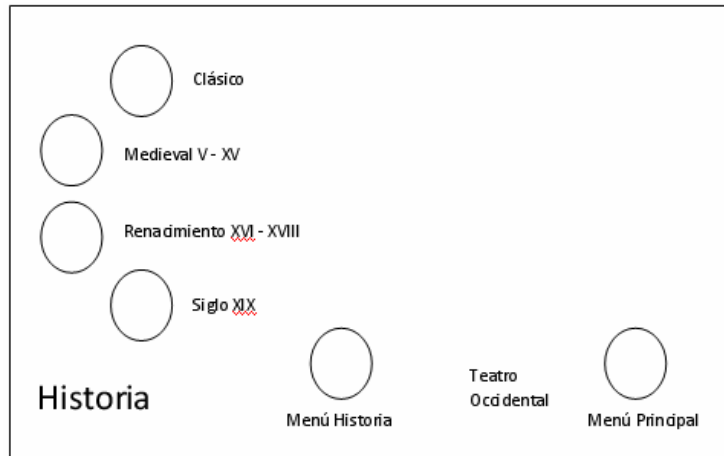


Figura 2. Caso de uso Escoger Periodo Teatro Occidental.

Código	CU – HIS - 03
Caso de Uso	Escoger país Teatro Oriental
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber seleccionado Teatro Oriental
Poscondiciones	Se escogió el estilo o forma teatral
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario selecciona uno de los Países que hacen parte de las manifestaciones teatrales de Oriente, las opciones son: Teatro Hindú, Teatro Japonés e Indonesia. 2. El sistema muestra una nueva interfaz dependiendo del país que ha sido seleccionado.
Flujos Alternativos	<ol style="list-style-type: none"> 1. a. El usuario decide regresar al Menú de Orígenes Teatrales, selecciona: regresar Menú Historia 2. a. Si el usuario selecciona Teatro Hindú, se inicia el caso de uso CU – HIS - 09. 2. b. Si el usuario selecciona Teatro Japón, se inicia el caso de uso CU – HIS – 10. 2. c. Si el usuario selecciona Teatro Indonesia se inicia el caso de uso CU – HIS – 11.



Figura 3. Caso de uso Escoger País Teatro Oriental

Código	CU – HIS - 04
Caso de Uso	Escoger país Teatro Latinoamericano
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber seleccionado el modulo Historia
Poscondiciones	Se escogió un país o grupo
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	
<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario selecciona una de las posibilidades de exploración, las opciones son: Teatro México y Teatro Colombiano. 2. El sistema muestra una nueva interfaz dependiendo del país que ha sido seleccionado 	
Flujos Alternativos	
<ol style="list-style-type: none"> 1. a. El usuario decide regresar al Menú de Orígenes Teatrales, selecciona: regresar Menú Historia 2. a. Si el usuario selecciona Teatro México, se inicia el caso de uso CU – HIS – 12 2. b. Si el usuario selecciona Teatro Colombiano, se inicia el caso de uso CU – HIS – 13 	



Figura 4. Caso de uso Escoger País Teatro Latinoamericano

Código	CU – HIS - 05
Caso de Uso	Escoger Teatro Clásico
Actor Principal	Usuario consultor
Precondiciones	Haber seleccionado Teatro Clásico
Poscondiciones	Se escogió el país
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	
<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema muestra una breve introducción a los países. 2. El usuario selecciona una opción para continuar su navegación, las opciones son: Grecia y Roma. 3. El sistema muestra una nueva interfaz dependiendo del país que ha sido seleccionado 	
Flujos Alternativos	
<ol style="list-style-type: none"> 1. a. El usuario decide regresar al Menú de Teatro Occidental, selecciona: regresar Teatro Occidental. 2. a. El usuario escoge Teatro Grecia, se inicia el caso de uso CU – HIS – 15. 2. b. El usuario escoge Teatro Roma, se inicia el caso de uso CU – HIS – 16. 	

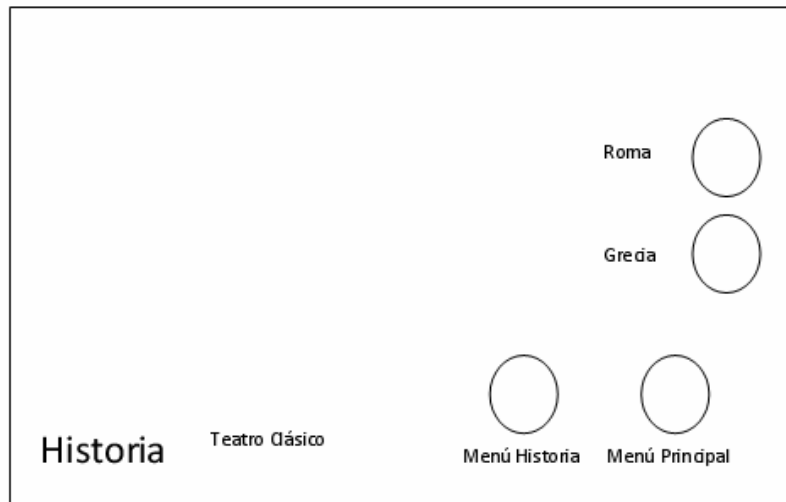


Figura 5. Caso de uso Escoger Teatro Clásico

Código	CU – HIS - 06
Caso de Uso	Escoger Teatro Medieval
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber seleccionado Teatro Medieval
Poscondiciones	Se selecciono una opción de contenido
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario escoge una opción, las cuales son: Religioso y Profano 2. El sistema muestra una nueva interfaz dependiendo la opción que ha sido seleccionada
Flujos Alternativos	<ol style="list-style-type: none"> 1. a. El usuario decide regresar al Menú de Teatro Occidental, selecciona: regresar Teatro Occidental. 2. a. El usuario selecciona Representaciones <ol style="list-style-type: none"> 1. el sistema permite visualizar el contenido sobre las representaciones medievales 2. b. El usuario selecciona Religioso <ol style="list-style-type: none"> 1. el sistema permite visualizar el contenido sobre los Profano

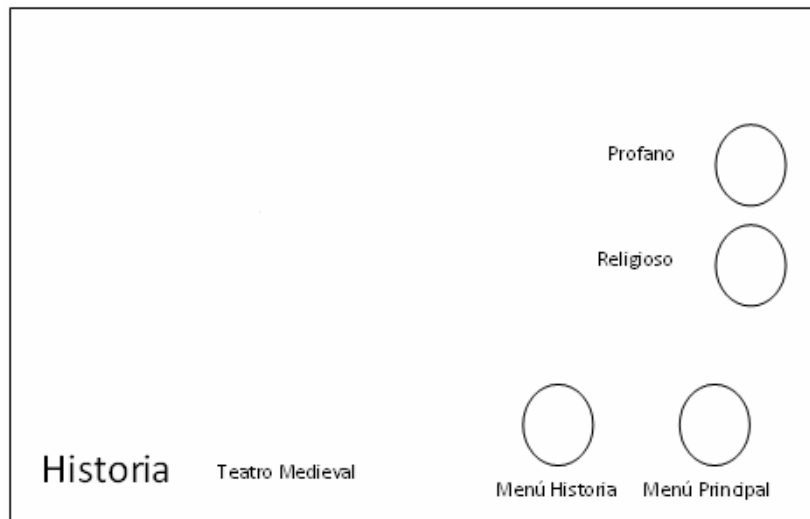


Figura 6. Caso de uso Escoger Teatro Medieval

Código	CU – HIS - 07
Caso de Uso	Escoger Teatro Renacimiento
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber seleccionado Teatro Renacimiento
Poscondiciones	Se selecciono un país de este periodo
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario escoge un país del cual desea saber el desarrollo teatral en este periodo, las opciones son: Teatro Isabelino, Teatro Español, Teatro Francés y Comedia del Arte. 2. El sistema muestra una nueva interfaz dependiendo la opción que ha sido seleccionada.
Flujos Alternativos	<ol style="list-style-type: none"> 1. a. El usuario decide regresar al Menú de Teatro Occidental, selecciona: regresar Teatro Occidental. 2. a. El usuario escoge Teatro Francés, se inicia el caso de uso CU – HIS - 17 2. b. El usuario escoge Teatro Isabelino , se inicia el caso de uso CU – HIS - 18 2. c. El usuario escoge Teatro Español, se inicia el caso de uso CU – HIS - 19 2. d. El usuario escoge Teatro Comedia del arte, se inicia el caso de uso CU – HIS - 20

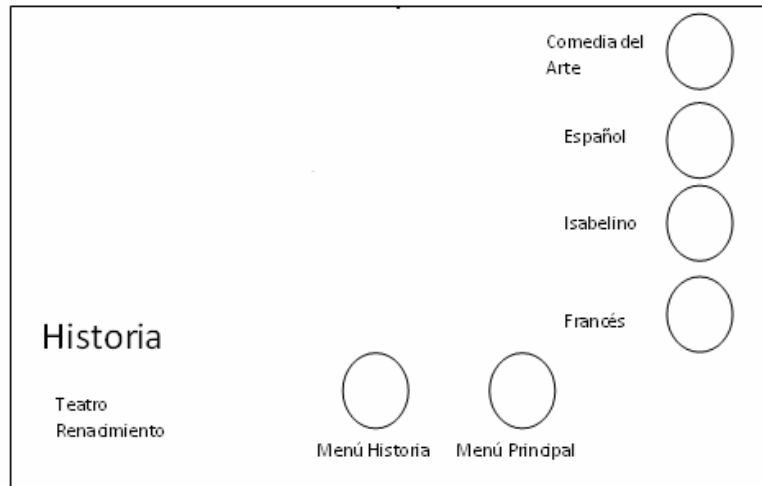


Figura 7. Caso de uso Escoger País Teatro Renacimiento

Código	CU – HIS - 08
Caso de Uso	Escoger Teatro Siglo XIX
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber escogido Teatro del Siglo XIX
Poscondiciones	Se eligió un periodo
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario escoge entre los periodos, las opciones son: Inicio y Finales. 2. El sistema muestra una nueva interfaz dependiendo la opción que ha sido seleccionada.
Flujos Alternativos	<ol style="list-style-type: none"> 1. a. El usuario decide regresar al Menú de Teatro Occidental, selecciona: regresar Teatro Occidental. 2. a. El usuario escoge Inicios Siglo XIX, se inicia el caso de uso CU – HIS - 21 2. b. El usuario escoge Finales Siglo XIX, se inicia el caso de uso CU – HIS - 22

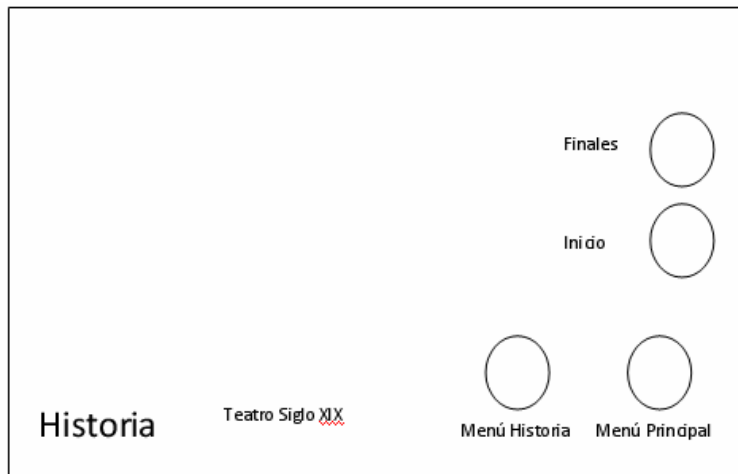


Figura 8. Caso de uso Escoger Teatro Siglo XIX

Código	CU – HIS - 09
Caso de Uso	Escoger Teatro Hindú
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber escogido Teatro Hindú
Poscondiciones	Se eligió una forma de representación
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario escoge entre las formas de representación, las opciones son: Kathakali, Ramayana y la Dramaturgia. 2. El sistema muestra una nueva interfaz dependiendo la opción que ha sido seleccionada.
Flujos Alternativos	<ol style="list-style-type: none"> 1. a. El usuario decide regresar al Menú de Teatro Oriental, selecciona: regresar Teatro Oriental. 2. a. El usuario escoge Kathakali, se inicia el caso de uso CU – HIS - 23 2. b. El usuario escoge Ramayana, se inicia el caso de uso CU – HIS - 24 2. c. El usuario escoge Dramaturgia, se inicia el caso de uso CU – HIS - 25

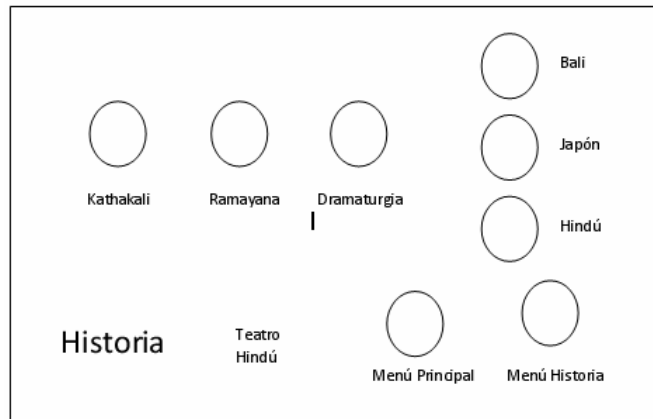


Figura 9. Caso de uso Escoger Teatro Hindú

Código	CU – HIS - 10
Caso de Uso	Escoger Teatro Japón
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber escogido Teatro Japón
Poscondiciones	Se eligió una forma de representación
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario escoge una forma de representación, las opciones son: Teatro Kabuki y Teatro No 2. El sistema muestra una nueva interfaz dependiendo la opción que ha sido seleccionada.
Flujos Alternativos	<ol style="list-style-type: none"> 1. a. El usuario decide regresar al Menú de Teatro Oriental, selecciona: regresar Teatro Oriental. 2. a. El usuario escoge Kabuki, se inicia el caso de uso CU – HIS - 26 2. b. El usuario escoge No, se inicia el caso de uso CU – HIS - 27

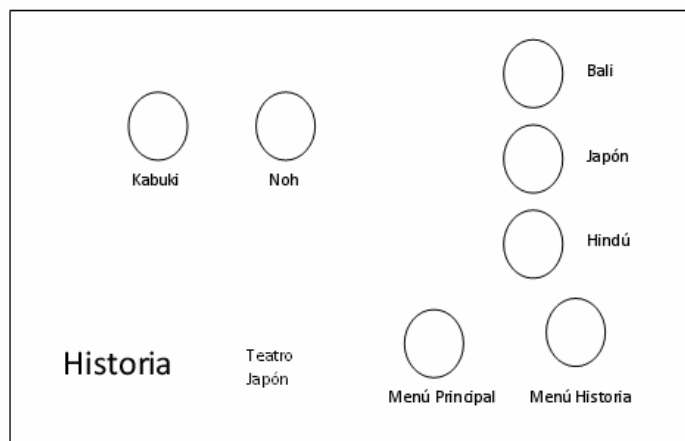


Figura 10. Caso de uso Escoger Teatro Japón

Código	CU – HIS - 11
Caso de Uso	Escoger Teatro Indonesia
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber escogido Teatro Indonesia
Poscondiciones	Observo el contenido de Teatro Indonesia
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema muestra el contenido, las opciones son: <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Danzas Balinesas 1.2 Educación y aprendizaje 1.3 Movimientos 1.4 Manos, Ojos, Rostro 1.5 Danza Barong y Rangda 1.6 El Topeng. 2. El sistema muestra una nueva interfaz dependiendo la opción que ha sido seleccionada.
Flujos Alternativos	<ol style="list-style-type: none"> 1. a. El usuario decide regresar al Menú de Teatro Oriental, selecciona: regresar Teatro Oriental.

Código	CU – HIS - 12
Caso de Uso	Escoger Teatro México
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber escogido Teatro México
Poscondiciones	Escogió una representación

Referencia Cruzada	
Flujo Básico	
<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario escoge una forma de representación según las culturas, las opciones son: Los Aztecas y los mayas. 2. El sistema muestra una nueva interfaz dependiendo la opción que ha sido seleccionada. 	
Flujos Alternativos	
<ol style="list-style-type: none"> 1. a. El usuario decide regresar al Menú de Teatro Latinoamericano, selecciona: regresar Teatro Latinoamericano. 2. a. El usuario escogió Aztecas, inicia el caso de uso CU – HIS - 28 2. b. El usuario escogió Mayas, inicia el caso de uso CU – HIS - 29 	

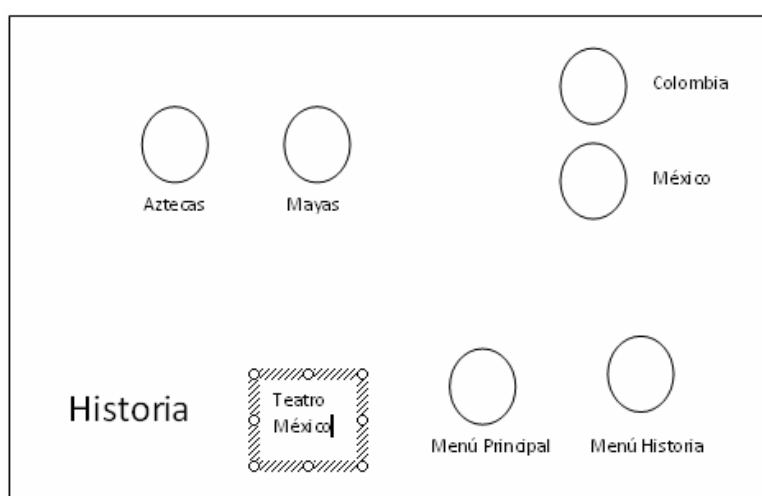


Figura 11. Caso de uso Escoger Teatro México

Código	CU – HIS - 13
Caso de Uso	Escoger Teatro Colombiano
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber escogido Teatro Colombiano
Poscondiciones	Observo el contenido de Teatro Colombiano
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	
<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema muestra el contenido de Teatro Colombiano, las opciones son: <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Memorias del Teatro Colombiano 1.2 Grupos de Teatro Colombiano 2. El sistema muestra una nueva interfaz dependiendo la opción que ha sido seleccionada. 	
Flujos Alternativos	

1. a. El usuario decide regresar al Menú de Teatro Latinoamericano, selecciona: regresar Teatro Latinoamericano
- 2.a. Si el usuario elige Memorias del Teatro Colombiano, inicia el CU – HIS - 30
- 2.b. si el usuario elige Grupos de Teatro Colombiano, inicia el CU – HIS – 31

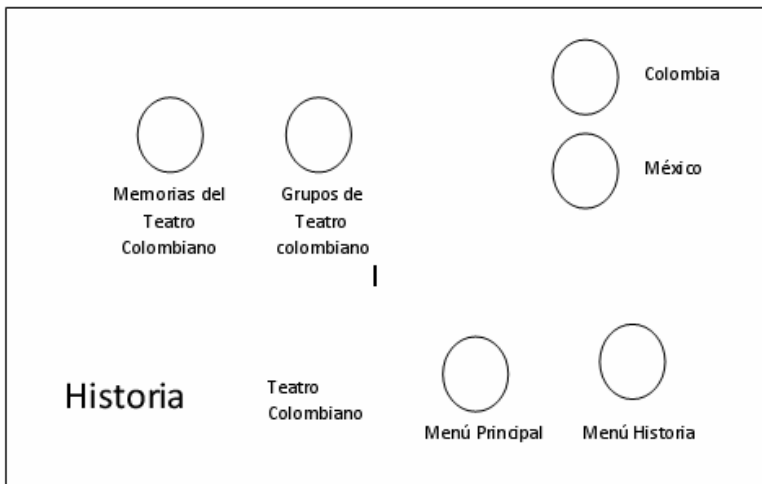


Figura 12. Caso de uso Escoger Teatro Colombiano

Código	CU – HIS - 15
Caso de Uso	Escoger Grecia
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber escogido Grecia
Poscondiciones	Observo el contenido de Teatro Grecia
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	
<p>1. El sistema muestra el contenido de teatro Grecia, las opciones son:</p> <p>El sistema muestra algunas características de esta época, las opciones son:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1.1 Antecedentes 1.2 Origen 1.3 Comedia Antigua 1.4 Escena <p>El sistema muestra los autores mas importantes de la comedia, las opciones son:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1.1.1. Aristofanes <ul style="list-style-type: none"> 1.1.1.1 Biografía 1.1.1.2 Obras 1.1.2. Cratino 	

1.1.3. Eupolis

El sistema muestra los autores más importantes de la tragedia, las opciones son:

- 1.2.1 Eurípides
 - 1.2.1.1 Biografía
 - 1.2.1.2 Obras
- 1.2.2 Esquilo
 - 1.2.2.1 Vida
 - 1.2.2.2 Muerte y Predicción
 - 1.2.2.3 Predicciones
 - 1.2.2.4 Características
 - 1.2.2.5 Temas Fundamentales
- 1.2.3 Sófocles
 - 1.2.3.1 Obras
 - 1.2.3.2 Biografía
 - 1.2.3.3 Análisis Literario
 - 1.2.3.4 La Ironía Trágica

2. El sistema muestra una nueva interfaz dependiendo la opción que ha sido seleccionada.

Flujos Alternativos

1. a. El usuario decide regresar al Menú del periodo Clásico, selecciona: Salir

Código	CU – HIS - 16
Caso de Uso	Escoger Roma
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber escogido Teatro Roma
Poscondiciones	Observo el contenido de Teatro Roma
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	<p>1. El sistema muestra el contenido de teatro Roma, las opciones son:</p> <p>1.2. El sistema muestra los autores clásicos más importantes de la comedia:</p> <ul style="list-style-type: none">1.2.1 Plauto<ul style="list-style-type: none">1.2.1.1 Biografía1.2.1.2 Características1.2.1.3 Obras I1.2.1.4 Obras II1.2.2 Terencio<ul style="list-style-type: none">1.2.2.1 Biografía1.2.2.2 Obras <p>El sistema muestra los autores clásicos más importantes de la tragedia:</p>

<p>1.2.3 Ennio</p> <p>1.2.3.1 Biografía</p> <p>1.2.3.2 Obras</p> <p>1.2.4 Séneca</p> <p>1.2.4.1 Biografía</p> <p>1.2.4.2 Obras</p> <p>El sistema muestra algunas características de esta etapa, las opciones son:</p> <p>1.2.5 Historia</p> <p>1.2.6 Primera Representaciones</p> <p>1.2.7 La Sátira</p> <p>1.2.8 Los personajes</p> <p>1.2.9 Los Teatros</p> <p>2. El sistema muestra una nueva información dependiendo la opción que ha sido seleccionada.</p>
Flujos Alternativos
1. a. El usuario decide regresar al Menú del periodo Clásico, selecciona: Salir

Código	CU – HIS - 17
Caso de Uso	Escoger Teatro Francés
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber escogido Teatro Francés
Poscondiciones	Observo el contenido de Teatro Francés
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	<p>1. El sistema muestra el contenido de teatro Isabelino y los autores mas representativos de este periodo, las opciones son:</p> <p>1.1. Shakespeare</p> <p>1.1.1 Biografía</p> <p>1.1.2 Tragedias</p> <p>1.1.2 Comedias</p> <p>1.1.3 Obras</p> <p>1.2. Marlowe</p> <p>1.2.1 Antecedentes</p> <p>1.2.2 El Dramaturgo</p> <p>2. El sistema muestra una nueva información dependiendo la opción que ha sido seleccionada.</p>
Flujos Alternativos	
	1. a. El usuario decide regresar al Menú de Teatro Renacimiento, selecciona: Salir

Código	CU – HIS - 18
Caso de Uso	Escoger Teatro Isabelino
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber escogido Teatro Isabelino
Poscondiciones	Observo el contenido de Teatro Isabelino
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	
<p>1. El sistema muestra el contenido de teatro Francés y los autores mas representativos de este periodo, las opciones son:</p> <p>1.1. Moliere</p> <p> 1.1.1 Juventud</p> <p> 1.1.2 Inicios Difíciles</p> <p> 1.1.3 El Principio de la Gloria</p> <p> 1.1.4 Obras</p> <p>1.2. Racine</p> <p> 1.2.1 Formación Jansenista</p> <p> 1.2.2 Inicios Literarios</p> <p> 1.2.3 Las Tragedias</p> <p> 1.2.4 Obras religiosas</p> <p> 1.2.5 Características</p> <p> 1.2.6 Obras</p> <p>1.3. Cornielli</p> <p> 1.3.1 Biografía</p> <p> 1.3.2 1650</p> <p> 1.3.3 Obras</p> <p>2. El sistema muestra una nueva información dependiendo la opción que ha sido seleccionada.</p>	
Flujos Alternativos	
1. a. El usuario decide regresar al Menú de Teatro Renacimiento, selecciona: Salir	

Código	CU – HIS - 19
Caso de Uso	Escoger Teatro Español
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber escogido Teatro Español
Poscondiciones	Observo el contenido de Teatro Español
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	
<p>1. El sistema muestra el contenido de teatro Español y los autores mas representativos de este periodo, las opciones son:</p> <p>1.1. Lope de Vega</p> <p> 1.1.1 Biografía</p> <p> 1.1.2 División de la Obra</p>	

<p>1.1.3 Sus Textos 1.1.4 La Escena 1.1.5 Obras 1.2. Calderón de La Barca</p> <p>2. El sistema muestra una nueva información dependiendo la opción que ha sido seleccionada.</p>
Flujos Alternativos
1. a. El usuario decide regresar al Menú de Teatro Renacimiento, selecciona: Salir

Código	CU – HIS - 20
Caso de Uso	Escoger Teatro Comedia del Arte
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber escogido Comedia del Arte
Poscondiciones	Observo el contenido de Comedia del Arte
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	
<p>1. El sistema muestra el contenido de teatro Comedia del Arte.</p> <p>2. El sistema muestra los personajes que enriquecieron este genero teatral, las opciones son:</p> <p> 2.1. Arlequín 2.2. Colombina 2.3. Pierrot</p> <p>3. El sistema muestra una nueva información dependiendo la opción que ha sido seleccionada.</p>	
Flujos Alternativos	
1. a. El usuario decide regresar al Menú de Teatro Renacimiento, selecciona: Salir	

Código	CU – HIS - 21
Caso de Uso	Escoger Inicios Siglo XIX
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber escogido Inicios Siglo XIX
Poscondiciones	Observó el contenido de este periodo
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	

<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema presenta las características principales de este periodo, las opciones son: <ol style="list-style-type: none"> 1.1 El Neoclasicismo 1.2 Prerromanticismo y Romanticismo 1.3 Melodrama 1.4 La política del Melodrama 1.5 Melodrama y Violencia 1.6 Teatro Burgués 1.7 Naturalismo y Critica Social 2. El sistema muestra una nueva interfaz dependiendo la opción que ha sido seleccionada.
Flujos Alternativos
1. a. El usuario decide regresar al Menú de Teatro Siglo XIX, selecciona: Salir

Código	CU – HIS - 22
Caso de Uso	Escoger Finales Siglo XIX
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber escogido Finales Siglo XIX
Poscondiciones	Observó el contenido de este periodo
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	
<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema presenta las características principales de este periodo, las opciones son: <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Teatro Psicológico 1.2 El Director. 1.3 Constain Stanislavsky <ol style="list-style-type: none"> 1.3.1 Biografía 1.3.2 El Método Teatral 1.3.3 Obras 1.3.4 El Teatro Arte de Moscu 1.4 Antón Chejov <ol style="list-style-type: none"> 1.4.1 Biografía 1.4.2 1887 1.4.3 1901 1.4.4 Influencias de su Obra 1.4.5 Obras 2. El sistema muestra una nueva información dependiendo la opción que ha sido seleccionada. 	
Flujos Alternativos	
1. a. El usuario decide regresar al Menú de Teatro Siglo XIX, selecciona: Salir	

Código	CU – HIS - 23
Caso de Uso	Escoger Kathakali

Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber escogido Kathakali
Poscondiciones	Observó la forma de representación
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	
<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema muestra el contenido del Teatro Kathakali. 2. El sistema muestra las principales características de esta forma teatral, las opciones son: <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Educación y Aprendizaje <ol style="list-style-type: none"> 2.1.1 El Gurú 2.1.2 La Enseñanza 2.1.3 La Iniciación 2.1.4 El Entrenamiento <ol style="list-style-type: none"> 2.1.4.1 Por la Mañana 2.1.4.2 Por la Tarde 2.1.4.3 Por la Noche 2.2 La Observación de la Escuela <ol style="list-style-type: none"> 2.2.1 Entrega y Sacrificios 2.2.2 Apuntes 2.3 Movimientos <ol style="list-style-type: none"> 2.3.1 La columna vertebral 2.4 Las Mudras <ol style="list-style-type: none"> 2.4.1 Particularidades 2.4.2 Vocabulario 2.4.3 Hasta Prana 2.4 Ojos, rostros, pies. <ol style="list-style-type: none"> 2.4.1 La Luna y los ojos 2.4.2 La mirada 2.4.3 Las pupilas 2.4.4 El Maquillaje 2.4.5 Los pies 2.4.6 Video entrenamiento de ojos 2.5 Escenografía 3. El sistema muestra una nueva información dependiendo la opción que ha sido seleccionada. 	
Flujos Alternativos	
1. a. El usuario decide regresar al Menú de Teatro Hindú, selecciona: Salir	

Código	CU – HIS - 24
Caso de Uso	Escoger Ramayana
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber escogido Ramayana
Poscondiciones	Observó la forma del texto de representación
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	

<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema muestra las opciones de este texto clásico, son: <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Introducción <ol style="list-style-type: none"> 1.1.1 Influencia 1.1.2 Expansión 1.2 Estructura <ol style="list-style-type: none"> 1.2.1 Los siete libros 1.3 Resumen <ol style="list-style-type: none"> 1.3.1 Parte I 1.3.2 Parte II 1.3.3 Parte III 2. El sistema muestra una nueva información dependiendo la opción que ha sido seleccionada.
Flujos Alternativos
1. a. El usuario decide regresar al Menú de Teatro Hindú, selecciona: Salir

Código	CU – HIS - 25
Caso de Uso	Escoger Dramaturgia
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber escogido Dramaturgia
Poscondiciones	Observó el contenido de la dramaturgia Natya
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	
<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema muestra las opciones complementarias, son: <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Introducción Principios Fundamentales: <ol style="list-style-type: none"> 1.2 Dharmis 1.3 Vrittis 1.4 Nrita 1.4 Interpretaciones o Estilos 2. El sistema muestra una nueva información dependiendo la opción que ha sido seleccionada. 	
Flujos Alternativos	
1. a. El usuario decide regresar al Menú de Teatro Hindú, selecciona: Salir	

Código	CU – HIS - 26
Caso de Uso	Escoger Kabuki
Actor Principal	Usuario Consultor

Precondiciones	Haber escogido Kabuki
Poscondiciones	Observó el contenido Kabuki
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	
<p>1. El sistema muestra las opciones complementarias, son:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1.1. Introducción 1.2. Manifestación Cultural 1.3. Diferencias 1.4. Breve Asociación 1.5. La Unidad 1.6. Ejemplo de Escena 1.7. El Cine y el Kabuki 1.8. Vestuario 1.9. Escritura 1.10 Poesía 1.11 Observaciones <p>3. El sistema muestra una nueva información dependiendo la opción que ha sido seleccionada.</p>	
Flujos Alternativos	
1. a. El usuario decide regresar al Menú de Teatro Japón, selecciona: Salir	

Código	CU – HIS - 27
Caso de Uso	Escoger No
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber escogido No
Poscondiciones	Observó el contenido No
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	
<p>1. El sistema muestra el contenido del teatro No.</p> <p>2. El sistema muestra las opciones complementarias, son:</p> <ul style="list-style-type: none"> 2.1. El alma del No 2.2. Desarrollo Escénico 2.1 Las historias. 2.3 La escena 2.4 Los Actores 2.5 Accesorios 2.6 La Música y el Cuerpo 2.7 El elemento literario 	

3. El sistema muestra una nueva información dependiendo la opción que ha sido seleccionada.
Flujos Alternativos
1. a. El usuario decide regresar al Menú de Teatro Japón, selecciona: Salir

Código	CU – HIS - 28
Caso de Uso	Escoger Aztecas
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber escogido Aztecas
Poscondiciones	Observó el contenido Aztecas
Referencia Cruzada	

Flujo Básico
<p>1. El sistema muestra el contenido del teatro Aztecas.</p> <p>2. El sistema muestra las opciones complementarias, son:</p> <p>2.1. Teatro Nahuatl</p> <p>2.1.1 Teatro Evangelizador</p> <p>2.1.2 La Evangelización</p> <p>2.1.3 La Invasión</p> <p>2.1.4 La inquisición</p> <p>2.1.5 Danza Cochera</p> <p>2.1.6 Tradición viva</p> <p>2.2. Teatro y Religión</p> <p>2.3 Teatro Prehispánico</p> <p>2.3.1 Rituales</p> <p>2.3.2 Comedias</p> <p>2.3.3 Escenificaciones</p> <p>2.3.4 Representaciones</p> <p>2.4 Ritual Quetzacoatl</p> <p>2.4.1 Ofrenda</p> <p>2.4.2 El Recinto Sagrado</p> <p>2.4.3 Danza de doncellas</p> <p>2.4.4 El quinto sol</p> <p>2.4.5 La Restauración</p> <p>2.4.6 El Sustento</p> <p>2.4.7 Danza</p> <p>2.4.8 Sacrificio</p> <p>3. El sistema muestra una nueva información dependiendo la opción que ha sido seleccionada.</p>
Flujos Alternativos
1. a. El usuario decide regresar al Menú de Teatro México, selecciona: Salir

Código	CU – HIS - 29
--------	---------------

Caso de Uso	Escoger Mayas
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber escogido Mayas
Poscondiciones	Observó el contenido Mayas
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	
<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema muestra el contenido del teatro maya. 2. El sistema muestra las opciones complementarias, son: <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Ritualidad y Teatralidad Maya 2.2 El teatro Indígena Viviente <ol style="list-style-type: none"> 2.2.1 Otro Punto de Vista 2.2.2 Paralelos 2.3 El Teatro Misionero <ol style="list-style-type: none"> 2.3.1 Resguardo Ritual 2.3.2 Teatro de Evangelización 2.3.3 Las Obras 2.3.4 Los Vestigios 2.3.5 Los Sacrificios de Abraham 2.3.6 El balsam 2.4 El Teatro colonial <ol style="list-style-type: none"> 2.4.1 Sor Juana Inez de la Cruz 2.4.2 Juan Ruiz de Alarcón 2.5 La Producción Dramática <ol style="list-style-type: none"> 2.5.1 1902 2.5.2 1950 2.5.3 Seki Sano 2.5.4 La Generación 2.6 Teatro Campesino 3. El sistema muestra una nueva información dependiendo la opción que ha sido seleccionada. 	
Flujos Alternativos	
1. a. El usuario decide regresar al Menú de Teatro México, selecciona: Salir	

Código	CU – HIS - 30
Caso de Uso	Escoger Memorias del teatro Colombiano
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber escogido Teatro Colombiano
Poscondiciones	Observó el contenido de Memorias del Teatro Colombiano
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	
1. El sistema muestra el contenido de Memorias del Teatro Colombiano.	

2. El sistema muestra las opciones complementarias, son:

2.1. Inicios

2.1.1 Las Influencias

2.2.2 Los hacedores teatrales

2.2 Las Bases

2.2.1 El movimiento teatral

2.2.2 Los sesentas

2.2.3 La Influencia del Sur

2.2.4 La Fundación de la Escuela

2.2.5 La Escuela en Cali

2.2.6 TEC

2.3 El Crecimiento

2.3.1 La Capital

2.3.2 Los Festivales

2.3.3 Festivales del Nuevo Teatro

2.4 La Sociedad

2.4.1 Exploración Dramatúrgica

2.5 Las Salas Teatrales

2.5.1 Bogota

2.5.2 Medellín

2.6 Dramaturgia

2.6.1 El Autor: Enrique Buenaventura

2.6.2 Freydell

2.7 Teatro Callejero

2.8 Los Títeres

2.9 Investigadores

2.10 Actualidad

3. El sistema muestra una nueva información dependiendo la opción que ha sido seleccionada.

Flujos Alternativos

1. a. El usuario decide regresar al Menú de Teatro Colombiano, selecciona: Salir

Código	CU – HIS - 31
Caso de Uso	Escoger Grupos de Teatro Colombiano
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber escogido Grupos de Teatro Colombiano
Poscondiciones	Observó el contenido Grupos de Teatro Colombiano
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	

<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema muestra el contenido del Grupos de Teatro Colombiano. 2. El sistema muestras las opciones complementarias, son: <ol style="list-style-type: none"> 2.1. La Creación Colectiva 2.2 Teatro La Candelaria <ol style="list-style-type: none"> 2.2.1 Santiago García 2.3 Teatro Experimental de Cali <ol style="list-style-type: none"> 2.3.1 Enrique Buenaventura 2.4 Teatro Matacandelas <ol style="list-style-type: none"> 2.4.1 Cristóbal Peláez 3. El sistema muestra una nueva información dependiendo la opción que ha sido seleccionada.
Flujos Alternativos
1. a. El usuario decide regresar al Menú de Teatro Colombiano, selecciona: Salir

DIAGRAMAS DE CASOS DE USO MODULO HISTORIA

DOCUMENTO	TITULO
DCU1	Diagrama de casos de uso Módulo Historia – Seleccionar Origen Teatral

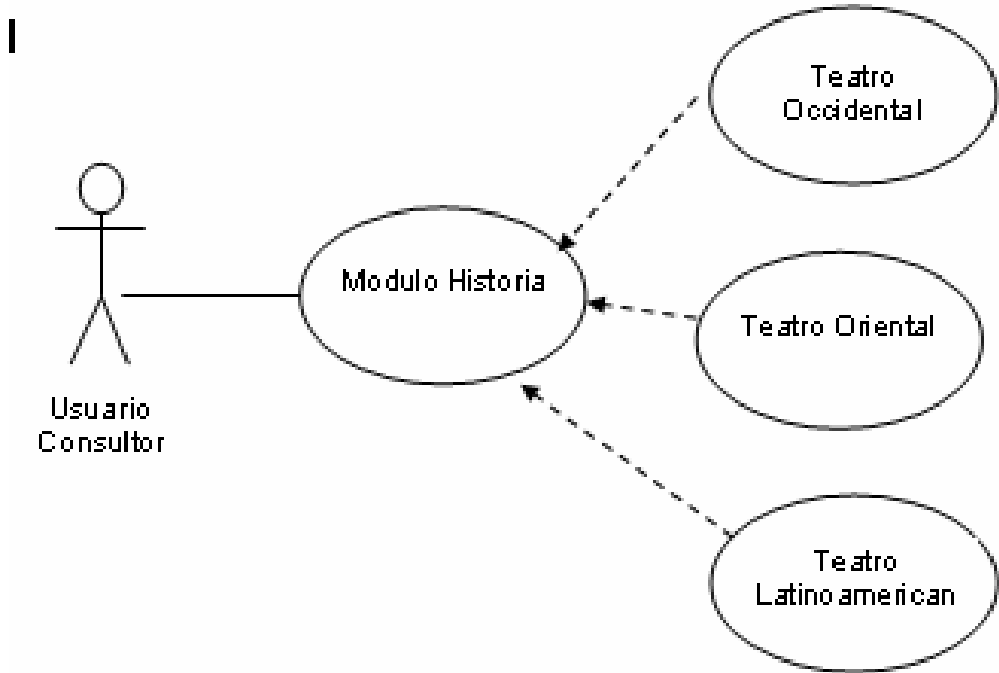


Diagrama 1. Seleccionar Origen Teatral

DOCUMENTO	TITULO
DCU2	Diagrama de casos de uso Módulo Historia – Escoger Periodo Teatro Occidental

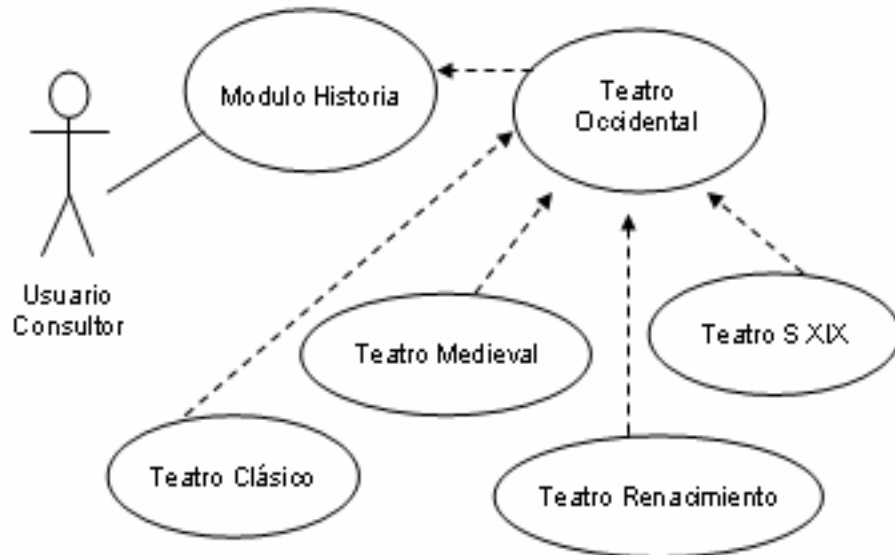


Diagrama 2. Escoger Periodo Teatro Occidental

DOCUMENTO	TITULO
DCU3	Diagrama de casos de uso Módulo Historia – Escoger Forma Teatro Oriental

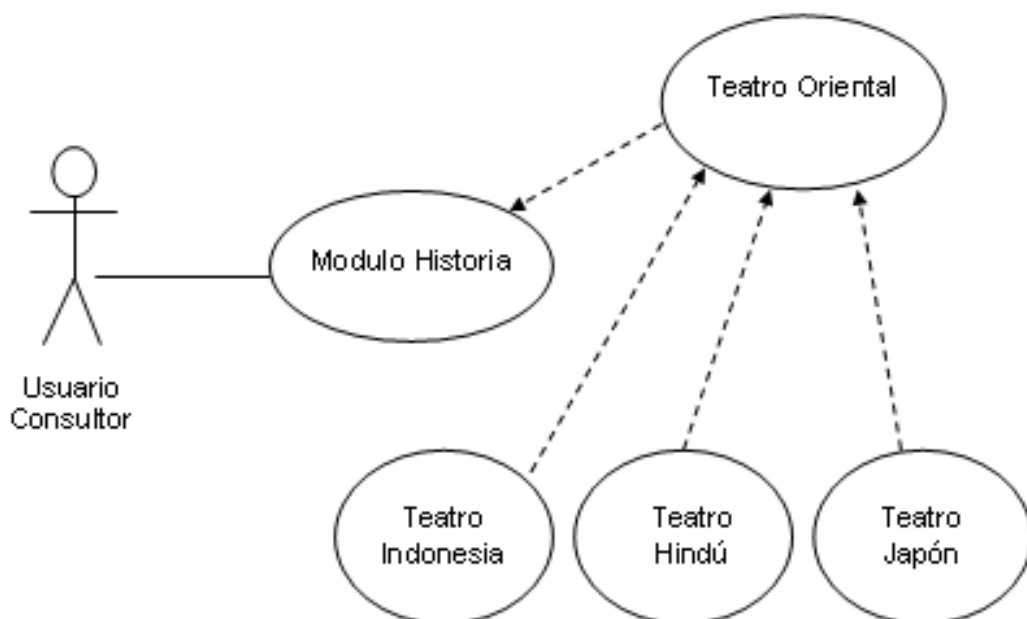


Diagrama 3. Escoger Forma Teatro Oriental

DOCUMENTO	TITULO
DCU4	Diagrama de casos de uso Módulo Historia – Escoger País Teatro Latinoamericano

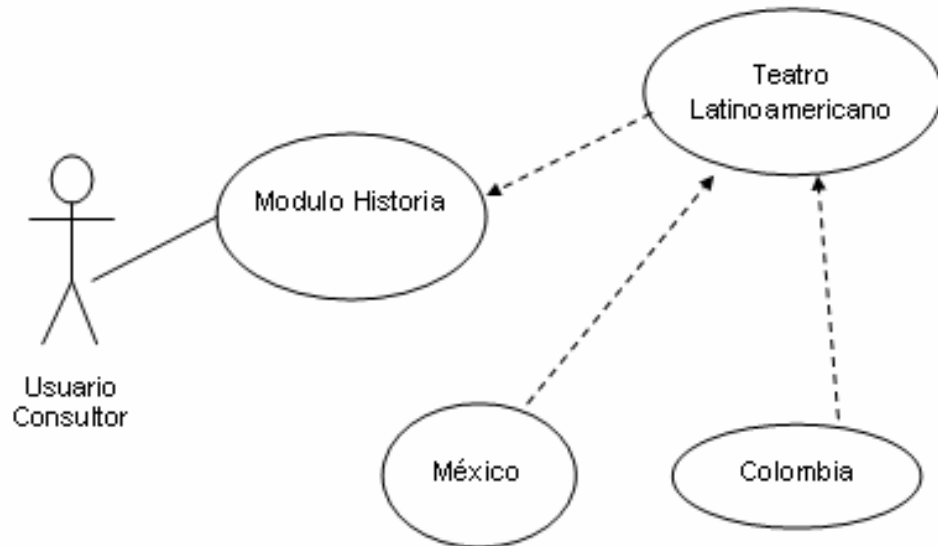


Diagrama 4. Escoger País Teatro Latinoamericano

DOCUMENTO	TITULO
DCU5	Diagrama de casos de uso- Módulo Historia – Escoger Teatro Clásico

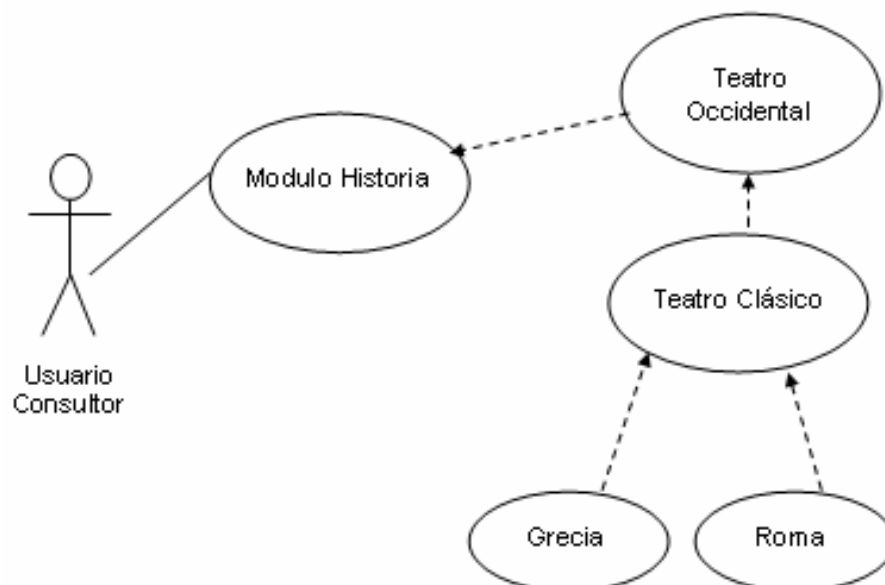


Diagrama 5. Escoger Teatro Clasico

DOCUMENTO	TITULO
DCU6	Diagrama de casos de uso- Módulo Historia – Escoger Teatro Medieval

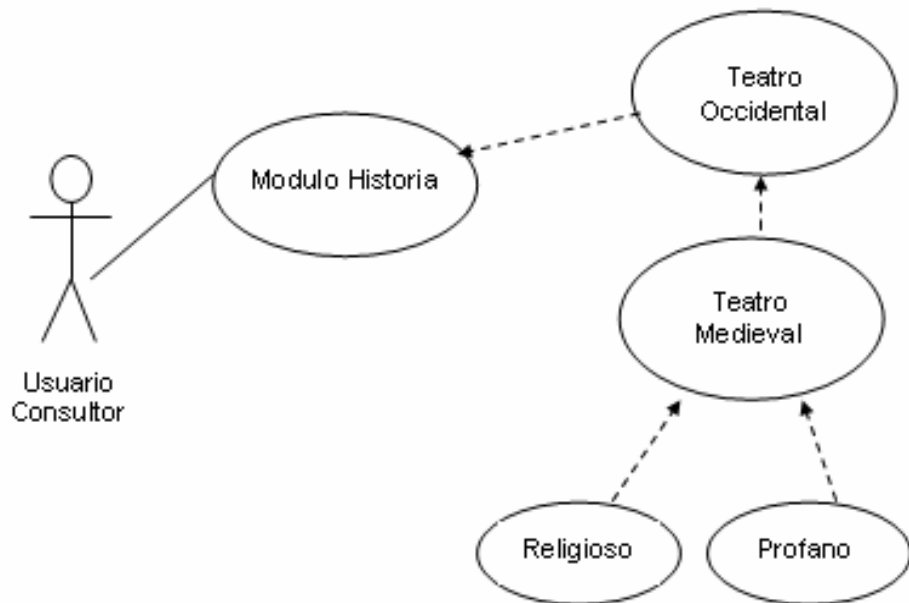


Diagrama 6. Escoger Teatro Medieval

DOCUMENTO	TITULO
DCU7	Diagrama de casos de uso- Módulo Historia – Escoger Teatro Renacimiento

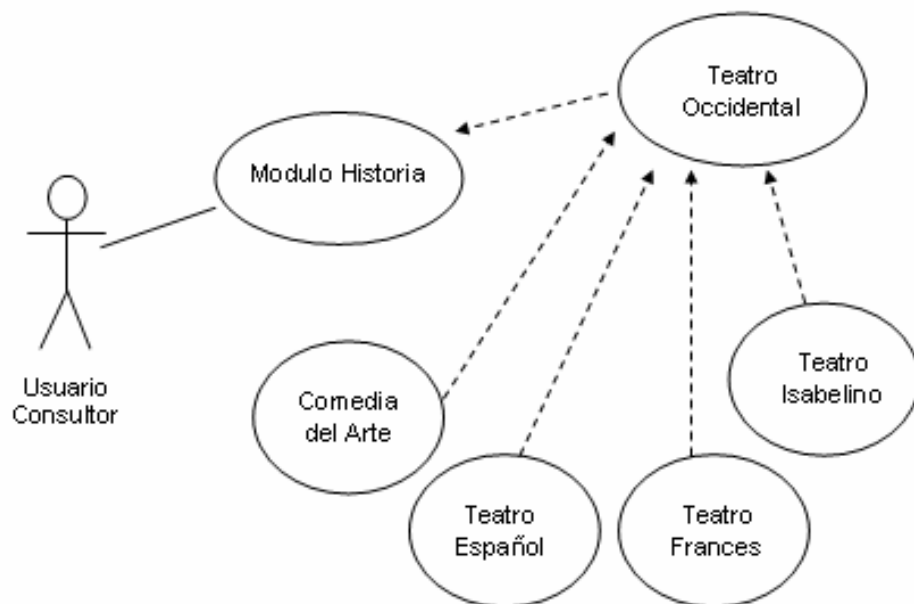


Diagrama 7. Escoger Teatro Renacimiento

DOCUMENTO	TITULO
DCU8	Diagrama de casos de uso- Módulo Historia – Escoger Teatro Siglo XIX

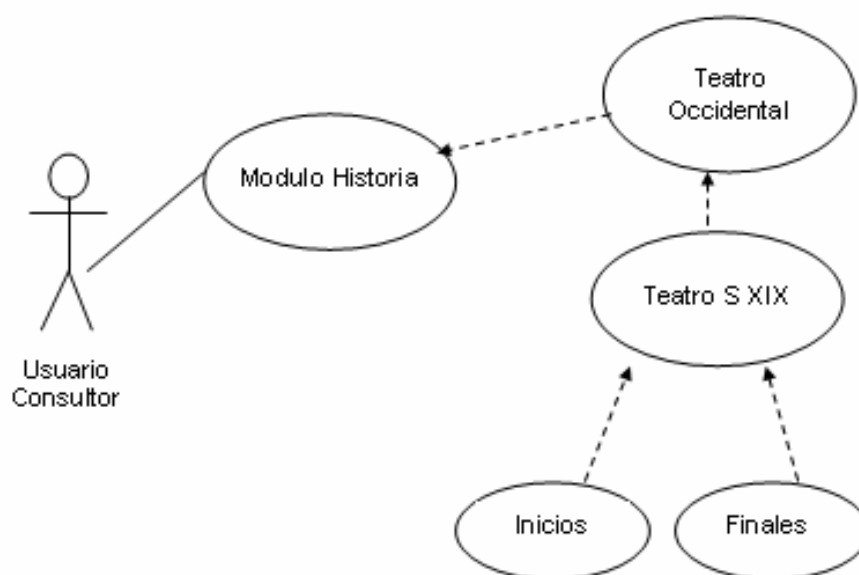


Diagrama 8. Escoger Teatro Siglo XIX

DOCUMENTO	TITULO
DCU9	Diagrama de casos de uso- Módulo Historia – Escoger Teatro Hindú

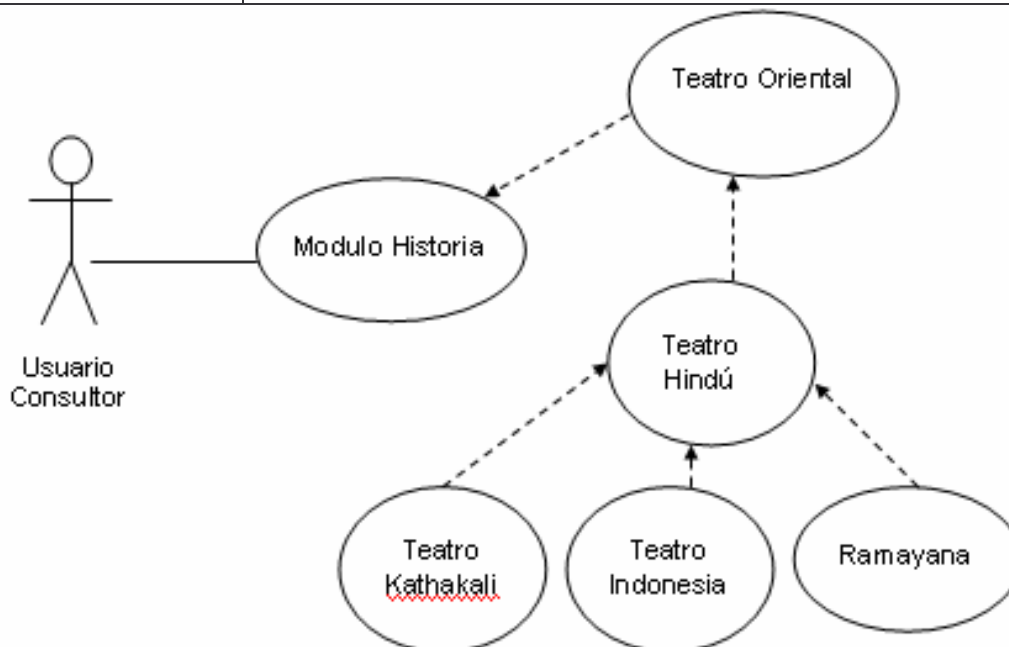


Diagrama 9. Escoger Teatro Hindu.

DOCUMENTO	TITULO
DCU10	Diagrama de casos de uso- Módulo Historia – Escoger Teatro Japón

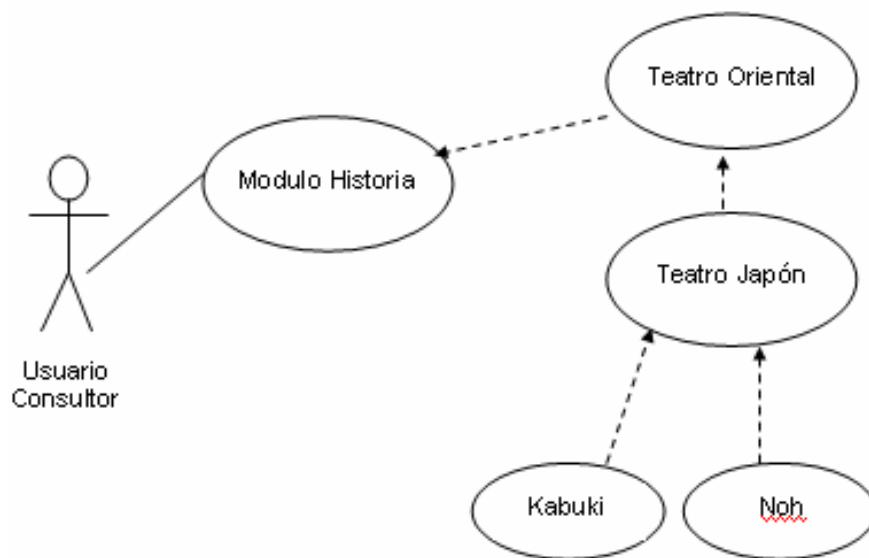


Diagrama 10. Escoger Teatro Japon

DOCUMENTO	TITULO
DCU11	Diagrama de casos de uso- Módulo Historia – Escoger Teatro México

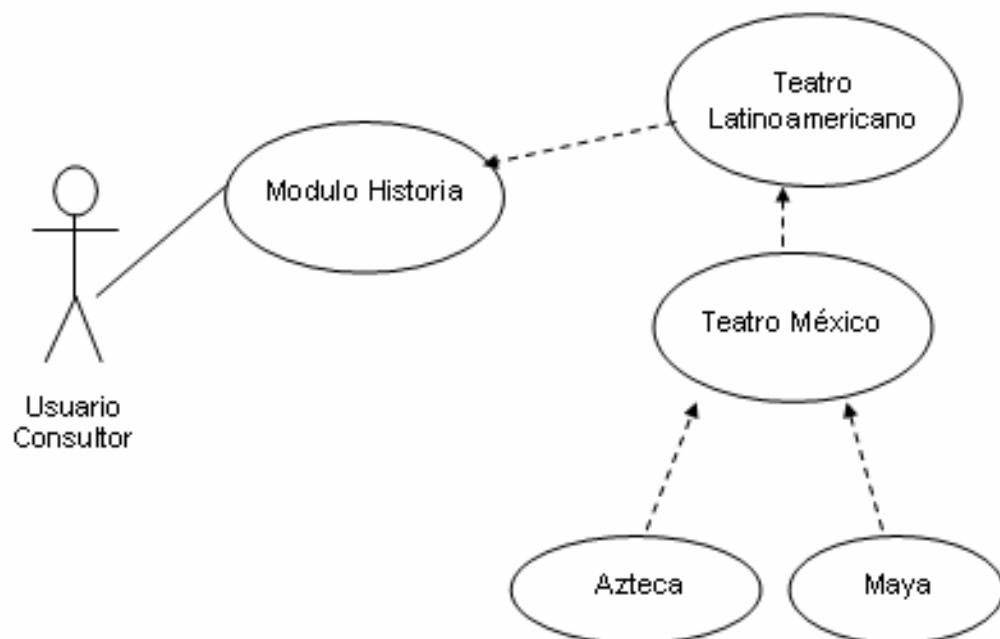


Diagrama 11. Escoger Teatro Mexico

DOCUMENTO	TITULO
DCU12	Diagrama de casos de uso- Módulo Historia – Escoger Teatro Colombiano

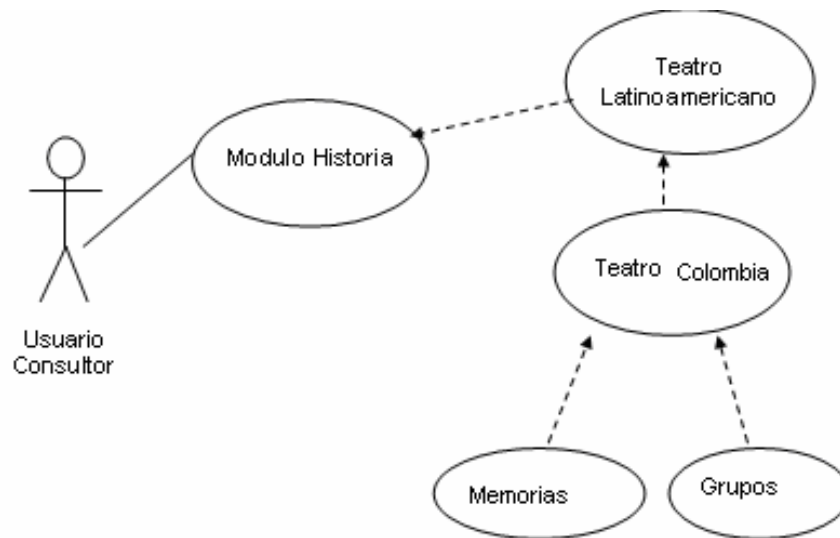


Diagrama 12. Escoger Teatro Colombiano

3.2.2. MODULO TEXTO DRAMÁTICO

LISTADO DE CARACTERÍSTICAS MODULO TEXTO DRAMATICO

CÓDIGO	RF-TD 01
DESCRIPCIÓN	El sistema debe permitir al usuario elegir uno de los fundamentos de la estructura dramática, según la poética de Aristóteles, los cuales son: Estructura Externa, Estructura Interna y Conflicto
ESTADO	Incorporada

CÓDIGO	RF-TD 02
DESCRIPCIÓN	El sistema debe permitir al usuario elegir el componente de la Estructura Externa, según La Poética de Aristóteles, del cual desea obtener información. Los componentes son: Actos, Escenas y Acotaciones.
ESTADO	Incorporada

CÓDIGO	RF-TD 03
DESCRIPCIÓN	El sistema debe permitir al usuario elegir el componente de la Estructura Interna, según La poética de Aristóteles, del cual desee obtener información. Los componentes son : Acción, Situación, Tema y Argumento.
ESTADO	Incorporada

CÓDIGO	RF-TD 04
DESCRIPCIÓN	El sistema debe permitir al usuario elegir el componente

	del Conflicto en un texto dramático, según La Poética de Aristóteles, del cual desee obtener información. Los componentes son: Personajes, Tiempo y Espacio.
ESTADO	Incorporada

CÓDIGO	RF-TD 05
DESCRIPCIÓN	El sistema debe mostrar información acerca de que es un Acto dentro de un texto dramático
ESTADO	Incorporada

CÓDIGO	RF-TD 06
DESCRIPCIÓN	El sistema debe mostrar información acerca de que es una Escena dentro de un texto dramático
ESTADO	Incorporada

CÓDIGO	RF-TD 07
DESCRIPCIÓN	El sistema debe mostrar información acerca de que es una Acotación dentro de un texto dramático
ESTADO	Incorporada

CÓDIGO	RF-TD 08
DESCRIPCIÓN	El sistema debe mostrar información de que es Acción dentro de un texto dramático.
ESTADO	Incorporada

CÓDIGO	RF-TD 09
DESCRIPCIÓN	El sistema debe mostrar información de que es Situación dentro de un texto dramático.
ESTADO	Incorporada

CÓDIGO	RF-TD 10
DESCRIPCIÓN	El sistema debe mostrar información de que es Tema y Argumento dentro de un texto dramático.
ESTADO	Incorporada

CÓDIGO	RF-TD 11
DESCRIPCIÓN	El sistema debe mostrar información de que es Personaje dentro de un texto dramático
ESTADO	Incorporada

CÓDIGO	RF-TD 12
DESCRIPCIÓN	El sistema debe mostrar información de que es Tiempo dentro de un texto dramático
ESTADO	Incorporada

CÓDIGO	RF-TD 13
--------	----------

DESCRIPCIÓN	El sistema debe mostrar información de que es Espacio dentro de un texto dramático
ESTADO	Incorporada

LISTADO DE REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES

CÓDIGO	RNF - 01
DESCRIPCIÓN	El sistema presenta la información de manera organizada y estructurada de acuerdo a la poética de Aristóteles para una mejor comprensión del usuario.
ESTADO	Incorporada

CÓDIGO	RNF – 02
DESCRIPCIÓN	El sistema presenta una introducción en video sobre el texto dramático.
ESTADO	Propuesta

CÓDIGO	RNF - 03
DESCRIPCIÓN	El sistema presenta archivos de audio que contienen los conceptos de los componentes del texto dramático.
ESTADO	Incorporado

CÓDIGO	RNF - 04
DESCRIPCIÓN	El sistema presenta ejemplos de la estructura externa.
ESTADO	Incorporado

CASOS DE USO MODULO TEXTO DRAMÁTICO

Código	CU – TD - 01
Caso de Uso	Escoger Fundamento de la estructura dramática
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber seleccionado Texto Dramático
Poscondiciones	Se escogió un fundamento de la estructura dramática
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	
<p>4. El usuario selecciona uno de los fundamentos de la estructura dramática, los cuales son: Estructura Externa, Estructura Interna y conflicto.</p> <p>5. El sistema muestra una nueva interfaz de acuerdo a la opción del fundamento que se eligió.</p>	
Flujos Alternativos	
<p>*. Si el usuario decide regresar al Menú Principal:</p> <p>1. El usuario selecciona opción retornar al Menú Principal</p>	

- 2a. Si el usuario escoge Estructura externa:
 1. El usuario inicia el caso de uso CU – TD - 04
- 2b. Si el usuario escoge Estructura interna:
 1. El usuario inicia el caso de uso CU – TD - 05
- 2c. Si el usuario escoge Conflicto, se inicia el caso de uso CU – TD - 06

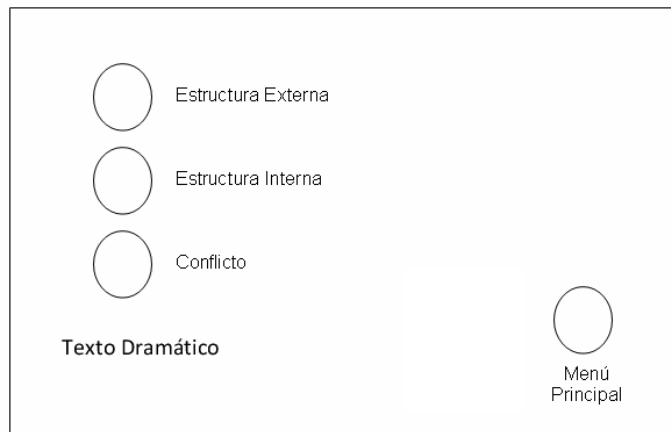


Figura 13. Caso de uso Escoger Fundamento de la Estructura Dramática

Código	CU – TD - 02
Caso de Uso	Escoger Componente de la Estructura Externa
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber seleccionado Estructura Externa
Poscondiciones	Se escogió un componente de la estructura externa
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	
<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario selecciona uno de los componentes de la estructura externa, los cuales son: Actos, Escenas y Acotaciones. 2. El sistema muestra una nueva interfaz de acuerdo a la opción del fundamento que se eligió. 	
Flujos Alternativos	
<p>*. Si el usuario decide regresar al Menú Principal:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario selecciona opción retornar al Menú Principal <p>*. Si el usuario decide regresar al Menú de Fundamentos de La Estructura Dramática.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario selecciona la opción regresar al Menú Fundamentos de La Estructura Dramática. <p>2a. Si el usuario escoge Actos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario inicia el caso de uso CU – TD - 07 <p>2b. Si el usuario escoge Escenas:</p>	

1. El usuario inicia el caso de uso CU – TD - 08
- 2c. Si el usuario escoge Acotaciones, se inicia el caso de uso CU – TD - 09

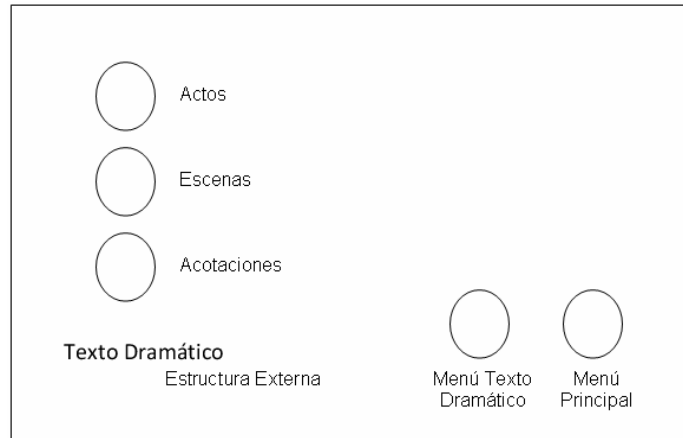


Figura 14. Caso de uso Escoger Componente de la Estructura Externa

Código	CU – TD - 03
Caso de Uso	Escoger componente de la Estructura Interna
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber seleccionado Estructura Interna
Poscondiciones	Se escogió un componente de la estructura interna
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario selecciona uno de los componentes de la estructura interna, los cuales son: Acción, Situación, Tema y Argumento. 2. El sistema muestra una nueva interfaz de acuerdo a la opción del componte que se eligió.
Flujos Alternativos	<p>*. Si el usuario decide regresar al Menú Principal:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario selecciona opción retornar al Menú Principal <p>*. Si el usuario decide regresar al Menú de Fundamentos de La Estructura Dramática.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario selecciona la opción regresar al Menú Fundamentos de La Estructura Dramática. <p>2a. Si el usuario escoge Acción:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario inicia el caso de uso CU – TD - 10 <p>2b. Si el usuario escoge Situación:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario inicia el caso de uso CU – TD - 11 <p>2c. Si el usuario escoge Tema y Argumento, inicia el caso de uso CU – TD - 12</p>

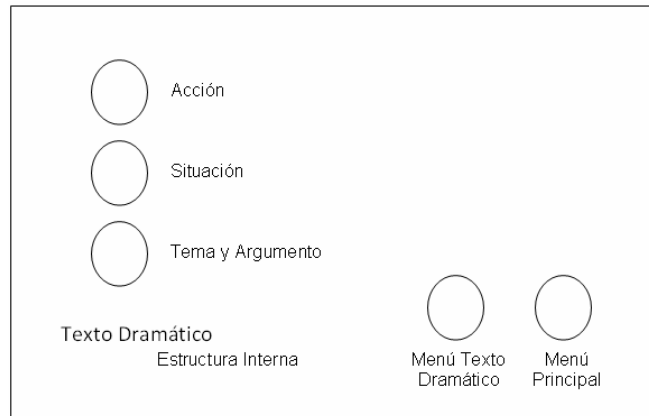


Figura 15. Caso de uso Escoger Componente de la Estructura Interna

Código	CU – TD - 04
Caso de Uso	Escoger componente del Conflicto
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber seleccionado Conflicto
Poscondiciones	Se escogió un componente del Conflicto
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	
<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario selecciona uno de los componentes del conflicto, los cuales son: Personaje, tiempo y espacio. 2. El sistema muestra una nueva interfaz de acuerdo a la opción del componte que se eligió. 	
Flujos Alternativos	
<p>*. Si el usuario decide regresar al Menú Principal:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario selecciona opción retornar al Menú Principal <p>*. Si el usuario decide regresar al Menú de Fundamentos de La Estructura Dramática.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario selecciona la opción regresar al Menú Fundamentos de La Estructura Dramática. <p>2a. Si el usuario escoge Personaje:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario inicia el caso de uso CU – TD - 13 <p>2b. Si el usuario escoge Tiempo:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario inicia el caso de uso CU – TD - 14 <p>2c. Si el usuario escoge Espacio, inicia el caso de uso CU – TD - 15</p>	

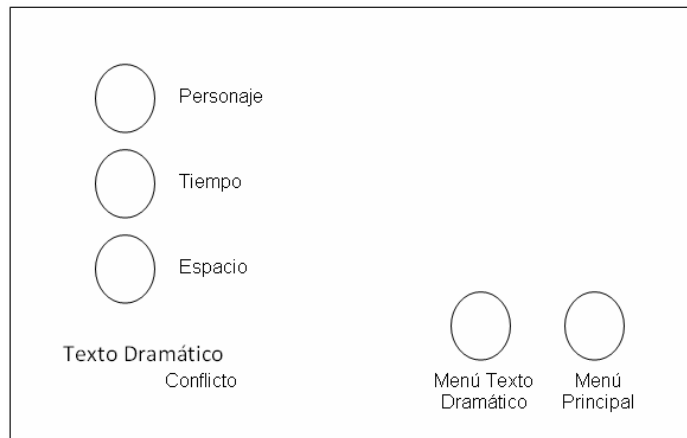


Figura 16. Caso de uso Escoger Componente del Conflicto

Código	CU – TD - 05
Caso de Uso	Escoger Acto
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber seleccionado Acto
Poscondiciones	Observó el contenido de Acto
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	
<p>1. El sistema muestra el contenido de Acto, las opciones son:</p> <p>El sistema muestra el concepto de un Acto.</p> <p>Mirar la representación del primer Acto de la Tragedia Medea, realizada por el Colectivo Teatral Matacandelas.</p>	
Flujos Alternativos	
<p>*. Si el usuario decide regresar al Menú Principal:</p> <p>1. a El usuario selecciona opción retornar al Menú Principal</p> <p>*. Si el usuario decide regresar al Menú de Fundamentos de La Estructura Dramática.</p> <p>1. a El usuario selecciona la opción regresar al Menú Fundamentos de La Estructura Dramática.</p>	

Código	CU – TD – 06
Caso de Uso	Escoger Escena
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber seleccionado Escena
Poscondiciones	Observó el contenido de Escena

Referencia Cruzada	
Flujo Básico	
<p>1. El sistema muestra el contenido de Escena, las opciones son:</p> <p>El sistema presenta el concepto de Escena.</p> <p>1.1 El sistema brinda la opción de Escuchar el concepto de Escena.</p> <p>1.2 El sistema presenta la opción de leer Una Escena de la obra Teatral “En la Raya”. Del Teatro La Candelaria como ejemplo.</p> <p>2. El sistema presenta una nueva interfaz con el Texto de la Primera Escena de la obra En la Raya.</p>	
Flujos Alternativos	
<p>*. Si el usuario decide regresar al Menú Principal:</p> <p>1. a. El usuario selecciona opción retornar al Menú Principal</p> <p>*. Si el usuario decide regresar al Menú de Fundamentos de La Estructura Dramática.</p> <p>1. a. El usuario selecciona la opción regresar al Menú Fundamentos de La Estructura Dramática.</p> <p>*. Si el usuario decide regresar al Menú Componentes de la Estructura Externa.</p> <p>1. a. El usuario selecciona, la opción: Escena</p>	

Código	CU – TD 07
Caso de Uso	Escoger Acotación
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber escogido Acotación
Poscondiciones	Observó el contenido de Acotación
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	
<p>1. El sistema muestra el concepto de Acotación.</p> <p>2. El sistema muestras las opciones del componente, las opciones son:</p> <p>2.1. Escuchar el concepto de acotación</p> <p>2.2 Leer una acotación en un texto dramático</p> <p>3. El sistema muestra una nueva información si la opción que ha sido seleccionada es Leer una acotación.</p>	
Flujos Alternativos	
<p>1. a. El usuario decide regresar al Menú Principal, selecciona: Menú Principal</p> <p>1. b. El usuario decide regresar al Menú Texto Dramático, selecciona: Texto Dramático</p> <p>1. c. El usuario decide regresar al Menú Componentes de la Estructura</p>	

Externa, selecciona: Escena.

Código	CU – TD 08
Caso de Uso	Escoger Acción
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber escogido Acción
Poscondiciones	Observó el contenido de Acción
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	
<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema muestra el concepto de Acción. 2. El sistema muestras las opciones del componente, las opciones son: <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Escuchar el concepto de acción 	
Flujos Alternativos	
<ol style="list-style-type: none"> 1. a. El usuario decide regresar al Menú Principal, selecciona: Menú Principal 1. b. El usuario decide regresar al Menú Texto Dramático, selecciona: Texto Dramático 1. c. El usuario decide regresar al Menú Componentes de la Estructura Externa, selecciona: Acción. 	

Código	CU – TD 9
Caso de Uso	Escoger Situación
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber escogido Situación
Poscondiciones	Observó el contenido de Situación
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	
<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema muestra el concepto de Situación. 2. El sistema muestras las opciones del componente, las opciones son: <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Escuchar el concepto de acción 	
Flujos Alternativos	
<ol style="list-style-type: none"> 1. a. El usuario decide regresar al Menú Principal, selecciona: Menú Principal 1. b. El usuario decide regresar al Menú Texto Dramático, selecciona: Texto Dramático 1. c. El usuario decide regresar al Menú Componentes de la Estructura Externa, selecciona: Escena. 	

Código	CU – TD 10
Caso de Uso	Escoger Tema y Argumento
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber escogido Tema y Argumento
Poscondiciones	Observó el contenido de Tema y Argumento
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	
<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema muestra el concepto de Tema y Argumento. 2. El sistema muestra las opciones del componente, las opciones son: <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Escuchar el concepto de Tema y Argumento. 	
Flujos Alternativos	
<ol style="list-style-type: none"> 1. a. El usuario decide regresar al Menú Principal, selecciona: Menú Principal 1. b. El usuario decide regresar al Menú Texto Dramático, selecciona: Texto Dramático 1. c. El usuario decide regresar al Menú Componentes de la Estructura Externa, selecciona: Escena. 	

Código	CU – TD 11
Caso de Uso	Escoger Personaje
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber escogido Personaje
Poscondiciones	Observó el contenido de Personaje
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	
<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema muestra el concepto de Personaje. 	
Flujos Alternativos	
<ol style="list-style-type: none"> 1. a. El usuario decide regresar al Menú Principal, selecciona: Menú Principal 1. b. El usuario decide regresar al Menú Texto Dramático, selecciona: Texto Dramático 1. c. El usuario decide regresar al Menú Componentes de la Estructura Externa, selecciona: Personaje. 	

Código	CU – TD 12
Caso de Uso	Escoger Tiempo
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber escogido Tiempo
Poscondiciones	Observó el contenido de Tiempo
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	
<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema muestra el concepto de Tiempo. 	

2. El sistema muestra las opciones del componente, las opciones son: 2.1. Escuchar el concepto de Tiempo.
Flujos Alternativos
1. a. El usuario decide regresar al Menú Principal, selecciona: Menú Principal 1. b. El usuario decide regresar al Menú Texto Dramático, selecciona: Texto Dramático 1. c. El usuario decide regresar al Menú Componentes de la Estructura Externa, selecciona: Tiempo.

Código	CU – TD 13
Caso de Uso	Escoger Espacio
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber escogido Espacio
Poscondiciones	Observó el contenido de Espacio
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	1. El sistema muestra el concepto de Espacio. 2. El sistema muestra las opciones del componente, las opciones son: 2.1. Escuchar el concepto de Espacio.
Flujos Alternativos	2. a. El usuario decide regresar al Menú Principal, selecciona: Menú Principal 2. b. El usuario decide regresar al Menú Texto Dramático, selecciona: Texto Dramático 1. c. El usuario decide regresar al Menú Componentes de la Estructura Externa, selecciona: Espacio.

DIAGRAMA CASOS DE USO MODULO TEXTO DRAMÁTICO

DOCUMENTO	TITULO
DCU1	Diagrama de casos de uso- Módulo Historia – Escoger Fundamento de la Estructura Dramática

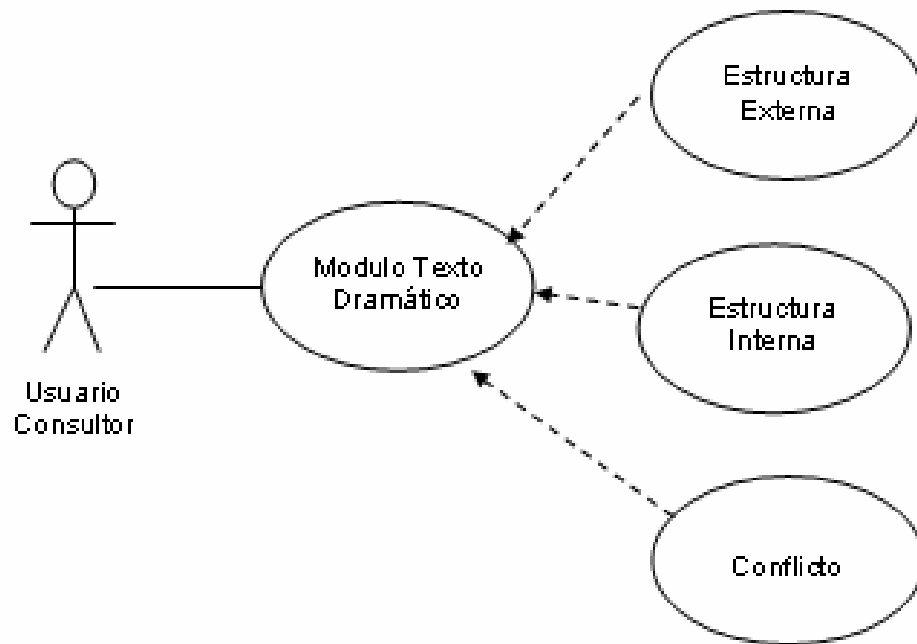


Diagrama 13. Escoger Fundamento de la Estructura Dramática

DOCUMENTO	TITULO
DCU2	Diagrama de casos de uso- Módulo Historia – Escoger Componente de la Estructura Externa

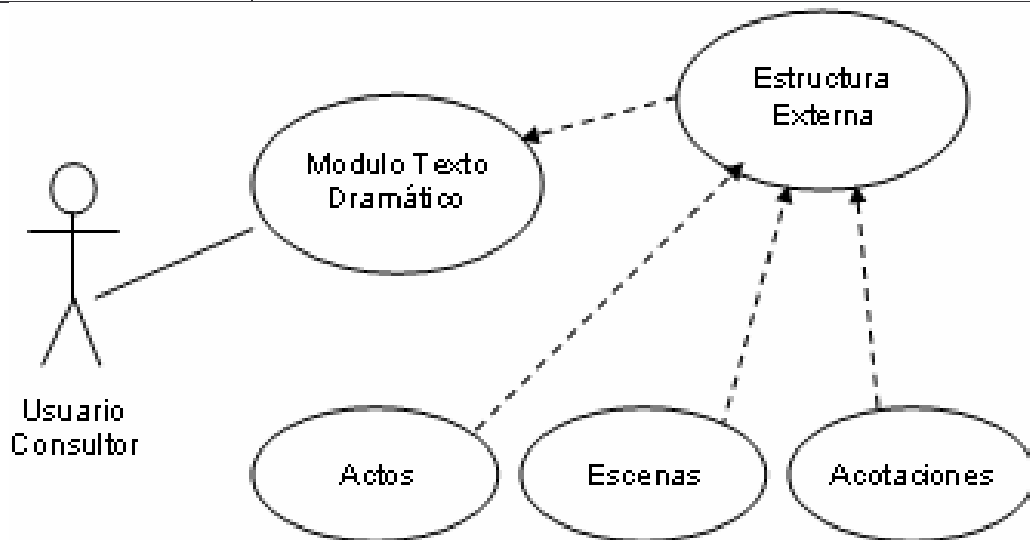


Diagrama 14. Esoger Componentes Estructura Externa

DOCUMENTO	TITULO
DCU3	Diagrama de casos de uso- Módulo Historia – Escoger Componente de la Estructura Interna

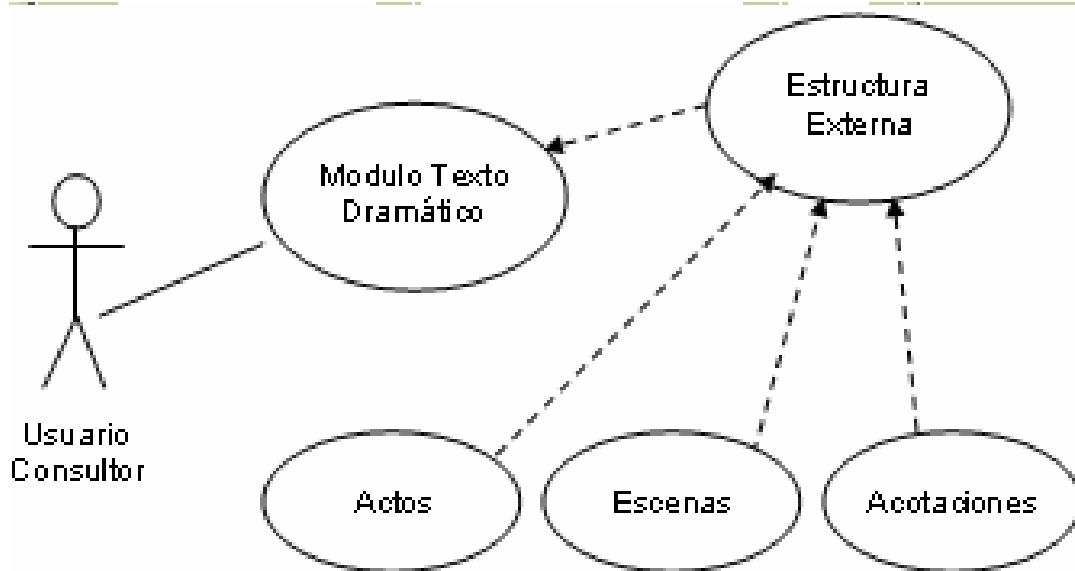


Diagrama 15. Escoger Componentes Estructura Externa

DOCUMENTO	TITULO
DCU4	Diagrama de casos de uso- Módulo Historia – Escoger Componente del Conflicto

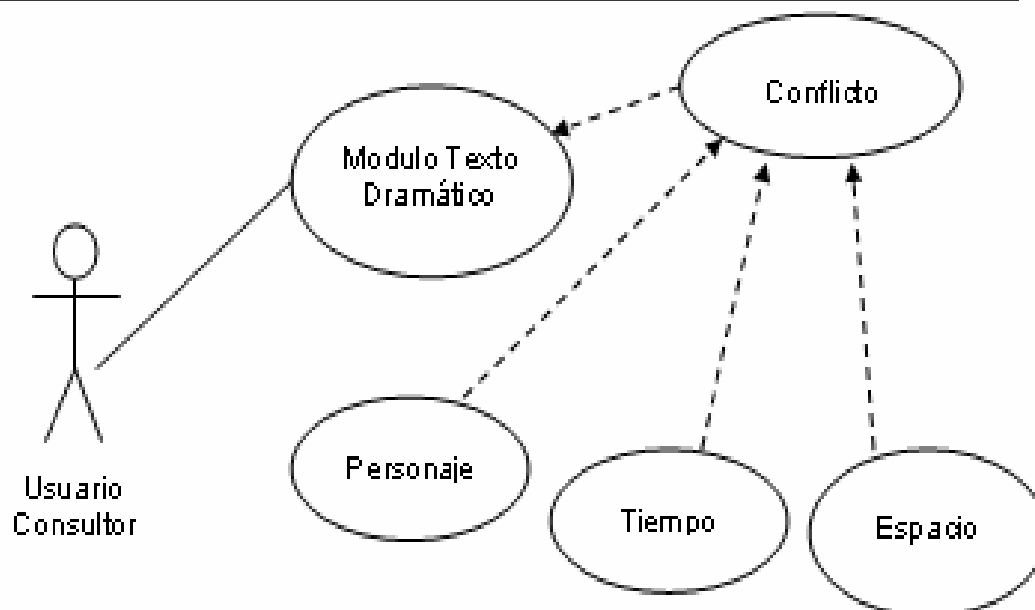


Diagrama 16. Escoger Componente del Conflicto

3.2.3. MODULO ENTRENAMIENTO

LISTADO DE CARACTERÍSTICAS MODULO ENTRENAMIENTO

CÓDIGO	RF – EA - 01
--------	--------------

DESCRIPCIÓN	El sistema debe permitir al usuario escoger el autor de la técnica de entrenamiento al cual desea ingresar, las opciones son: Konstain Stanislavsky, Vsevolod Meyerhold, Jerzy Grotowsky y Eugenio Barba.
ESTADO	Incorporada

CÓDIGO	RF – EA - 02
DESCRIPCIÓN	El sistema debe permitir al usuario escoger el componente del Sistema Stanislavskiano sobre el cual desea navegar, las opciones son: Los Conceptos Fundamentales, El Análisis de Mesa del Texto, Acciones Físicas y esquema.
ESTADO	Incorporada

CÓDIGO	RF – EA - 03
DESCRIPCIÓN	El sistema debe permitir al usuario elegir al usuario uno de los Conceptos Fundamentales, que son: Relajación, Concentración, La Acción y el Si Mágico, La Imaginación, La Memoria Emotiva.
ESTADO	Incorporada

CÓDIGO	RF – EA - 04
DESCRIPCIÓN	El sistema debe permitir al usuario escoger uno de los temas en los cuales se ha dividido el contenido de Meyerhold, las opciones son: Pre-Actuación, La Biomecánica, Teatralidad y Conclusiones
ESTADO	Incorporada

CÓDIGO	RF – EA - 05
DESCRIPCIÓN	El sistema debe permitir al usuario escoger uno de los temas en los cuales se ha dividido el contenido de Jerzy Grotowsky, las opciones son: El teatro pobre, La Actuación, el trabajo del escultor, técnica y ética.
ESTADO	Incorporada

CÓDIGO	RF – EA - 06
DESCRIPCIÓN	El sistema debe permitir al usuario escoger uno de los temas en los cuales se ha dividido el contenido de Eugenio Barba, las opciones son: El cuerpo fictio, La Actuación y sus tres tipos de relaciones, La Identidad del Actor.
ESTADO	Incorporada

CÓDIGO	RF – EA - 07
DESCRIPCIÓN	El sistema debe permitir al usuario elegir uno de los componentes de las Técnicas Extracotidianas para encontrar El Cuerpo Ficticio, las opciones son: Alteración del equilibrio, La danza de las oposiciones, Principio de Simplificación, la Pre-expresividad

ESTADO	Incorporada
--------	-------------

CÓDIGO	RF – EA - 08
DESCRIPCIÓN	El sistema debe permitir al usuario escoger una de las tres relaciones que tiene el actor en un escenario, las opciones son: El trabajo sobre si mismo, El actor y la Escena, El Actor y su Público.
ESTADO	Incorporada

CÓDIGO	RF – EA – 09
DESCRIPCIÓN	El sistema debe permitir al usuario elegir los órganos que componen la Identidad del Actor, las opciones son: Un Bios, Un Ethos, El Misterio.
ESTADO	Incorporada

LISTADO DE REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES

CÓDIGO	RNF - 01
DESCRIPCIÓN	El sistema presenta un video introductorio al entrenamiento de un actor
ESTADO	Incorporada

CÓDIGO	RNF - 02
DESCRIPCIÓN	El sistema presenta videos de apoyo al contenido de las técnicas de entrenamiento.
ESTADO	Incorporada

CÓDIGO	RNF - 03
DESCRIPCIÓN	El sistema presenta una introducción del trabajo desarrollado por Konstantin Stanislavsky, antes de mostrar el contenido de sus estudios
ESTADO	Incorporada

CASOS DE USO MODULO ENTRENAMIENTO

Código	CU – EA - 01
Caso de Uso	Escoger al autor de la técnica de entrenamiento
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber seleccionado el modulo entrenamiento
Poscondiciones	Se escogió un autor de técnica de entrenamiento.
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	

6. El sistema muestra el contenido de Entrenamiento.
7. El usuario selecciona uno de los autores de las técnicas de entrenamiento, las opciones son: Konstain Stanislavsky, Vsevolod Meyerhold, Jerzy Grotowsky y Eugenio Barba.
8. El sistema muestra una nueva interfaz de acuerdo a la opción del autor seleccionado.

Flujos Alternativos

*. Si el usuario decide regresar al Menú Principal, selecciona: Menú Principal

2a. Si el usuario escoge Konstain Stanislavsky:

1. El usuario inicia el caso de uso CU – EA -02

2b. Si el usuario escoge Vsevolod Meyerhold:

1. El usuario inicia el caso de uso CU – EA -05

2c. Si el usuario escoge Jerzy Grotowsky, se inicia el caso de uso CU – EA -06

2d. Si el usuario escoge Eugenio Barba, se inicia el caso de uso CU – EA -07

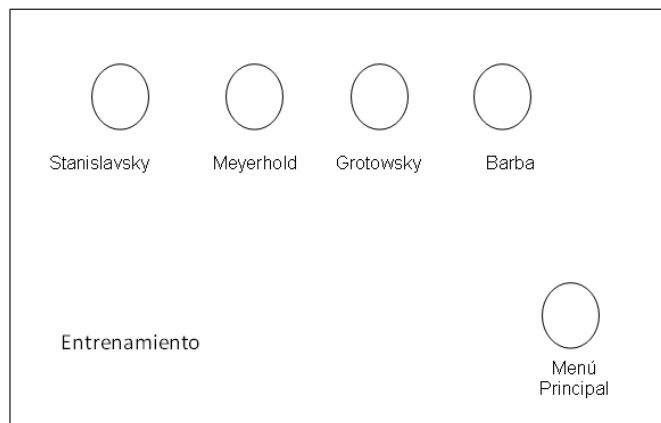


Figura 17. Caso de uso Escoger Autor Técnica de entrenamiento

Código	CU – EA - 02
Caso de Uso	Escoger componente del Sistema Stanislavsky
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber seleccionado Stanislavsky
Poscondiciones	Se escogió un autor de técnica de entrenamiento.
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	
<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema muestra el contenido de Sistema 2. El sistema debe permitir al usuario escoger el componente del Sistema Stanislavskiano sobre el cual desea navegar, las opciones son: 	

<ul style="list-style-type: none"> 2.1 Los Conceptos Fundamentales 2.2 El Análisis de Mesa del Texto 2.3 Acciones Físicas 2.4 Esquema. <p>3. El sistema muestra una nueva información de acuerdo a la opción del componente seleccionado.</p>
Flujos Alternativos
<p>*. Si el usuario decide regresar al Menú Principal, selecciona: Menú Principal</p> <p>*. Si el usuario decide regresar al Menú Entrenamiento, selecciona: Entrenamiento</p> <p>2a. Si el usuario escoge Los conceptos Fundamentales:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. El usuario inicia el caso de uso CU – EA - 03

Código	CU – EA - 03
Caso de Uso	Escoger Concepto Fundamental
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber seleccionado Los Conceptos fundamentales
Poscondiciones	Se escogió un concepto.
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	
<ul style="list-style-type: none"> 1. El sistema muestra el contenido de los Conceptos Fundamentales. 2. El sistema debe permitir al usuario elegir al usuario uno de los Conceptos Fundamentales, las opciones son: <ul style="list-style-type: none"> 2.1 Relajación 2.2 Concentración 2.3 La Acción y el Si Mágico 2.4 La Imaginación 2.5 La Memoria Emotiva. 3. El sistema muestra una nueva información de acuerdo al concepto seleccionado. 	
Flujos Alternativos	
<p>*. Si el usuario decide regresar al Menú Principal, selecciona: Menú Principal</p> <p>*. Si el usuario decide regresar al Menú Entrenamiento, selecciona: Entrenamiento</p>	

--

Código	CU – EA - 04
Caso de Uso	Escoger Tema Meyerhold.
Actor Principal	Usuario Consultor.
Precondiciones	Haber seleccionado Meyerhold.
Poscondiciones	Se escogió un tema.
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	
<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema muestra el contenido de Meyerhold 2. El sistema debe permitir al usuario escoger uno de los temas en los cuales se ha dividido el contenido de Meyerhold, las opciones son: <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Pre-Actuación 1.2 La Biomecánica 1.3 Teatralidad 1.4 Conclusiones. 3. El sistema muestra una nueva información de acuerdo al concepto seleccionado. 	
Flujos Alternativos	
<p>*. Si el usuario decide regresar al Menú Principal, selecciona: Menú Principal</p> <p>*. Si el usuario decide regresar al Menú Entrenamiento, selecciona: Entrenamiento</p>	

Código	CU – EA – 05
Caso de Uso	Escoger Tema Grotowsky
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber seleccionado Grotowsky
Poscondiciones	Se escogió un tema.
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	
<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema muestra el contenido de Grotowsky 2. El sistema debe permitir al usuario escoger uno de los temas en los cuales se ha dividido el contenido de Jerzy Grotowsky, las opciones son: <ol style="list-style-type: none"> 1.1 El teatro pobre 1.2 La Actuación 	

<p>1.3 El trabajo del escultor 1.4 Técnica y ética.</p> <p>3. El sistema muestra una nueva información de acuerdo al concepto seleccionado.</p>
Flujos Alternativos
<p>*. Si el usuario decide regresar al Menú Principal, selecciona: Menú Principal</p> <p>*. Si el usuario decide regresar al Menú Entrenamiento, selecciona: Entrenamiento</p>

Código	CU – EA - 06
Caso de Uso	Escoger Tema Eugenio Barba
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber seleccionado Eugenio Barba
Poscondiciones	Se escogió un tema.
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	
<p>1. El sistema muestra el contenido de Eugenio Barba</p> <p>2. El sistema debe permitir al usuario escoger uno de los temas en los cuales se ha dividido el contenido de Eugenio Barba, las opciones son:</p> <p> 1.1 El cuerpo fictio</p> <p> 1.2 La Actuación y sus tres tipos de relaciones</p> <p> 1.3 La Identidad del Actor.</p> <p>3. El sistema muestra una nueva información de acuerdo al concepto seleccionado.</p>	
Flujos Alternativos	
<p>*. Si el usuario decide regresar al Menú Principal, selecciona: Menú Principal</p> <p>*. Si el usuario decide regresar al Menú Entrenamiento, selecciona: Entrenamiento</p> <p>2a. Si el usuario escoge El cuerpo ficticio:</p> <p> 1. El usuario inicia el caso de uso CU – EA -07</p> <p>2b. Si el usuario escoge la actuación y sus tres tipos de relaciones:</p> <p> 1. El usuario inicia el caso de uso CU – EA -08</p> <p>2c. Si el usuario escoge la identidad del actor, se inicia el caso de uso CU – EA -09</p>	

--

Código	CU – EA - 07
Caso de Uso	Escoger Componente de las Técnicas Extracotidianas
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber seleccionado Eugenio Barba
Poscondiciones	Se escogió un componente.
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	
<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema muestra el contenido de Eugenio Barba 2. El sistema debe permitir al usuario elegir uno de los componentes de las Técnicas Extracotidianas para encontrar El Cuerpo Ficticio, las opciones son: <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Alteración del equilibrio 1.2 La danza de las oposiciones 1.3 Principio de Simplificación 1.4 la Pre-expresividad 3. El sistema muestra una nueva información de acuerdo al concepto seleccionado. 	
Flujos Alternativos	
<p>*. Si el usuario decide regresar al Menú Principal, selecciona: Menú Principal</p> <p>*. Si el usuario decide regresar al Menú Entrenamiento, selecciona: Entrenamiento</p>	

Código	CU – EA - 08
Caso de Uso	Escoger Relaciones del Actor
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber seleccionado La Actuación y sus tres tipos de relaciones
Poscondiciones	Se escogió un componente.
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	
<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema muestra los tres tipos de relaciones del actor. 2. El sistema debe permitir al usuario escoger una de las tres relaciones que tiene el actor en un escenario, las opciones son: <ol style="list-style-type: none"> 2.1 El trabajo sobre si mismo 2.2 El actor y la Escena 	

<p>2.3 El Actor y su Público.</p> <p>3. El sistema muestra una nueva información de acuerdo a la relación que se haya elegido.</p>
Flujos Alternativos
<p>*. Si el usuario decide regresar al Menú Principal, selecciona: Menú Principal</p> <p>*. Si el usuario decide regresar al Menú Entrenamiento, selecciona: Entrenamiento</p>

Código	CU – EA - 09
Caso de Uso	Escoger órgano que compone la identidad del actor
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber seleccionado La identidad del actor
Poscondiciones	Se escogió un órgano.
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	
<p>1. El sistema muestra los tres tipos de relaciones del actor.</p> <p>2. El sistema debe permitir al usuario elegir los órganos que componen la Identidad del Actor, las opciones son:</p> <p> 2.1 Un Bios</p> <p> 2.2 Un Ethos</p> <p> 2.3 El Misterio.</p> <p>3. El sistema muestra una nueva información de acuerdo al órgano que se hay elegido.</p>	
Flujos Alternativos	
<p>*. Si el usuario decide regresar al Menú Principal, selecciona: Menú Principal</p> <p>*. Si el usuario decide regresar al Menú Entrenamiento, selecciona: Entrenamiento</p>	

DIAGRAMA CASOS DE USO MODULO ENTRENAMIENTO

DIAGRAMA CASOS DE USO MODULO ENTRENAMIENTO

DOCUMENTO	TITULO
DCU1	Diagrama de casos de uso- Módulo Historia – Escoger Autor de la técnica de entrenamiento

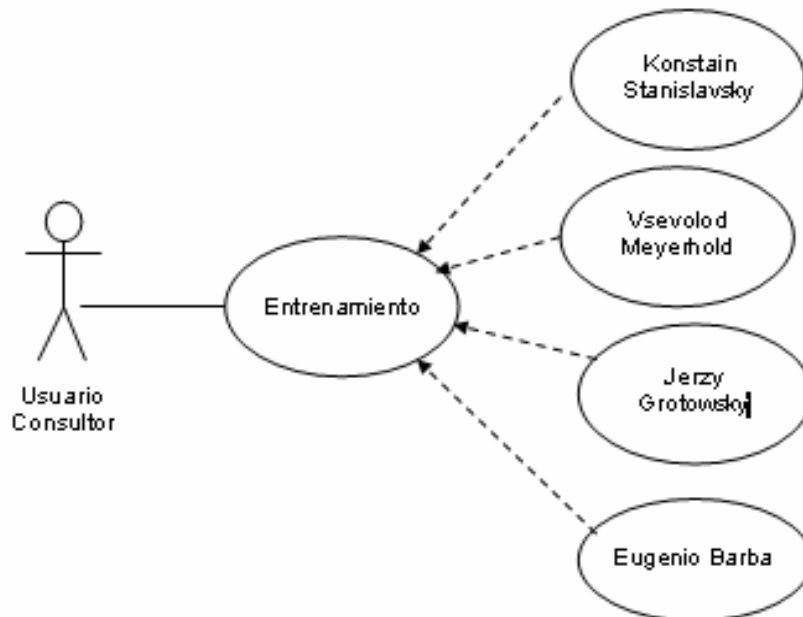


Diagrama 17. Escoger Autor de la técnica de Entrenamiento

3.2.4 PUESTA EN ESCENA

LISTADO DE CARACTERÍSTICAS DEL MODULO PUESTA EN ESCENA

CÓDIGO	RF – PE - 01
DESCRIPCIÓN	El sistema debe permitir al usuario escoger una de las entrevistas que brinden el concepto de Director, las opciones son: Carlos Cárdenas, Cristóbal Peláez.
ESTADO	Incorporada

CÓDIGO	RF – PE - 02
DESCRIPCIÓN	El sistema debe permitir al usuario escoger una de las entrevistas con los maestros del teatro colombiano, los cuales son: Santiago García, Mario Jurado, Cristóbal Peláez
ESTADO	Incorporada

CÓDIGO	RF – PE - 03
DESCRIPCIÓN	El sistema debe permitir al usuario escoger uno de los temas de la entrevista con el Maestro Cristóbal Peláez, las opciones son: El color, El vestuario, Elementos Escénicos Bases, La Escenografía.
ESTADO	Incorporada

CÓDIGO	RF – PE - 04
DESCRIPCIÓN	El sistema debe permitir al usuario escoger uno de los temas de la entrevista con el Maestro Santiago García, las opciones son: Forma de la Creación Colectiva, Elementos de la Puesta en Escena, La composición de la Escena
ESTADO	Incorporada

CÓDIGO	RF – PE - 05
DESCRIPCIÓN	El sistema debe permitir al usuario escoger uno de los temas de la entrevista con el Maestro Mario Jurado, las opciones son: Anotaciones para la puesta en Escena, Pasos para montar una pequeña obra de teatro.
	Incorporada

8.2.4.2 CASOS DE USO PUESTA EN ESCENA

Código	CU – PE - 01
Caso de Uso	Escoger entrevista sobre el Director
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber seleccionado el modulo Puesta en Escena
Poscondiciones	Se escogió una entrevista sobre el concepto de Director
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	
	9. El sistema presenta el concepto de director en dos entrevistas, las opciones son : Carlos Cárdenas, Cristóbal Peláez
	10.El sistema muestra un video de acuerdo a la opción de la entrevista seleccionada.
Flujos Alternativos	
	*. Si el usuario decide regresar al Menú Principal, selecciona: Menú Principal

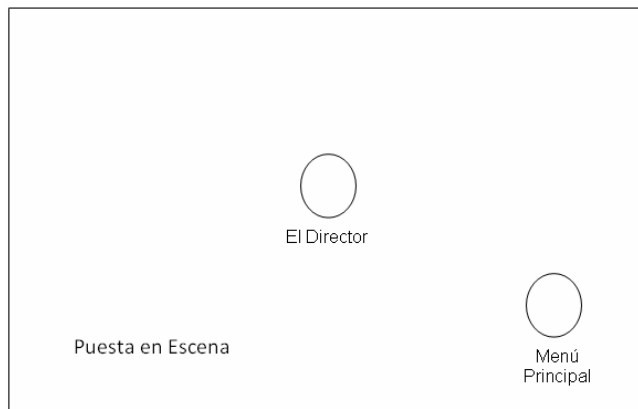


Figura 18. Caso de uso Escoger Entrevista sobre Director

Código	CU – PE - 02
Caso de Uso	Escoger la Entrevista
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber seleccionado una entrevista
Poscondiciones	Se escogió una de las Entrevistas
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	
<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema presenta el concepto de director en dos entrevistas, las opciones son : Mario Jurado, Cristóbal Peláez y Santiago García 2. El sistema muestra un video de acuerdo a la opción de la entrevista seleccionada. 	
Flujos Alternativos	
<p>*. Si el usuario decide regresar al Menú Principal, selecciona: Menú Principal</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. a. El usuario elige Cristóbal Peláez, inicia el caso de uso : RF – PE – 03 1. b. El usuario elige Santiago García, inicia el caso de uso : RF – PE – 04 1. c. El usuario elige Mario Jurado, inicia el caso de uso : RF – PE – 05 	

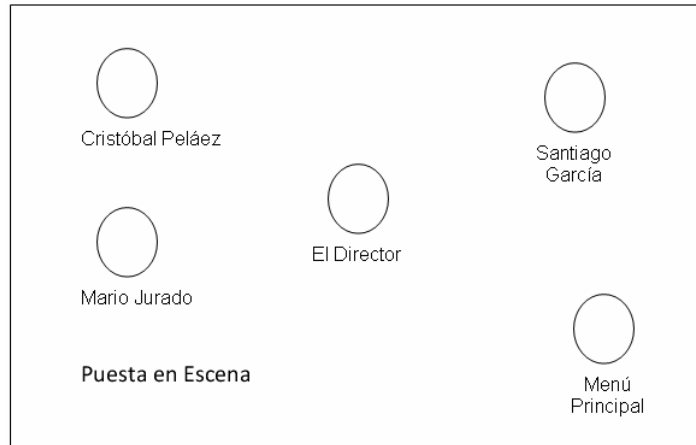


Figura 19. Caso de uso Escoger Entrevista

Código	CU – PE - 03
Caso de Uso	Escoger Entrevista Cristóbal Peláez
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber seleccionado una entrevista
Poscondiciones	Se escogió una de las Entrevistas
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	
<p>1. El sistema presenta la entrevista al maestro Cristóbal Peláez, las opciones son :</p> <ul style="list-style-type: none"> El vestuario La Escenografía Los Elementos Escénicos La Luminotecnia El color <p>2. El sistema muestra un video de acuerdo a la opción de la entrevista seleccionada.</p>	
Flujos Alternativos	
*. Si el usuario decide regresar al Menú Principal, selecciona: Menú Principal	

Código	CU – PE - 04
Caso de Uso	Escoger Entrevista Santiago García
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber seleccionado Santiago García
Poscondiciones	Se escogió uno de los temas

Referencia Cruzada	
Flujo Básico	
<p>1. El sistema presenta el contenido de la entrevista, las opciones son: Forma de la Creación Colectiva Elementos de la Puesta en Escena La composición de la Escena</p> <p>2. El sistema muestra un video de acuerdo al tema seleccionado.</p>	
Flujos Alternativos	
*. Si el usuario decide regresar al Menú Principal, selecciona: Menú Principal	

Código	CU – PE - 05
Caso de Uso	Escoger Entrevista Mario Jurado
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber seleccionado Mario Jurado
Poscondiciones	Se escogió uno de los temas
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	
<p>1. El sistema presenta el contenido de la entrevista, las opciones son: 1.1 Anotaciones para la puesta en Escena 1.2 Pasos para montar una pequeña obra de teatro.</p> <p>2. El sistema muestra un video de acuerdo al tema seleccionado.</p>	
Flujos Alternativos	
*. Si el usuario decide regresar al Menú Principal, selecciona: Menú Principal	

DIAGRAMA CASOS DE USO MODULO PUESTA EN ESCENA

DOCUMENTO	TITULO
DCU1	Diagrama de casos de uso- Módulo Historia – Escoger la entrevista sobre el Director

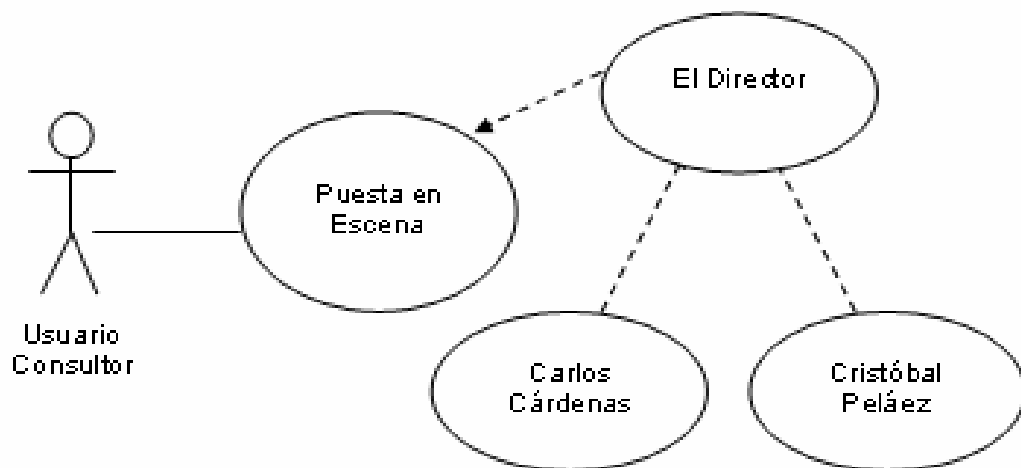


Diagrama 18. Escoger entrevista sobre el director

DOCUMENTO	TITULO
DCU2	Diagrama de casos de uso- Módulo Historia – Escoger una entrevista.

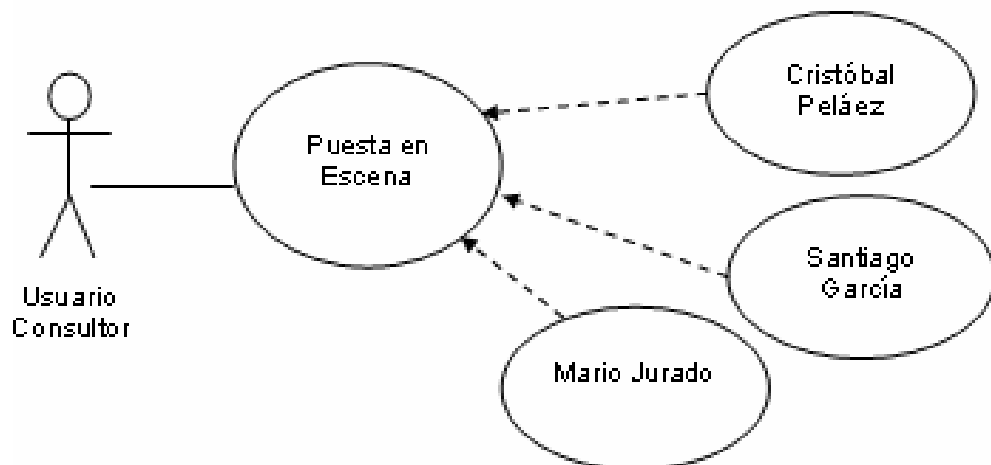


Diagrama 19. Escoger Entrevista

3.2.5 MENÚ PRINCIPAL

LISTADO DE CARACTERÍSTICAS MENÚ PRINCIPAL

CÓDIGO	RF – MP - 01
DESCRIPCIÓN	El sistema debe permitir al usuario escoger el modulo al cual desea ingresar, las opciones son: Modulo Historia, Modulo Texto Dramático, Modulo Entrenamiento, Modulo Puesta en Escena.
ESTADO	Incorporada

CASOS DE USO MENÚ PRINCIPAL

Código	CU – MP - 01
Caso de Uso	Seleccionar Modulo de contenido
Actor Principal	Usuario Consultor
Precondiciones	Haber inicializado el sistema
Poscondiciones	Se escogió el modulo de contenido
Referencia Cruzada	
Flujo Básico	
<p>3. El usuario selecciona uno de los módulos de contenido, las opciones son: Historia del Teatro, Texto Dramático, Entrenamiento y puesta en escena.</p> <p>4. El sistema muestra una nueva interfaz de acuerdo a la opción de origen seleccionada.</p>	
Flujos Alternativos	
*. El usuario decide salir de la aplicación: cierra la aplicación	

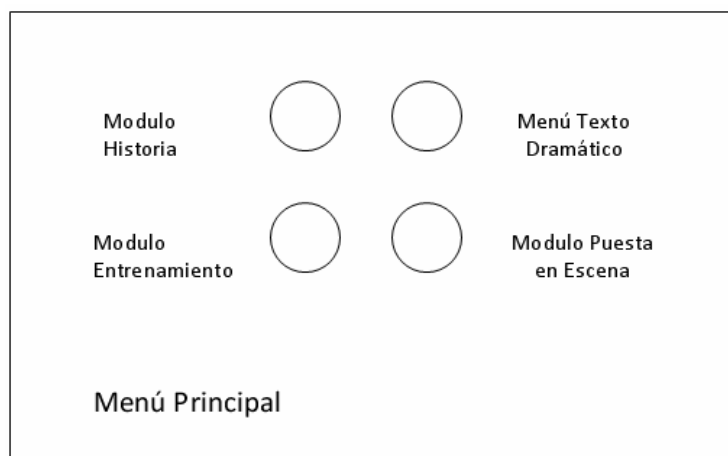


Figura 20. Caso de uso Menú Principal

DIAGRAMA DE CASO DE USO MODULO PRINCIPAL

DOCUMENTO	TITULO
DCU1	Diagrama de casos de uso Módulo Historia – Seleccionar Modulo

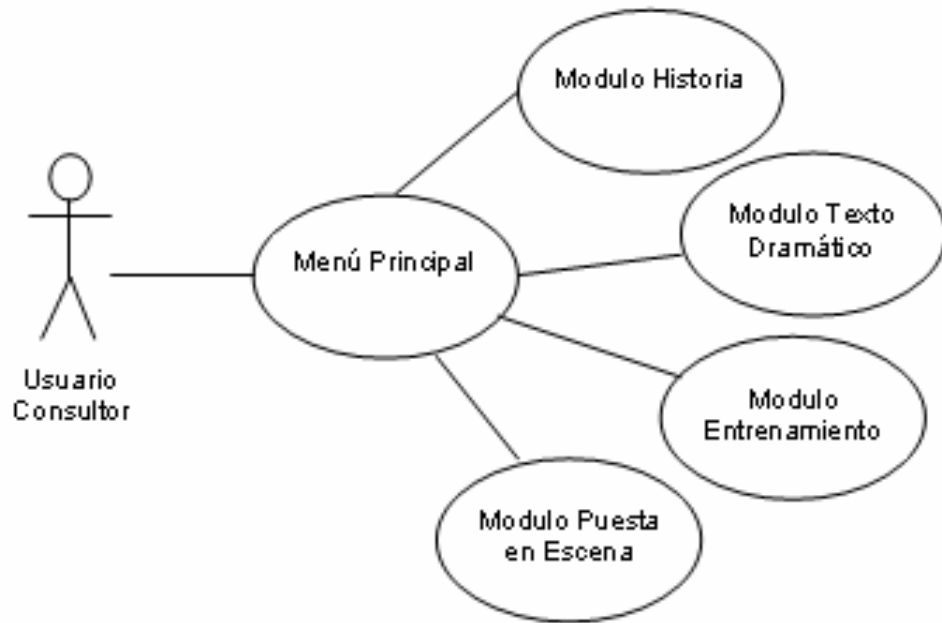


Diagrama 20. Seleccionar Modulo

3.2.6. LISTADO DE ACTORES

NOMBRE	Consultor
DESCRIPCIÓN	<p>Es el usuario que ingresa al sistema y desea consultar temáticas teatrales. Puede ser un usuario sin ningún conocimiento teatral o un hacedor teatral.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Puede ingresar al modulo Historia del Teatro • Puede ingresar al modulo Texto Dramático • Puede ingresar al modulo Entrenamiento • Puede ingresar al modulo Puesta en Escena

3.3 DISEÑO DE NAVEGACIÓN

Observando los Diagramas de caso de uso se puede tener la visión de la estructura general del contenido sobre el cual el usuario navegara.

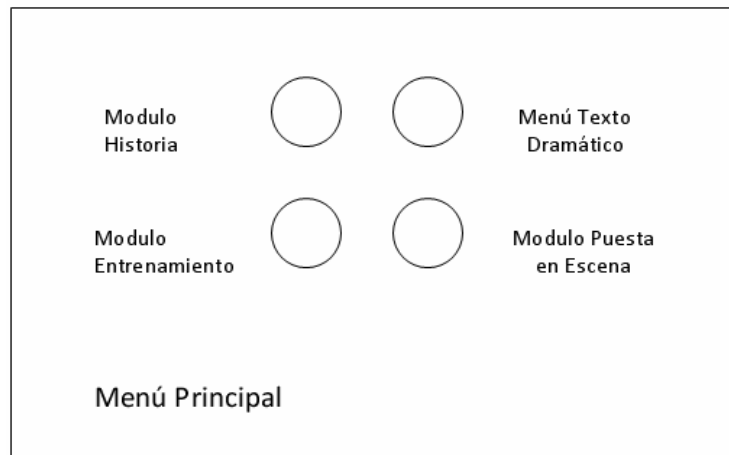


El sistema tendrá un Menú Principal que alojara los cuatro módulos de contenido. A su vez cada modulo contiene un submenú que presenta las temáticas propuestas para la exploración.

3.4 DISEÑO DE PROTOTIPOS (PANTALLAS)

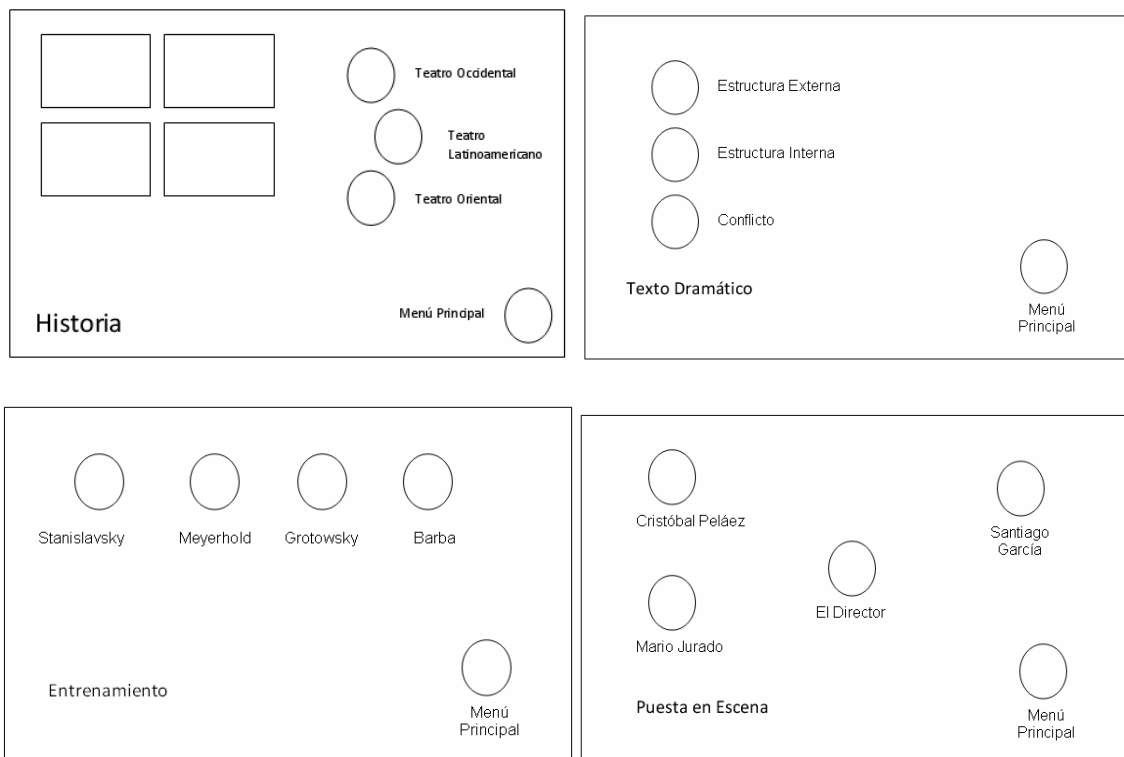
Recordando que un prototipo es una abstracción que envuelve un concepto, basamos nuestro diseño de prototipos en las figuras de los casos de uso, encontrando elementos repetitivos como botones y títulos, que se convierten en los elementos que componen nuestra pantalla.

Menú Principal



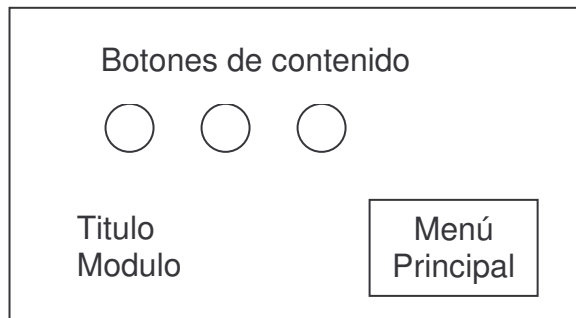
Prototipo 1. Menú Principal

Menús Módulos



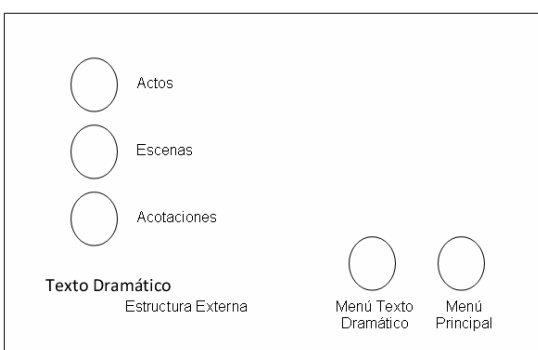
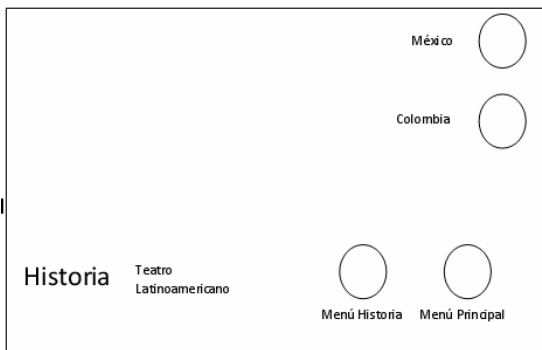
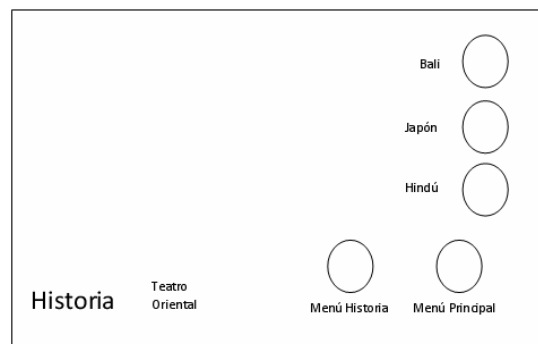
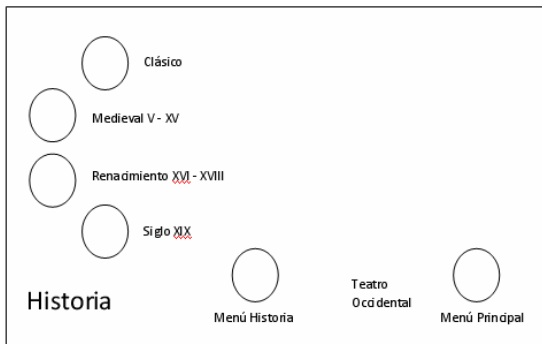
Observamos que en las pantallas se repite los siguientes objetos, en los cuales nos apoyamos para generar el modelo:

- Título del Modulo
- Botón Menú Principal
- Botones de Contenido



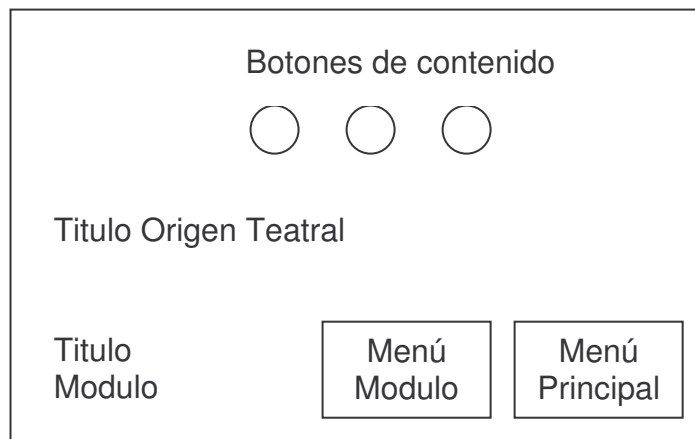
Prototipo 2. Menús Módulos

Submenús



Los elementos que nos muestran las figuras para generar el prototipo son:

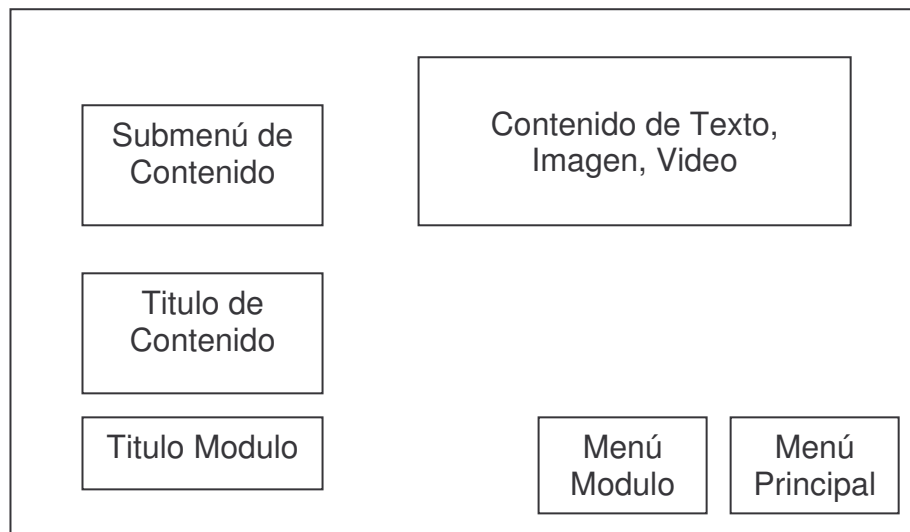
- Título Modulo
- Título del Submenú
- Menú Principal
- Menú Modulo
- Botones de Contenido



Prototipo 3. Submenús

Contenido

Las pantallas de contenido poseen características heredadas de los anteriores prototipos, siendo su diferencia que sobre esta se condensa el material teórico de cada modulo; por lo cual se plantea el siguiente prototipo:



Prototipo 4. Contenidos

3.5 UNIDAD ESTÉTICA DEL SOFTWARE

Realizado los prototipos sobre los cuales se colocaran los contenidos de cada modulo, se hizo la concepción visual de las interfaces.

Se entiende por unidad estética, todo el lenguaje que propone una multimedia (botones, fondos, tipografía, imágenes, música, video).

El diseño se trabajó con el concepto teatral del Personaje Tespis, el cual es la imagen del programa. Sobre este se realizaron animaciones con fotografías que introducen al contenido de cada módulo.

La estética del programa, está basada en recrear un ambiente teatral dentro de la interfaz, teniendo como actor principal a Tespis.

4. CONCLUSIONES

Con el trabajo realizado podemos decir que la tecnología y el arte van de la mano, afirmando la cultura regional, generando nuevos espacios de encuentro entre la ciencia y el arte.

El UML realizado genera una visión general del sistema. Así obtenemos la estructura de navegación para el usuario con un flujo de información temática, organizada y estructurada.

El sistema permite navegar por los contenidos de manera ágil.

Flash es una herramienta muy completa para realizar interfaces interactivas que rompen paradigmas de diseño. Su portabilidad y compatibilidad hace que sea un recurso a tener en cuenta al desarrollar cualquier aplicación.

Action Script permite programar eventos independientes en las interfaces, lo cual genera mayor seguridad a la hora de realizar el respectivo algoritmo de navegación dentro del software.

La Metodología de Observador Participante es un buen recurso para trabajar el desarrollo de una Investigación en la cual se necesite la experiencia como forma de recolectar información.

El Diseño Grafico es un elemento muy importante dentro del desarrollo del software.

5. RECOMENDACIONES

Mantener la observación como herramienta de trabajo.

Continuar con procesos interdisciplinarios donde se conjugue la tecnología con otras ciencias o artes de los cuales no haya difusión.

Se debe tener en cuenta para el desarrollo de las temáticas en las materia de multimedia los conceptos básicos del diseño grafico.

BIBLIOGRAFIA

Finchelman, Maria Rosa. Expresión Teatral. Editorial Plus Ultra.

Stanislavsky, Constain. El trabajo del actor sobre si mismo. Editorial Quetzal. 1977.

Grotowsky, Jerzy. Hacia un Teatro Pobre. Editorial Siglo XIX. 1969

Ayuda de Flash 8.

WEBGRAFIA

http://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_Unificado_de_Modelado

<http://es.wikipedia.org/wiki/Animaci%C3%B3n>

<http://www.monografias.com/trabajos12/histeat/histeat.shtml>

<http://personal.telefonica.terra.es/web/apuntesasr/JoseCarlosCarrillo/GenJCCEI/Teatro.htm>

http://es.wikipedia.org/wiki/Teatro_medieval

http://www.catedu.es/escena/index.php?option=com_content&task=view&id=42&Itemid=73

http://www.hiru.com/es/literatura/literatura_08000.html

http://es.encarta.msn.com/encyclopedia_761552006_9/Teatro_y_arte_dram%C3%A1tico.html

http://es.encarta.msn.com/encyclopedia_761552006_9/Teatro_y_arte_dram%C3%A1tico.html

http://usuarios.lycos.es/historia_teatro/mexico.htm

<http://es.wikipedia.org/wiki/Teatro>

ANEXOS

ANEXO A.

MANUAL DEL SISTEMA

Para utilizar el software se necesita tener instalado un sistema operativo sobre el cual la aplicación pueda ejecutarse.

El equipo debe tener un recurso de Memoria RAM de 512 para un desempeño bueno de la aplicación.

ANEXO B. MANUAL DE USUARIO

1. Iniciar la aplicación.

a. Aparece una animación introductoria al cd, si no desea verla, click en continuar



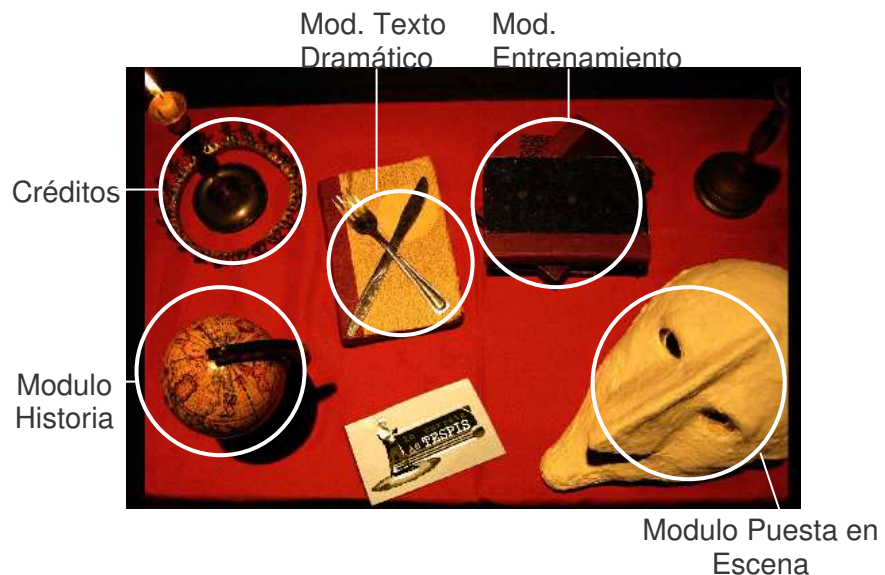
b. Click en el Botón Carreta de Tespis para continuar al contenido



2. Menú Principal

a. Aparece una animación introductoria al Menú Principal, sino desea verla, click en continuar

b. Menú Principal



3. Modulos

3.1 Al dar click en Historia nos lleva a una animación introductoria al contenido de Historia del Teatro

a. El Usuario puede elegir el origen teatral que desee



3.2 Al hacer click en Texto Dramático nos presenta una animación referente al contenido.

a. El usuario puede elegir una estructura del texto dramático



3.3 Al hacer click en Entrenamiento el sistema presenta una animación referente al contenido.

a. El usuario puede elegir una técnica de Entrenamiento



3.4 Al hacer click en puesta en escena se presenta una animación introductoria al contenido. El usuario puede elegir una entrevista sobre la Puesta en Escena



3.5 Al hacer click en Acerca de, se presenta una animación con los créditos del desarrollo del cd Multimedial.

Dentro de cada modulo se debe seguir el contenido a través de los submenús de contenido, que son los botones resaltados con el circulo rojo. Los botones tienen el titulo de su contenido, algunos ejemplos:



Modulo Texto Dramático



Modulo Entrenamiento (Grotowsky)

4. Video.

Para las interfaces de video se debe seguir las convenciones normales de un reproductor de video. En el modulo puesta en escena el video se reproduce automáticamente, los videos introductorios se debe hacer click en Play para poder observarlos, como se muestra a continuación:



Reproducción automática en el Modulo Puesta en Escena.

Para salir de esta interfaz, se hace click en Regresar.





Se debe hacer click en Play para iniciar la reproducción del video.

5. Audio

Para reproducir los archivos de audio se procede hacer click sobre el botón Play al igual que para detener la reproducción, a continuación mostramos una interfaz de audio.



Botón Play

ANEXO C.

Este es el formato general de entrevistas, aclarando que estas no manejan un formato formal que se rige en rigor a este orden, por el contrario es flexible de acuerdo como se daba la dinámica de la entrevista.

Entrevistas

1. Nombre y experiencia artística
2. ¿Cuales componentes teatrales le son importantes desde su experiencia de vida?
3. ¿Porque debe entrenarse un actor?
4. ¿Porque es importante el estudio del Texto Dramático?
5. ¿Que es la puesta en Escena?
6. ¿Que papel juega la escenografía dentro de la puesta en escena?
7. ¿Es importante conocer la historia teatral universal, de su contexto?
8. ¿Que función desempeña el actor como parte de un grupo?
9. ¿Que función desempeña el Director de una pieza teatral?
10. ¿Porque es importante hacer teatro?
11. ¿el lenguaje del color es importante en una puesta en escena?
12. ¿El vestuario de un personaje es un adorno o tiene una significación para el desarrollo del personaje?

Sobre estas preguntas se baso el dialogo, que se transformaba continuamente por ser temas básicos pero de un trato complejo.