

ENGALA
LABanda

LABORATORIO ENGALA LABANDA 2020

Caja de Heramientas



Empezar



BOGOTÁ
CIUDAD de la MÚSICA

Organización
de las Naciones Unidas
para la Educación,
la Ciencia y la Cultura



INSTITUTO DISTRITAL
DE LAS ARTES





ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ

Claudia Nayibe López Hernández
Alcaldesa Mayor de Bogotá

SECRETARÍA DE CULTURA, RECREACIÓN Y DEPORTE

Nicolás Francisco Montero Domínguez
Secretario de Cultura, Recreación y Deporte

INSTITUTO DISTRITAL DE LAS ARTES-IDARTES

Catalina Valencia Tobón
Directora General

Astrid Liliana Angulo Cortés
Subdirectora de las Artes

Mauricio Galeano Vargas
Subdirector de Equipamientos Culturales

Leyla Castillo Ballén
Subdirectora de Formación Artística

Adriana María Cruz Rivera
Subdirectora Administrativa y Financiera

Continuar

Continuar

GERENCIA DE MÚSICA

Salomé Olarte Ramírez
Gerente de Música

Susana Ivette Leon Jaimes
Líder Misional

Daniela María Cura Barrios
Jazz Al Parque 25 Años

Gustavo (Chucky) García Saavedra
Programador Artístico

Caterine Torres Obando
Coordinadora Administrativa

Lina María Carrero Peña
Apoyo Administrativo

Diego Andrés Camargo Román
Técnico Administrativo

Giovanna Andrea Chamorro Ramírez
Formación-Fomento

Gabriela del Sol Abello Barbosa
Poblaciones-Interdisciplinar

Michael José Navarro Morales
Emprendimiento-Fortalecimiento Sectorial

Manuela Sanabria Ordoñez
María Angélica Bejarano
Productoras - Apoyo Transversal

Jorge Eduardo Martínez García
Ana Mercedes Viasús Luna
Profesionales Universitarios

Rafael Ignacio Oliver García
Memoria-Publicaciones



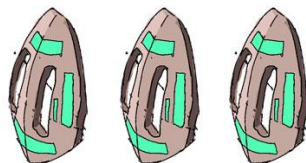
Continuar



**Colaboradores que hacen parte del contrato
de prestación de servicios 2430 -2020.**

Carlos Pinzón Molina
Asociado

Producido por:
INNOVA Comunicación En Vivo



Cristian Cárdenas
Producción general

Lorena Chantre
Producción ejecutiva

Geovanny Escobar Rubio
Coordinador pedagógico

Carlos Andrés Forero Cruz
Producción audiovisual

July Paola Gutiérrez Sierra
Producción artística

Manuel Enrique Chiappe Sandoval
Dirección creativa

Alejandro Rodríguez Romero
Desarrollo web

Sebastián Chaves
Diseño gráfico

Sebastián Rojas
Realizador audiovisual

Jennifer Stephanía Ramírez Durán
Escritora

Andrea Melo Tobón
Correctora de estilo

Daniela Pardo Díaz
Cámara

Juan Camilo Malaver Cifuentes
Cámara

Saúl Eduardo Cardenas Bello
Sonidista

Continuar



Expertos

María Alejandra Ordoñez

Camilo Andrés Gutierrez Hernandez

Daniela Santamaría Herran

Eddy Johana Gómez

Héctor Fabio Chiquillo Ibáñez

Juanita Delgado Jaramillo

Laura Cuervo Restrepo

Mauricio Caicedo

Miguel Armando Chaparro Alvis

Oscar Alberto Sastoque Ramírez

Philippe Legler Díaz

Susana Botero Santos

Ramiro Meneses Cardona

María Cecilia Sánchez Jaramillo

Camilo Mejía Martínez

Sebastián Bravo Guerrero

Marcia Lorena Cabrera Antía

Julieth Pauline Castro Peña

Juan Manuel Pardo Barrera

Henry Alarcón Osorno

Estefanía Barreto Cardoso

Leonardo González Quevedo

Franklin Ramiro Dávalos Ron

Eloísa Jaramillo

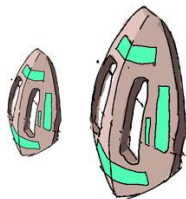
Ángel Rodríguez

Agradecimientos

Andrés Cepeda

Bako - vocalista The Mills

Mario De Dr. Krapula



Continuar



INTRODUCCIÓN

El laboratorio Engala LABanda 2020 fue un encuentro creativo e interdisciplinario que amplió las visiones de la puesta en escena musical y generó propuestas innovadoras hacia una potencia de las capacidades creativas de los músicos de Bogotá. Este laboratorio tuvo lugar entre el 4 y el 19 de diciembre del 2020 y estuvo dirigido a integrantes de proyectos y agrupaciones musicales de la ciudad.

Como resultado final, y a manera de memoria, se desarrolló esta Caja de Herramientas que recopila parte del proceso del laboratorio a través de extractos de los distintos talleres, clases virtuales, videoconferencias y videotutoriales programados en cada una de las seis líneas interdisciplinarias de conocimiento que se abordaron: Dramaturgia; Cuerpo en escena (Presencia); Arte y tecnología en escena (Videomapping); Artes visuales (VJ); Dirección de arte (Escenografía, vestuario y maquillaje), y Tecnología a la mano. Cada línea contó con diferentes invitados expertos en los distintos temas quienes inspiraron y guiaron a los participantes por medio de ejercicios prácticos y conocimientos específicos de cada área.

Esta Caja de Herramientas, como su nombre lo indica, es la guía de consulta rápida y acceso a los distintos recursos ofrecidos a lo largo del primer Laboratorio de Engala LABanda.

 Continuar



Líneas interdisciplinarias de conocimiento

Seis líneas interdisciplinarias de conocimiento fueron desarrolladas por el laboratorio Engala LABanda para abordar diferentes temas que aportan al músico o banda para su proceso y progreso artístico.

Las líneas fueron: Dramaturgia, Cuerpo en escena (Presencia); Arte y tecnología en escena (Videomapping), Artes visuales (VJ); Dirección de arte (Escenografía y vestuario), y Tecnología a la mano.

La primera línea es Dramaturgia y en ella se expondrá cómo desarrollar un evento escénico de cualquier tipo y qué tipos de dramaturgia existen.

La segunda línea llamada Cuerpo en escena (Presencia) describe cómo el artista o la banda pueden utilizar su cuerpo como un instrumento más para provocar emociones en el público y sobre todo, una experiencia.

La tercera línea denominada Arte y tecnología en escena (Videomapping), explicará cómo funciona la estética visual dentro de un show, especialmente cuando es en vivo. Es un recurso que involucra la recursividad e imaginación para jugar con la puesta en escena.

La cuarta línea llamada Artes visuales consiste en determinar cómo se implementa una propuesta artística en un escenario para una presentación y en cómo hacerla real así como el papel del VJ (Videojockey), su función dentro del show y en cómo se convierte en un mediador entre la música de la agrupación y la experiencia visual del público.

La quinta línea es Dirección de arte (escenografía y vestuario) y se acerca a la puesta en escena y a la construcción de un escenario y cómo la escenografía y el vestuario pueden transformar el performance de los artistas.

La sexta línea denominada Tecnología a la mano guiará a los artistas y grupos musicales a través de las oportunidades que brindan las redes sociales y plataformas digitales.


 Continuar

CONTENIDO

Líneas interdisciplinarias de conocimiento

- 1 Dramaturgia**
 - 11 Progreso y transformación para un espectáculo musical
 - 12 Casos de éxito
 - 17 Perfiles de los talleristas, moderadores y conferencistas
- 2 Cuerpo en escena**
 - 20 Impacto y corporalidad en la escena
 - 21 Casos de éxito
 - 22 Perfiles de los talleristas, moderadores y conferencistas
- 3 Arte y tecnología**
 - 27 Instalación artística
 - 28 Casos de éxito
 - 29 Perfiles de los talleristas, moderadores y conferencistas
- 4 Artes visuales**
 - 32 Dimensiones y fantasía
 - 34 Casos de éxito
 - 35 Perfiles de los talleristas, moderadores y conferencistas
- 5 Dirección de arte - Escenografía y vestuario**
 - 40 Creatividad y recursos
 - 44 Casos de éxito
 - 49 Perfiles de los talleristas, moderadores y conferencistas
- 6 Tecnología a la mano**
 - 55 Creación de contenidos y creatividad
 - 61 Casos de éxito
 - 62 Perfiles de los talleristas, moderadores y conferencistas
- 7 Caja de Herramientas**
- 8 Bibliografía**

Continuar

● ● ●
Líneas interdisciplinarias de conocimiento:

DRAMATURGIA

Esta línea del laboratorio Engala LABanda exploró las posibilidades que ofrece la dramaturgia a los músicos en escena y contó con la guía de expertos en el tema para explicar en qué consiste, cómo pueden aprovecharse elementos dentro de una presentación o un concierto y qué artistas lo han implementado con éxito.

Continuar

Para la investigadora escénica colombiana, Eloisa Jaramillo, "las dramaturgias son distintas posibilidades de pensar un evento escénico de cualquier tipo en las que se tienen unos participantes, unos ejecutantes, un espacio, un tiempo y un marco en el que se da".

Estas se encuentran divididas en tres categorías: la dramaturgia orgánica, la dramaturgia narrativa y la dramaturgia evocativa.

Dramaturgia orgánica

La dramaturgia orgánica o dinámica hace referencia a la imagen o figura del cuerpo humano. La palabra orgánica viene de 'órganos' y de 'organización', es decir, de la manera como se organizan y combinan elementos para estimular los sentidos de los espectadores a través de ritmos y acciones físicas. En este tipo de dramaturgia se combinan aspectos como colores, instrumentos, luces y ejecutantes de manera ordenada y con una intención.

Dramaturgia narrativa

La dramaturgia narrativa tiene que ver con la manera en la que se cuenta un relato. Esta tiene tres fases: un inicio, un nudo o clímax y un desenlace.

En relación con la música, este tipo de dramaturgia se refiere al desarrollo de un evento musical que puede plantearse de distintas maneras: cuando una presentación comienza por un punto inicial, luego pasa a un clímax, que debe ser el momento en el que se muestre mayor fuerza y potencia para llevar al público a lo más alto, para bajar en el desenlace, o cuando la narrativa del concierto o presentación se plantea de manera circular en el que se tiene un inicio, se desarrolla un camino y se termina en el mismo punto. Las posibilidades no se ciñen solo a estas dos, sino que depende de la historia que el músico o la agrupación quieran narrar a su público.

Dramaturgia evocativa

La dramaturgia evocativa busca crear una resonancia emocional y una estela íntima en el público a través de sensaciones como la tristeza, la felicidad, la ansiedad, la rabia, entre otras. En esta existe un significado involuntario y único para cada espectador.

En estas dramaturgias es muy importante tener claro el mensaje inicial o historia que se está a punto de contar en el escenario. Lo que se va a narrar tiene que ver no solo con la letra de la canción, sino con la música y su ejecución para conducir a los espectadores a conectarse con lo que quieres decir.

Vale la pena resaltar que cada género musical tiene necesidades que conllevan a definir qué escenarios, vestuarios, instrumentos, iluminación, paleta de colores y escenografía se necesitan para hacer un concierto acorde a su espíritu sonoro y que le permita al público conectarse con él a través de la puesta en escena.

A su vez, el reconocimiento del espacio por parte de los músicos es fundamental para que se sientan cómodos en escena, ensayen y conozcan las posibilidades espaciales del escenario para sacarle el máximo provecho y así visualizar previamente su espectáculo.

[Volver](#)

1 de 5

[Continuar](#)

Progreso y transformación para un espectáculo musical

Cuando un artista o músico cuenta una historia que inspira a las personas, se transforma una realidad y esto se logra conectando con su público gracias a su música, sus discos, sus letras y sus presentaciones.

Sin embargo, es importante innovar en el mundo artístico para conectar con nuevos públicos, ofrecer nuevas experiencias y alimentar el quehacer creativo de los proyectos musicales.

Innovar requiere acoger toda herramienta que sea útil para transformar algo que ya existe y que tiene el potencial de ser un gran atractivo para quienes disfrutan de un evento. Por eso, no solo se habla de una innovación material, como por ejemplo usar cosas u objetos que pueden ayudar a darle más simpatía en el show, sino de entender que lo que se va a presentar tiene que ir de la mano con cada recurso escénico en el escenario como son luces, vestuario, escenario o instrumentos.



Klaus Nomi



Para un músico o una agrupación es vital saber el itinerario de esa presentación para llegar al público con una historia que lo motive a lograr la transformación de un sentimiento a través de su música.

En esta medida, la palabra innovar abarca todo aquello que se puede hacer mejor de lo que ya se hizo. En un proyecto musical, este término da cuenta de una unión de otros pedazos ya existentes que, combinados unos con otros, mejoran la puesta en escena significativamente.

Es importante tener en cuenta que la innovación también se refiere al papel que juega la tecnología en el mundo musical, ya que, por medio de ella, se pueden generar nuevas y distintas experiencias. En el mundo de hoy, no solo se trata de tocar bien, sino conseguir que cada recurso, como lo son los intérpretes, las luces, la escenografía, o los recursos tecnológicos se integren en un espectáculo musical completamente nuevo para que el público quede impactado con él.

Volver

2 de 5

Continuar

Un espectáculo musical y una obra de teatro tienen mucho en común, de esta manera hay que saber:

1

Ambas suceden frente a un público en tiempo real.

Ambas se nutren de todas las ramas del arte.

2

3

Buscan crear experiencias trascendentes, emotivas e inspiradoras.

Estos tres puntos son de mucha relevancia y hay que tenerlos en cuenta para crear un show innovador que exprese todo lo ya mencionado, pero que sea potente e incorpore elementos nuevos para lograr el objetivo deseado.

Casos de éxito

Existen una gran cantidad de historias inspiradoras en el campo musical que han marcado la historia del mundo trabajando alrededor de un proyecto, pero sobre todo, de sí mismos.

A continuación se referencian casos de éxito, tanto musicales como de otras artes, que reúnen todas las condiciones para haber logrado un show inolvidable gracias a la armonía entre personajes, intérpretes, música, luces, sonido, historia, mensaje, emoción, vestuario y video que se complementaron para brindar una experiencia al público.

Un ejemplo es Andrea Echeverri, la cantante y líder de Los Aterciopelados ha creado todo un concepto artístico alrededor de su música y, desde los años noventa, se ha convertido en un referente visual y musical con una identidad propia que logra llevar a los escenarios. Desde los conciertos más rockeros e irreverentes hasta las presentaciones más dulces y coloridas; Echeverri ha logrado conectar a un público que la ha acompañado en las distintas etapas de la banda.

Volver

3 de 5

Continuar

La agrupación Puerto Candelaria también es conocida por hacer de sus presentaciones una apuesta sonora y estética en vivo. Un ejemplo es su canción 'Amor y Deudas' en la que cada integrante, además de tocar su instrumento, tiene un vestuario y un rol en el show hasta llegar a un momento en el que una pantalla da paso a otro escenario y aparece una cantante invitada e inesperada: Mandame Periné.

Un ejemplo de dramaturgia orgánica es el *unplugged* de Julieta Venegas en el que el escenario, el vestuario, la paleta de color y la iluminación crearon una atmósfera íntima y emocional en la que el público se conecta con ella y con los músicos que la acompañan.

La dramaturgia no siempre está relacionada con un escenario sino con un personaje o personajes de la banda que cambian su aspecto y crean una narrativa alrededor de su estética previamente concebida. Es el caso de Klaus Nomi quien fundió la ópera con el rock y el pop en los años ochenta e hizo de cada espectáculo una historia de ciencia ficción.

Hay agrupaciones que construyen un personaje alrededor de su propuesta y que sabe cómo moverse en el escenario, cómo elevar al público, relacionarse con él y hacer de sus presentaciones algo único, es el caso de Eddie the head, la mascota de la banda británica de heavy metal Iron Maiden.

Tanto si es una presentación con una apuesta estética definida como si solo se trata de un personaje lo suficientemente poderoso para conectar con la audiencia, siempre se debe pensar en la estructura de los conciertos y en el viaje narrativo que vivirá el público. De este modo, para tener claro qué es lo que queremos con nuestro proyecto, es importante definir el concepto a partir de tres componentes: la tesis, la historia y un punto de vista.

1

2

3

Volver

4 de 5

Continuar

La agrupación Puerto Candelaria también es conocida por hacer de sus presentaciones una apuesta sonora y estética en vivo. Un ejemplo es su canción 'Amor y Deudas' en la que cada integrante, además de tocar su instrumento, tiene un vestuario y un rol en el show hasta llegar a un momento en el que una pantalla da paso a otro escenario y aparece una cantante invitada e inesperada: Mandame Periné.

Un ejemplo de dramaturgia orgánica es el *unplugged* de Julieta Venegas en el que el escenario, el vestuario, la paleta de color y la iluminación crearon una atmósfera íntima y emocional en la que el público se conecta con ella y con los músicos que la acompañan.

La dramaturgia no siempre está relacionada con un escenario sino con un personaje o personajes de la banda que cambian su aspecto y crean una narrativa alrededor de su estética previamente concebida. Es el caso de Klaus Nomi quien fundió la ópera con el rock y el pop en los años ochenta e hizo de cada espectáculo una historia de ciencia ficción.

Hay agrupaciones que construyen un personaje alrededor de su propuesta y que sabe cómo moverse en el escenario, cómo elevar al público, relacionarse con él y hacer de sus presentaciones algo único, es el caso de Eddie the head, la mascota de la banda británica de heavy metal Iron Maiden.

Tanto si es una presentación con una apuesta estética definida como si solo se trata de un personaje lo suyo es que siempre se debe pensar en la experiencia del público. De este modo, para que lo que es lo que queremos con nuestro proyecto, es importante definir el concepto a partir de tres componentes: la tesis, la historia y un punto de vista.

- La tesis es la idea racional o emocional de qué quiero proponer o postular o qué me motiva a realizarlo.

1

2

3

[Volver](#)

4 de 5

[Continuar](#)

La agrupación Puerto Candelaria también es conocida por hacer de sus presentaciones una apuesta sonora y estética en vivo. Un ejemplo es su canción 'Amor y Deudas' en la que cada integrante, además de tocar su instrumento, tiene un vestuario y un rol en el show hasta llegar a un momento en el que una pantalla da paso a otro escenario y aparece una cantante invitada e inesperada: Mandame Periné.

Un ejemplo de dramaturgia orgánica es el *unplugged* de Julieta Venegas en el que el escenario, el vestuario, la paleta de color y la iluminación crearon una atmósfera íntima y emocional en la que el público se conecta con ella y con los músicos que la acompañan.

La dramaturgia no siempre está relacionada con un escenario sino con un personaje o personajes de la banda que cambian su aspecto y crean una narrativa alrededor de su estética previamente concebida. Es el caso de Klaus Nomi quien fundió la ópera con el rock y el pop en los años ochenta e hizo de cada espectáculo una historia de ciencia ficción.

Hay agrupaciones que construyen un personaje alrededor de su propuesta y que sabe cómo moverse en el escenario, cómo elevar al público, relacionarse con él y hacer de sus presentaciones algo único, es el caso de Eddie the head, la mascota de la banda británica de heavy metal Iron Maiden.

Tanto si es una presentación con una apuesta estética definida como si solo se trata de un personaje lo su... siempre se debe pensar en la ex... público. De este modo, par... con nuestro proyecto, es importante definir el conce... a partir de tres componentes: la tesis, la historia y un punto de vista.

La historia tiene interrogantes ¿qué soy?
¿cuáles son las características de mi proyecto?
¿por qué lo estoy haciendo?

1

2

3

[Volver](#)

4 de 5

[Continuar](#)

La agrupación Puerto Candelaria también es conocida por hacer de sus presentaciones una apuesta sonora y estética en vivo. Un ejemplo es su canción 'Amor y Deudas' en la que cada integrante, además de tocar su instrumento, tiene un vestuario y un rol en el show hasta llegar a un momento en el que una pantalla da paso a otro escenario y aparece una cantante invitada e inesperada: Mandame Periné.

Un ejemplo de dramaturgia orgánica es el *unplugged* de Julieta Venegas en el que el escenario, el vestuario, la paleta de color y la iluminación crearon una atmósfera íntima y emocional en la que el público se conecta con ella y con los músicos que la acompañan.

La dramaturgia no siempre está relacionada con un escenario sino con un personaje o personajes de la banda que cambian su aspecto y crean una narrativa alrededor de su estética previamente concebida. Es el caso de Klaus Nomi quien fundió la ópera con el rock y el pop en los años ochenta e hizo de cada espectáculo una historia de ciencia ficción.

Hay agrupaciones que construyen un personaje alrededor de su propuesta y que sabe cómo moverse en el escenario, cómo elevar al público, relacionarse con él y hacer de sus presentaciones algo único, es el caso de Eddie the head, la mascota de la banda británica de heavy metal Iron Maiden.

Tanto si es un personaje lo que se debe pensar en la este modo, p definir el con

El punto de vista tiene en cuenta aspectos como:
 ¿cómo quiero comunicar mi idea? ¿cuál es la forma en que lo voy a hacer? ¿qué referentes e influencias tengo?

ta de un siempre se debe el público. De es importante entes: la tesis, la historia y un punto de vista.

1

2

3

Volver

4 de 5

Continuar

Perfiles talleristas, moderadores y conferencista



Juanita Delgado

Moderadora de la videoconferencia de Dramaturgia. Es cantante, compositora, artista interdisciplinaria, improvisadora e investigadora de la voz.



Eloisa Jaramillo

Conferencista de Dramaturgia. Es investigadora escénica colombiana, creadora y curadora. También es profesional en Literatura de la Universidad de los Andes; tiene un magíster interdisciplinario en Teatro y Artes Vivas de la Universidad Nacional de Colombia y tiene estudios de Performance en la Universidad de Nueva York.

Actualmente es la directora de Artes Vivas en Bogotá con la que desarrolla, entre otras iniciativas, las plataformas 'Pliegues y Despliegues', y 'Movimiento'. Su trabajo artístico ha sido presentado en Estados Unidos y América Latina.



Ramiro Meneses

Conferencista de Dramaturgia. Es artista, actor, músico y tiene estudios en fotografía, iluminación, sonido y artes escénicas. Ha formado parte del grupo de actores y artistas escénicos que determinó el rumbo de muchas de las canciones que se hicieron a mediados de los años 80. En 1985 protagonizó la película colombiana *Rodrigo D, no futuro* con la que participó en el Festival Internacional de Cannes 1990 en la selección oficial.



Héctor Chiquillo

Dramaturgo, músico, guionista, compositor, actor, director de teatro, cantante y creador de contenidos digitales. Realizó estudios de Arte Dramático en la Escuela de la Casa del Teatro Nacional y ha trabajado al lado de reconocidos profesionales del teatro como Jorge Alí Triana, Pawel Novicky o Manuel Orjuela. Creador de contenidos con veinte años de experiencia escribiendo, dirigiendo y actuando en producciones de teatro, televisión y medios digitales. También se desempeña como músico compositor de bandas sonoras de películas, obras de teatro y contenidos digitales como por ejemplo la película *Apatía*, una película de carretera, de Ojo de Huracán Producciones; la obra de teatro musical *Cuentos de los Hermanos Grimm*, producida por Deca Teatro; el proyecto transmedia *Victoria*, producido por Dramax, y la serie para televisión *Natalia*, producida por TC10 Producciones. Ha trabajado al lado de reconocidos directores de teatro, cine y televisión como Jorge Alí Triana, Dago García, entre otros.

[Volver](#)

5 de 5

[Continuar](#)



Líneas interdisciplinarias de conocimiento:

CUERPO EN ESCENA - PRESENCIA

Durante el Laboratorio Engala LABanda, se sumó una línea denominada Cuerpo en Escena que propone entender el papel del cuerpo en un escenario y cómo este puede ser un instrumento más en escena. Esta línea estuvo a cargo de expertos quienes guiaron a músicos e interesados a comprender e implementar esta apuesta en su carrera musical.

Continuar



Pensar en el cuerpo en escena también nos remite al cuerpo en acciones cotidianas, ¿qué pasa cuando el cuerpo se presenta delante de otros cuerpos?, ¿cuál es la diferencia que tiene el cuerpo en su vida diaria cuando va a comprar el pan y cuando se trepa a un escenario y tiene algo que decir? o ¿qué pasa con eso que nos motiva?

De acuerdo con el artista escénico, Franklin Dávalos, el cuerpo puede pensarse desde dos orillas que no necesariamente son distantes ni distintas, pero que están en constante interacción y transformación: el cuerpo como presentación, "aquí estoy y esto soy", y el cuerpo como representación, "el no yo", "el que yo he pensado o diseñado", ese lugar estructurado y previamente analizado.

La representación del cuerpo es una acción activa que se desencadena por el movimiento y la interacción con el entorno y, a su vez, es la construcción del cuerpo en un espacio: yo construyo quien soy en el escenario. De esta manera, la representación está relacionada con un lugar pensado previamente y en cómo se muestran y cómo se estructuran las cosas.

Sin embargo, después de la representación, viene la presentación que se trata de ese yo presente en el momento, ese yo que canta en ese espacio y que ese yo que se eleva y se conecta con el público en un concierto. Ese tejido entre lo pensado previamente y lo que ocurre en el presente en una tarima, es lo que finalmente vive la audiencia.

Esta formación del intérprete se da por el deseo de querer entregar algo al público y debe pasar por un proceso de activación y creación de una nueva vida para darle paso a la presencia.

La presencia escénica se apoya en dos direcciones opuestas: la primera está relacionada con un "don" o "talento", y la segunda es performativa porque se desarrolla mediante un trabajo previo desde la parte técnica y expresiva.

[Volver](#)

1 de 3

[Continuar](#)

Impacto y corporalidad en la escena

El cuerpo se relaciona con los recursos que hay a su alrededor como la imagen, el sonido, el espacio y el apoyo audiovisual así como con otros cuerpos en escena. De esta manera el cuerpo se convierte en un instrumento que reacciona ante lo que ocurre a su alrededor y, a su vez, acciona la corporalidad que quiere entregar al público para mostrar el desarrollo de su presencia en el escenario. Es así como el cuerpo, la escena y la presencia se unen para la exposición de un espectáculo que crea emociones o sensaciones ante los espectadores.

En un escenario hay conceptos en la composición escénica que un músico, un bailarín, un artista y un actor deben tener en cuenta: el cuerpo como instrumento de trabajo expresa un juego escénico de lo que es él y de quien lo está observando. Esto es un proceso interno relacionado con la imaginación que estimula una expresión auténtica del cuerpo y la voz.

La personalidad juega un papel importante porque, por medio de ella, la expresión corporal se manifiesta de diferentes maneras: una puede ser de forma tranquila u otra forma puede ser un poco más rígida o fuerte. De estas formas de expresión no solo dependen su actuar en el escenario, sino que la mirada, la energía y las sensaciones demostrarán cómo ese instrumento puede llevar al espectador a una composición íntima que expresa también un mensaje a través del cuerpo.

La construcción de un personaje depende de la recursividad, la creatividad, el maquillaje, el vestuario, el escenario y todo lo que adorne o esté dentro y fuera de la puesta en escena. A su vez, la identidad se resalta a través de la corporalidad por medio de los gestos, del movimiento de las extremidades, de la expresión visual y del juego escénico entre el intérprete y el público, que se suman a los recursos ya mencionados para complementar su presencia en escena.

Casos de éxito

Volver

2 de 3

Continuar

Impacto y corporalidad en la escena

El cuerpo se relaciona con los recursos que hay a su alrededor como la imagen, el sonido, el espacio y el apoyo audiovisual así como con otros cuerpos en escena. De esta manera el cuerpo se convierte en un instrumento que reacciona ante lo que ocurre a su alrededor y, a su vez, acciona la corporalidad que quiere entregar al público para mostrar el desarrollo de su presencia en el escenario. Es así como el cuerpo, la escena y la presencia se unen para la exposición de un estado o sensaciones ante los espectadores.

Casos de éxito

Muchos artistas nacionales e internacionales han realizado grandes eventos o conciertos que han hecho estremecer al público gracias a la exploración y experimentación de sus cuerpos que se convierten en un instrumento más en escena. Esto es un proceso interno

relacionado con la imaginación que estimula una expresión auténtica. Totó La Momposina y su grupo generan mucha emoción en sus presentaciones por su música a través de la cual recupera las músicas tradicionales colombianas, sus vestuarios y su baile. Su presencia en escena es vital en su conexión con el público porque, a partir de la danza y de su apuesta sonora, hace un llamado a la corporalidad y a las raíces de su público.

Otro ejemplo es la Minitek del Miedo, una agrupación bogotana que incorporaba sonidos de la cumbia, el afrobeat, el Pacífico Colombiano y el *chucu chucu* y los fundían con los sintetizadores para encontrar un sonido gótico tropical que en escena se expresaba a través de máscaras y trajes oscuros y bailes entre la danza contemporánea y la champeta.

El vestuario, el escenario y todo lo que adorne o esté dentro y fuera de la puesta en escena. A su vez, la identidad se resalta a través de la corporalidad por medio de los gestos, del movimiento de las extremidades, de la expresión visual y del juego escénico entre el intérprete y el público, que se suman a los recursos ya mencionados para complementar su presencia en escena.

Casos de éxito

Volver

2 de 3

Continuar

Perfiles talleristas, moderadores y conferencista



Juanita Delgado

Moderadora de la videoconferencia de Dramaturgia. Es cantante, compositora, artista interdisciplinar, improvisadora e investigadora de la voz.



Marcia Cabrera

Conferencista. Es performer, cantante, actriz, compositora, traductora y poeta. Está interesada en la investigación por el canto, la voz expandida y las nuevas teatralidades. Su trabajo como creadora se ha propuesto propiciar el diálogo entre disciplinas desde el lugar poético y político. Ha transitado como intérprete y directora en diversos trabajos escénicos dentro y fuera de Colombia y hace parte del Grupo Móvil, un proyecto de teatro performático y, recientemente, tradujo el libro *Esferas de la Insurrección*.



María Cecilia Sánchez

Conferencista. Estudió Licenciatura en Artes Escénicas en el Instituto Departamental de Bellas Artes en Cali. Ha trabajado como actriz y ha participado en largometrajes en Colombia, América Latina y España. Ha colaborado en distintos formatos audiovisuales en los que se incluye la presentación de programas culturales y musicales, ha sido tallerista en diversos festivales de cine y se ha desempeñado como gestora en festivales. Tiene amplia experiencia desarrollando proyectos artísticos y se encuentra trabajando en su largometraje como directora.



Franklin Dávalos

Conferencista. Artista escénico, actor, bailarín, coreógrafo y director ecuatoriano. Es magíster en Teatro y Artes Vivas de la Universidad Nacional de Colombia y bachiller en danza por la Pontificia Universidad Católica del Perú. Como actor y bailarín ha trabajado con los más importantes directores y coreógrafos peruanos y es miembro activo de la escena limeña desde 2001. Ha colaborado además con directores de escena en la composición de movimiento para espectáculos teatrales, líricos y multidisciplinares y ha dedicado los últimos años a su trabajo en danza contemporánea, generando diversos espectáculos que han sido ganadores de premios e invitados a festivales internacionales, presentándose en Perú, Brasil, Colombia, Chile, Ecuador, México y España.

Volver

3 de 3

Continuar



Líneas interdisciplinarias de conocimiento:

ARTE Y TECNOLOGÍA EN ESCENA - VIDEOMAPPING

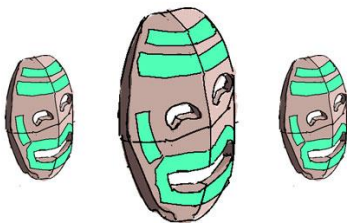
Durante el Laboratorio Engala LABanda 2020, la línea de conocimiento Arte y Tecnología en escena - Videomapping explora cómo una banda o artista puede implementar herramientas audiovisuales en un concierto o en un evento gracias a la guía de expertos con conocimientos en proyección de video a gran escala, mapping y técnicas afines.

[Continuar](#)

El arte y la tecnología son dos vehículos ideales que se acompañan dentro de un escenario para ofrecer una experiencia inolvidable al público puesto que el primero (la música, el vestuario, la puesta en escena) se potencia con el segundo. Por eso, para ahondar más en el tema, exploremos los conceptos de arte y tecnología desde su principio más básico.

Significado de Arte

Significado de Tecnología



El Laboratorio Engala LABanda recogió miradas y lecturas relevantes para los artistas o bandas que buscan profundizar en este tema para así poder integrar estos conceptos en espectáculos.

Es importante entender que el arte que se expresa en un escenario, puede ser llevado a otro nivel gracias a las tecnologías que amplifican las técnicas y, bien utilizadas, pueden generar un gran impacto en el público. En esta línea hablaremos específicamente del videomapping y cómo puede convertirse en un recurso técnico poderoso para músicos y agrupaciones.

“El concepto nace cuando se logra tener aplicaciones que permitan moldear sólidos moverlos, animarlos y jugar con ellos en una pantalla, y después descubrir texturas para la superficie y para la creación de sonidos, afirma Mauricio ‘Tito’ Caicedo, especialista en Tecnología Audiovisual.

El videomapping va de la mano con el diseño gráfico, la animación y la producción de video y no depende de un espacio único de proyección, como una pantalla, sino que aprovecha las texturas sólidas para enriquecer la experiencia del espectador.

A su vez es una herramienta importante para el espectáculo porque le agrega un componente audiovisual a un espacio físico que podrá verse con una estética diferente, es decir, se puede ver natural, abstracto o espacial y puede ambientarse y adquirir el aspecto que el artista quiera.

Volver

1 de 5

Continuar

El arte y la tecnología son dos vehículos ideales que se acompañan dentro de un escenario para ofrecer una experiencia inolvidable al público puesto que el primero (la música, el vestuario, la puesta en escena) se potencia con el segundo. Por eso, para ahondar más en el tema, exploremos los conceptos de arte y tecnología desde su principio más básico.

Significado de Arte

Significado de Tecnología



Según 'El problema de definir el arte', de la Universidad Nacional del Litoral, "el arte puede estar expuesto en diferentes cosas, puede ser en una pintura, un museo, en un espacio sagrado. etc. es algo tan cotidiano que no siempre entrega un mensaje o tiene un rol comunicativo. Simplemente está frente a nosotros mostrándonos los alcances de la imaginación y creatividad humana. De este modo, el arte está haciendo algo importante: muestra que las cosas pueden percibirse de maneras diferentes de como estamos acostumbrados".

Es importante entender que el arte que se expresa en un escenario, puede ser llevado a otro nivel gracias a las tecnologías que amplifican las técnicas y, bien utilizadas, pueden generar un gran impacto en el público. En esta línea hablaremos específicamente del videomapping y cómo puede convertirse en un recurso técnico poderoso para músicos y agrupaciones.

"El concepto nace cuando se logra tener aplicaciones que permitan moldear sólidos moverlos, animarlos y jugar con ellos en una pantalla, y después descubrir texturas para la superficie y para la creación de sonidos, afirma Mauricio 'Tito' Caicedo, especialista en Tecnología Audiovisual.

El videomapping va de la mano con el diseño gráfico, la animación y la producción de video y no depende de un espacio único de proyección, como una pantalla, sino que aprovecha las texturas sólidas para enriquecer la experiencia del espectador.

A su vez es una herramienta importante para el espectáculo porque le agrega un componente audiovisual a un espacio físico que podrá verse con una estética diferente, es decir, se puede ver natural, abstracto o espacial y puede ambientarse y adquirir el aspecto que el artista quiera.

Volver


1 de 5

Continuar

El arte y la tecnología son dos vehículos ideales que se acompañan dentro de un escenario para ofrecer una experiencia inolvidable al público puesto que el primero (la música, el vestuario, la puesta en escena) se potencia con el segundo. Por eso, para ahondar más en el tema, exploremos los conceptos de arte y tecnología desde su principio más básico.

Significado de Arte

Significado de Tecnología



“‘Tecnología’ viene del griego τέχνη (se pronuncia “téchne”) y quiere decir arte, oficio o destreza. Por lo tanto, la tecnología no es una cosa sino un proceso, una capacidad de transformar o combinar algo ya existente para construir algo nuevo o bien darle otra función. Y esa capacidad de transformación puede ser intuitiva o bien (como sucede en nuestras sociedades actuales) se trata de un saber que proviene directamente del campo de las ciencias”, de acuerdo con la Universidad Nacional del Litoral.

Es importante entender que el arte que se expresa en un escenario, puede ser llevado a otro nivel gracias a las tecnologías que amplifican las técnicas y, bien utilizadas, pueden generar un gran impacto en el público. En esta línea hablaremos específicamente del videomapping y cómo puede convertirse en un recurso técnico poderoso para músicos y agrupaciones.

“El concepto nace cuando se logra tener aplicaciones que permitan moldear sólidos moverlos, animarlos y jugar con ellos en una pantalla, y después descubrir texturas para la superficie y para la creación de sonidos, afirma Mauricio ‘Tito’ Caicedo, especialista en Tecnología Audiovisual.

El videomapping va de la mano con el diseño gráfico, la animación y la producción de video y no depende de un espacio único de proyección, como una pantalla, sino que aprovecha las texturas sólidas para enriquecer la experiencia del espectador.

A su vez es una herramienta importante para el espectáculo porque le agrega un componente audiovisual a un espacio físico que podrá verse con una estética diferente, es decir, se puede ver natural, abstracto o espacial y puede ambientarse y adquirir el aspecto que el artista quiera.

Volver

1 de 5

Continuar

Hay dos puntos a tener en cuenta a la hora de hacer Videomapping:

1

La superficie en donde se va a proyectar

2

La realización del diseño a proyectar sobre esa superficie

Instalación artística



Para que esa estética de lo que se quiere proyectar sea sorprendente, se necesita más que herramientas tecnológicas; una mente innovadora y creativa que plasme un universo en ese espacio específico. El videomapping no requiere de grandes inversiones de dinero sino de recursividad e imaginación.

Esta herramienta es un recurso importante a involucrar en un espectáculo porque es una forma de jugar con la puesta en escena y el video como un acto escultórico en el que las imágenes interactúan con los actores.

De este modo, el videomapping fortalece el espectáculo ya que es una herramienta tecnológica que a su vez funciona como una instalación artística que genera un entorno de inmersión y una experiencia entretenida para distintos públicos. Es precisamente por esta razón que puede convertirse en una herramienta crucial para el desarrollo estético y narrativo de cantantes o agrupaciones.

Es importante entender que el videomapping no puede ser resultado de un impulso o un capricho, sino de una propuesta detallada, precisa y sobre todo, que cause emoción en el público.

Volver

3 de 4

Continuar

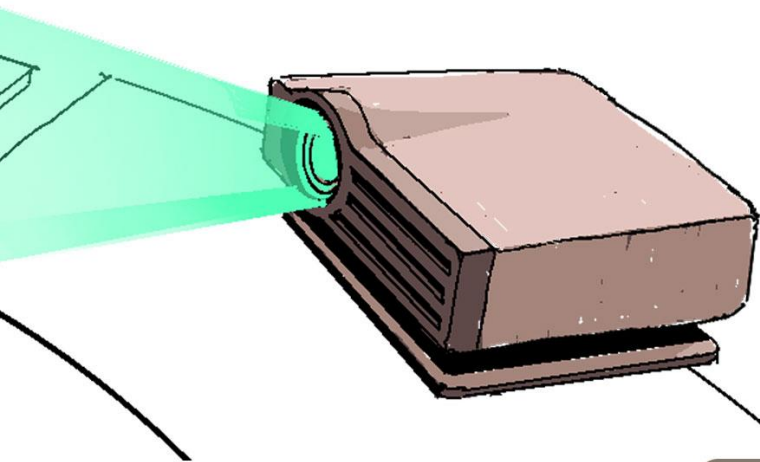
Casos de éxito

Por medio videomapping se han proyectado grandes espectáculos donde artistas nacionales e internacionales han cautivado al mundo en sus conciertos.

En una presentación de Daddy Yankee se utilizaron pantallas tipo led y un proyector de video, ubicado en el piso, fue dirigido hacia su cuerpo para proyectar sobre él lo que lo convertía en protagonista y pantalla a la vez.

Otro ejemplo fue la celebración del Bicentenario en Colombia en el año 2010, realizada en la Plaza de Bolívar de Bogotá, en la que se hizo una proyección sobre los edificios circundantes. Allí, una culebra se enrolla saliendo de una ventana de un edificio y se mueve entre las construcciones mientras el público grita emocionado.

En Medellín también se realizó un espectáculo sobre la Catedral Metropolitana para un evento decembrino con juegos de luces sobre la iglesia. Durante el espectáculo, una tela cayó y produjo la ilusión de que el edificio se transformaba, luego, imágenes y números narraron una historia en los muros de la catedral.

[Volver](#)

3 de 4

[Continuar](#)

Perfiles talleristas. moderadores y conferencistas



Óscar Sastoque

Moderador de la conferencia de Arte y tecnología en escena - Videomapping. Gestor cultural y mánager de Sidestepper y Richard Blair.



Juan Manuel Pardo

Conferencista. Diseñador industrial de la Universidad Nacional de Colombia. Ha participado como director visual y creativo de videomapping en proyectos como la Clausura del Bicentenario Mundial Sub20 - 2011, el pabellón de Colombia en la Feria Mundial de 2015, de la Catedral Metropolitana de Medellín, el concierto de Daddy Yankee y la presentación de Carlos Vives en los Premios Lo Nuestro.



Mauricio 'Tito' Caicedo

Conferencista. Especialista en tecnología audiovisual, exdirector creativo de Graphicnomad en Barcelona y Bogotá y especialista en videomapping y servidores de video. Ha sido entrenador para varias agencias en Colombia y en el exterior dando talleres de teoría fundamental de video en vivo, entrenamiento y manejo de equipos audiovisuales. Participó en el videomapping del Bicentenario 2010, de la Catedral Metropolitana de Medellín, del domo del Planetario y de los Juegos Centroamericanos y del Caribe 2018.



Miguel Chaparro

Conferencista. Desde el año 2011 ha trabajado y colaborado en diferentes proyectos interdisciplinarios como son el arte público y el diseño sonoro, audiovisual y escenográfico. Ha participado en proyectos de creación, investigación y colaboración como: Aerocen de Plastique Fantastique, en Alemania; Techsound, Concienciarte, Cortocinesis, Volcán Ediciones, Jet Lag, Fractalia y RedBull Academy, Colombia. Actualmente se encuentra sumergido en el proyecto Unibirds, creado junto al artista multidisciplinar Sergio Mantilla, con el sello MA+CH Studios y hace parte de la Plataforma Creativa de Música Latintronics, en la dirección de arte.

Su trabajo se ha exhibido en Alemania, Bélgica, Austria, Argentina y Colombia. Recientemente participó en Bright Brussels International Light Festival, en Bélgica; en el Berlin Science Week X Falling walls, en Alemania; en el Festival Guacho Computer, en Argentina; en el Festival Internacional de la Imagen, en Manizales; en el Salón del Ocio y la Fantasía (SOFA), en Bogotá, y en el Festival ArtTec, de la misma ciudad.



Líneas interdisciplinarias de conocimiento:

ARTES VISUALES

En el Laboratorio Engala LABanda, se sumó una línea denominada Artes Visuales - VJ donde se exploró en qué consisten las artes visuales y cómo pueden ser implementadas en la propuesta artística y la puesta en escena de una banda o un artista.

Continuar

Según el experto, Leo González, la construcción de grandes cosas se debe a la realización de las pequeñas, es decir, para diseñar o crear un escenario de un evento masivo que tiene como propósito entregar un espectáculo inolvidable y entretenido para los asistentes, hay que tener en cuenta que, previo a ello, se debe realizar un esquema a escalas.

De esta manera, para construir o hacer un montaje, hay que realizar un boceto de cómo se proyectará el espectáculo y allí incluir las herramientas que se van a utilizar para llevar a cabo el evento. En una hoja, libreta o cuaderno se dibuja la visualización que se tiene del espectáculo, se posicionan las cámaras, las pantallas, las luces, al artista o banda para después proyectarlo en la realidad.

Un boceto o sketch es un dibujo a pequeña escala del proyecto que se va a realizar para convertirlo en algo macro, en algo grande. Lo que se debe dibujar allí es el orden de cómo estará ubicada cada persona y elemento en el escenario, en el que hay que tener en cuenta las medidas del espacio para ubicar todo.

Las pantallas son un emulador de lo que se va a proyectar, también se puede utilizar un video beam, una pantalla led o un cable HDMI, que va desde el computador hacia la pantalla.

Dimensiones y fantasía

La escenografía tiene que estar transformándose todo el tiempo, debe contar una historia, debe contar el contexto de lo que se esté realizando y plasmar en las pantallas lo que se está contando. Es un rol de juegos que pasa paulatinamente durante la presentación y esto le brinda vitalidad al concierto, y por eso agrada al espectador.

El arte visual se refleja a través de las pantallas y cada una debe dar soporte al movimiento corporal y escenográfico de los integrantes de la banda o de los bailarines, si los hay. Para esto, las pantallas deben estar bien localizadas e instaladas para que no se muevan y sean los actores quienes se mezclen con la parte técnica; en este caso los bailarines serán quienes se destaquen con sus movimientos por medio del trabajo visual y musical para lograr un contraste que resalte lo que se quiere entregar al público.



Volver

1 de 3

Continuar

Según el experto, Leo Somárriva, la construcción de grandes cosas se debe a la realización de las pequeñas, es decir, para diseñar o crear un escenario de un evento masivo que tiene como propósito entregar un espectáculo inolvidable y entretenido para los asistentes, hay

Un buen espectáculo se puede lograr gracias a las artes visuales y al juego que se puede hacer junto con la tecnología que pueden conjugar una interacción de elementos fantásticos e impactar dentro de un escenario.

Existen objetos o recursos que pueden ayudar a la elaboración del espectáculo y estos no necesariamente tienen que ser nuevos o de primera mano. Para adecuar un espacio y hacer de él un lugar atractivo, se pueden utilizar artículos reciclados u objetos analógicos que sirvan para proyectar y complementar lo que ocurre en el escenario.

El acompañamiento de iluminación, video, escenografía y vestuario para la música, nos da la posibilidad de crear ambientes y temperaturas. Así, el juego entre las luces y el video pueden ayudar a potenciar las sensaciones que transmiten los músicos en el escenario para que el público lo sienta.

Es importante saber que, en el caso de las agrupaciones musicales que deciden crear un logo para proyectar en el background de sus presentaciones, es necesario contar con una pantalla, los equipos necesarios de iluminación, y con un VJ que pueda animar esta proyección.

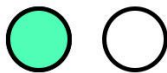
Según Blanca Regina Pérez-Bustamante Yábar en su libro *El VJ y la creación audiovisual performativa: hacía una estética radical de la postmodernidad*, el VJ es “un performer y técnico, un artista analógico y digital que realiza contenidos visuales o imagen en directo en una instalación, caracterizándose como una de las técnicas fundamentales de su proceso creativo la performance audiovisual, presentando en público una composición en formato de live cinema, concierto audiovisual, o improvisación audiovisual”.

El VJ es, junto a la agrupación musical, el compositor visual de una presentación y responde al diálogo musical con una apuesta audiovisual que se conjuga con el sonido del artista. Con base en esto, es importante resolver varias preguntas:

¿Por qué se necesita un VJ? Porque él se encarga de mostrar la música de manera visual y logra que la gente la pueda sentir y ver.

¿Con qué programas trabaja? Un VJ puede trabajar con programas como: Modul8, Resolume Arena. Un punto esencial para una presentación en vivo es contar con las licencias de software para poder trabajar durante el evento.

serán quienes se destaquen con sus movimientos por medio del trabajo visual y musical para lograr un contraste que resalte lo que se quiere entregar al público.



Volver

1 de 3

Continuar



Según el experto, Leo González, la construcción de grandes cosas se debe a la realización de las pequeñas, es decir, para diseñar o crear un escenario de un evento masivo que tiene como propósito entregar un espectáculo inolvidable y entretenido para los asistentes, hay que tener en cuenta cada persona y elemento en el escenario, en el que hay que tener en cuenta las medidas del espacio para ubicar todo.

El protagonismo que tiene una banda o un artista se deberá, en gran parte, al VJ, pues gracias a su conocimiento y soporte técnico hará que la presentación sea llamativa por el juego visual que hace. No obstante, él no solo estará encargado de lo que se proyecte en las pantallas; su trabajo también será vigilar que lo visual vaya acorde con el ritmo del sonido. El VJ se convierte en una de las herramientas principales dentro del espectáculo porque de él dependerá que el público no solo se entretenga por la música, sino los visuales expuestos.

Para proyectar contenido audiovisual en un concierto hay que importar los videos y reproducir la imagen en una pantalla para luego activarla a través del botón 'pantalla completa'. En cualquier programa se pueden poner capas para entrelazar varios videos y jugar con las texturas.

Un referente es el VJ Nuno Barbosa quien ha trabajado para artistas como Moby y quien realizó el video *Come closer* de la cantante portuguesa Emmy Curl en el que, en una sola toma, proyectó texturas, rostros e imágenes en el rostro de la cantante.



Dimensiones y fantasía

La escenografía tiene que estar trabajando todo el tiempo, debe contar una historia, debe ser dinámica que se esté realizando y plasmar en la pantalla lo que está contando. Es un rol de juegos que pasa de un momento a otro durante la presentación y esto le brinda dinamismo al concierto, y por eso agrada al espectador.

El arte visual se refleja a través de los colores y las formas, cada una debe dar soporte a los movimientos que se están realizando en el escenario de los integrantes de la banda, los bailarines, etc. Los colores y las formas deben estar bien trabajados y no solo se muestran en la pantalla, sino que se ven con la parte técnica, en este caso los bailarines serán quienes se destaquen con sus movimientos por medio del trabajo visual y musical para lograr un contraste que resulte lo que se quiere entregar al público.



Volver

1 de 3

Continuar



Casos de éxito

Existen diferentes casos de éxito de espectáculos en los que las artes visuales han jugado un papel fundamental, sobre todo porque grandes artistas cuentan con un equipo de trabajo especializado que ha logrado de su espectáculo algo potente que acompaña y sienta muy bien al público.

Estos son algunos ejemplos de artistas que han tenido conciertos exitosos en el rango visual.

La banda bogotana Pornomotora cuenta con una apuesta visual que utiliza el videomapping en la producción de muchos de sus videos realizados por Nía Barreto, una artista VJ.

ChocQuibTown también ha hecho espectáculos que incorporan a VJ que juegan con las imágenes dependiendo de la canción. En una edición del Festival Estéreo Picnic, mientras la agrupación cantaba Pescaó' Envenenao, en la pantalla, se veían muchas luces de muchos colores y palmeras en un fondo oscuro y color rojo homenajeando sus raíces.

El dueto francés, Daft Punk ha creado un universo visual que expande su apuesta musical. En sus conciertos utilizan las artes visuales para jugar con el viaje sonoro a través de la proyección de diferentes colores y texturas en el escenario.

Kraftwerk es otra banda que es referente para agrupaciones de electrónica de todo el mundo y que, desde sus inicios, han jugado con las artes visuales para crear una identidad propia que no les impide experimentar en el escenario ni en sus videos.

La agrupación de salsa urbana La 33 tiene una canción en la que la escenografía es un cielo nocturno con las estrellas titilando y se ve la silueta de Bogotá. Todo el escenario está oscuro, los músicos están escondidos esperando, empieza la canción de Something About It de Daft Punk y la gente se pregunta qué está pasando porque esperaban un sonido completamente distinto al que escuchan. Las luces iluminan el escenario y empieza a sonar el piano. La silueta de la ciudad pasa de un tono oscuro a tonos cada vez más cálidos y empieza el concierto de La 33. Este es un ejemplo de lo que se puede hacer en un escenario: crear una experiencia en la que el público, desde el principio, sienta un viaje por distintas sensaciones.

[Volver](#)

2 de 3

[Continuar](#)

Perfiles talleristas. moderadores y conferencistas



Eddy Gómez

Moderadora de la conferencia Artes Visuales. Diseñadora para artes performáticas / artista textil.



Leo González

Conferencista. Arquitecto, videoartista y VJ. Lleva más de 18 años trabajando en el sector artístico y cultural. Su práctica audiovisual se ha enfocado principalmente en la creación de desarrollo y diseño de lenguajes visuales transarquitectónicos, transmediales y escénicos implementados en eventos masivos, muestras artísticas y televisión. Ha acompañado eventos como el cierre de los 25 años de Rock al Parque con la Orquesta Filarmónica de Bogotá; la celebración del Bicentenario de Colombia, en el parque Simón Bolívar; festivales como Estéreo Picnic, y programas de televisión como La Voz Colombia. También ha hecho videos para Bomba Estéreo, Madame Periné, Chocquibtown, Fonseca, entre otros.



Sebastián Bravo

Conferencista. Artista colombiano con más de 10 años de experiencia en diseño gráfico, ilustración, animación y post producción cuya obra mezcla pintura figurativa con coloridas composiciones en un intento por mostrar realidades mágicas; su pintura se centra en la intimidad del misticismo y una visión profunda de la vida. Es ex-director creativo de Graphicnomad en Barcelona y Bogotá. Ha trabajado con clientes de renombre como Televisión Española, Editorial El Tiempo, la Presidencia de la República, el Gobierno del Reino Unido entre otros. Ha diseñado portadas para distintos artistas nacionales e internacionales y contenidos animados como videolyrics, animación, looks para conciertos. Ha sido VJ en distintos países y ha trabajado con artistas como Totó la Momposina, Chocquibtown, Carlos Vives, La 33, Aterciopelados, entre otros.

Perfiles talleristas. moderadores y conferencistas



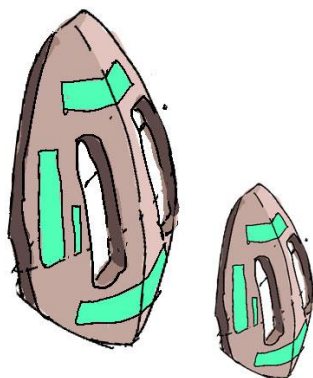
Camilo Mejía

Conferencista. Artista visual con más de 20 años de experiencia en Medios Audiovisuales, enfocado en la conceptualización y desarrollo creativo de eventos para entretenimiento en vivo y Show Business. Reconocido por su trayectoria y sus amplios conocimientos, es uno de los profesionales del entretenimiento más reconocido y consultado en Latinoamérica para desarrollo de producciones a nivel técnico y creativo. Artistas trabajados Carlos Vives, Maluma, Beky G, Luis Fonsi, Ricardo Arjona, entre otros.



Nía Barreto

Conferencista. Es artista multimedia. Trabaja en el campo audiovisual desde hace 12 años en áreas como la danza, el teatro y la música. Ha trabajado con bandas de rock, bandas de jazz y con músicos independientes. Actualmente es VJ de Pornomotora, de Alfonso Espriella y de Rua Makhilla y en eventos como Rock al Parque, Estéreo Picnic y otros festivales





Líneas interdisciplinarias de conocimiento:

DIRECCIÓN DE ARTE - ESCENOGRAFÍA

El Laboratorio Engala LABanda 2020 brindó información a los participantes acerca del concepto de dirección de arte aplicado a una puesta en escena musical tomando como ejes temáticos la escenografía y el vestuario. Contó con la guía de expertos en el tema para explicar en qué consiste, cómo pueden aprovecharse estos elementos dentro de una presentación o un concierto y qué artistas los han llevado a otro nivel.

 Continuar

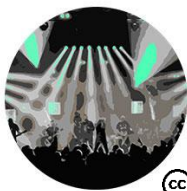
Dentro del laboratorio, y de la mano de los expertos, se explicó en qué consiste una puesta en escena y cómo se conforma: un elemento musical, una historia y un guión y la presencia corporal del actor/intérprete en el escenario. La unión de estos tres componentes debe hilar de manera coherente lo musical, lo narrativo y lo corporal.

Cuando pensamos en "Dirección de Arte" para una puesta en escena, debemos entender que esto abordará todo el concepto y desarrollo de la parte visual, respondiendo y trabajando de la mano con el vestuario, la iluminación, los espacios, los sonidos, el movimiento corporal, entre otros. Es un conjunto de elementos que se complementan para crear un concepto y, en algunos casos, representan una historia, bien sea musical, teatral o cinematográfica.

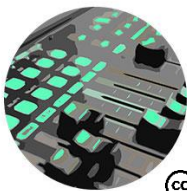
¿Qué es escenografía?



Vestuario



Iluminación



Sonidos



Movimiento corporal

La escenografía está conformada por expertos escenotécnicos de cualquier tipo de construcción o de arquitectura efímera y debe contar con un espacio para materializarla. El concepto de un espectáculo musical, obra de teatro o un proyecto cinematográfico debe tener un soporte detrás de él que haga de esa apuesta, una imagen audiovisual con un estilo claro y ordenado para llevarlo a un nivel profesional.

Para que una escenografía tenga calidad, se debe contar, al menos, con escenógrafos, diseñadores de vestuario y diseñadores industriales y gráficos. Por eso, la concepción de una banda, un músico o un actor adquiere relevancia desde lo musical y lo estético gracias al trabajo de escenógrafo quien le da protagonismo no solo a él, sino a todo lo que se encuentra en el escenario.

Volver

1 de 5

Continuar

Dentro del laboratorio, y de la mano de los expertos, se explicó en qué consiste una puesta en escena y cómo se conforma: un elemento musical, una historia y un guión y la presencia corporal del actor/intérprete en el escenario. La unión de estos tres componentes debe hilar de manera coherente lo musical, lo narrativo y lo corporal.

Cuando pensamos en “Dirección de Arte” para una puesta en escena, debemos entender que esto abordará todo el concepto y desarrollo de la parte visual, respondiendo y trabajando de la mano con el vestuario, la iluminación, los espacios, los sonidos, el movimiento corporal, entre otros. Es un conjunto de elementos que se complementan para crear un concepto y, en algunos casos, representan una historia, bien sea musical, teatral o cinematográfica.

¿Qué es escenografía?

Según el experto, Phillippe Legler, la escenografía es el arte técnico de escribir la escena y contar una historia a través de la transformación del espacio, a veces extracotidiano. La escenografía está al servicio de la escena y no funciona sola, sino por medio de la articulación con los otros oficios escénicos como la actuación, la iluminación, la utilería y la música.

 CC

Vestuario

 CC

Iluminación

 CC

Sonidos

 CC

movimiento corporal

La escenografía está conformada por expertos escenotécnicos de cualquier tipo de construcción o de arquitectura efímera y debe contar con un espacio para materializarla. El concepto de un espectáculo musical, obra de teatro o un proyecto cinematográfico debe tener un soporte detrás de él que haga de esa apuesta, una imagen audiovisual con un estilo claro y ordenado para llevarlo a un nivel profesional.

Para que una escenografía tenga calidad, se debe contar, al menos, con escenógrafos, diseñadores de vestuario y diseñadores industriales y gráficos. Por eso, la concepción de una banda, un músico o un actor adquiere relevancia desde lo musical y lo estético gracias al trabajo de escenógrafo quien le da protagonismo no solo a él, sino a todo lo que se encuentra en el escenario.

[Volver](#)

1 de 5

[Continuar](#)

Creatividad y recursos

Las composiciones escénicas pueden ser complejas en la construcción del escenario, sin embargo, esto depende del formato que se vaya a presentar: hay obras que solo requieren de utilería para hacer que el protagonista brille, mientras que en obras performáticas, la escenografía requiere estar cambiando constantemente por lo que una manera de resolverlo es a través del videomapping y la iluminación.

Dos cosas importantes en la rama escenográfica que demuestran un grado de mejoramiento e innovación son:

Estos son elementos básicos que permiten visualizar un espacio que puede convertirse en un potencial escenario para darle muchas más posibilidades audiovisuales a la historia que se va a narrar o el espectáculo que se va a presentar.

Para que exista sostenibilidad en el ámbito escenográfico, hay que seguir los siguientes pasos:

1

2

1 Reunión inicial para definir concepto

2 Propuesta preliminar con base a lineamientos (reunión inicial, libreto/guión) representada en un moodboard (tablero de intenciones), imágenes o bocetos

3 Revisión propuesta preliminar y ajustes

4 Diseños definitivos representados en dibujos, visualizaciones realizadas a través de programas de diseño gráfico y modelado basado en caras o maquetas

5 Aprobación

6 Imagen para divulgación

Volver

3 de 5

Continuar

Creatividad y recursos

Las composiciones escénicas pueden ser complejas por la construcción del escenario. Hay obras que tienen dinamismo y otras más performativas la escenografía está cambiando constantemente y esto se logra por medio del videomapping e iluminación.

En la escenografía existen recursos de bajo costo (andamio).

Dos cosas importantes en la rama escenográfica que demuestran un grado de mejoramiento e innovación son:

1

2

Estos son elementos básicos que permiten visualizar un espacio que puede convertirse en un potencial escenario para darle muchas más posibilidades audiovisuales a la historia que se va a narrar o el espectáculo que se va a presentar.

Para que exista sostenibilidad en el ámbito escenográfico, hay que seguir los siguientes pasos:

1 Reunión inicial para definir concepto

2 Propuesta preliminar con base a lineamientos (reunión inicial, libreto/guión) representada en un moodboard (tablero de intenciones), imágenes o bocetos

3 Revisión propuesta preliminar y ajustes

4 Diseños definitivos representados en dibujos, visualizaciones realizadas a través de programas de diseño gráfico y modelado basado en caras o maquetas

5 Aprobación

6 Imagen para divulgación

Volver

3 de 5

Continuar

Creatividad y recursos

Las composiciones escénicas pueden ser complejas por la construcción del escenario. Hay obras que tienen dinamismo y generalmen-
La escenografía no es decoración, es una herramienta que puede potencializar mucho más allá lo que está pasando en el escenario. ideomapping e iluminación.

Dos cosas importantes en la rama escenográfica que demuestran un grado de mejoramiento e innovación son:

1

2

Estos son elementos básicos que permiten visualizar un espacio que puede convertirse en un potencial escenario para darle muchas más posibilidades audiovisuales a la historia que se va a narrar o el espectáculo que se va a presentar.

Para que exista sostenibilidad en el ámbito escenográfico, hay que seguir los siguientes pasos:

- 1 Reunión inicial para definir concepto
- 2 Propuesta preliminar con base a lineamientos (reunión inicial, libreto/guión) representada en un moodboard (tablero de intenciones), imágenes o bocetos
- 3 Revisión propuesta preliminar y ajustes
- 4 Diseños definitivos representados en dibujos, visualizaciones realizadas a través de programas de diseño gráfico y modelado basado en caras o maquetas
- 5 Aprobación
- 6 Imagen para divulgación

Volver

3 de 5

Continuar

La fuerza en la creación de un escenario depende de la creatividad e imaginación del equipo para adecuar ese espacio y convertirlo en un escenario llamativo que entregue al público un contexto visual que lo envuelva. Esto depende de la recursividad y presupuesto con la que cuente la banda, el solista o el grupo.

Hacer un cronograma es vital para la realización de un espectáculo ya que se pueden proyectar itinerarios de trabajo teniendo en cuenta el tiempo dedicado para cada tarea y para cada cosa por hacer, y, de esta manera, estructurar el montaje.

Otro punto fundamental es el vestuario ya que reúne al artista con el concepto a través de una apuesta estética que le dará unidad, reconocimiento y fuerza a su proyecto. Para tener identidad es importante saber que el vestuario se complementa en tres cosas:

Accesorios

Prendas

Complementos

La función del vestuario es relevante y a la vez tiene que ser funcional porque, aparte de ser un complemento con todas las áreas que hay alrededor de la banda musical o artista, el diseñador debe conocer a cada integrante de la banda y, debe saber qué instrumento toca para usar el vestuario adecuado. Una combinación entre estética y practicidad.



Volver

2 de 5

Continuar

En un concierto en vivo, es muy probable que el público esté ubicado en una gradería por debajo del nivel del escenario donde se encuentre el artista o la banda, por esto mismo su mirada se dirigirá de abajo hacia arriba, es decir que inicia de pies a cabeza. Debido a esto, es fundamental que no solo se tengan en cuenta las prendas del torso y la cabeza, sino también el pantalón y los zapatos.

Para hacer que el vestuario sea llamativo, puede tener máscaras, pañuelos, sombreros, hombreras para así resaltar a los integrantes en la puesta en escena.

Por último las prendas pueden adornarse con accesorios hechos de materiales económicos como botones, tapas de gaseosa, pines, telas, entre otros. Sin embargo, lo más importante es garantizar que el vestuario sea cómodo para quien se encuentre en escena y para ello es necesario tener en cuenta prendas que no generen alergias, que sean flexibles y que permitan la transpiración.



1

2

CC

3

4

Casos de éxito

Entendiendo que el montaje de un escenario le da vitalidad a un espectáculo, donde cada pieza artística que decora el espacio aporta a la puesta en escena, es importante observar ejemplos claros y reales en donde esto se ha aplicado. Aquí dejamos algunos de los trabajos de Phillippe Legler, tallerista del Laboratorio Engala LABanda, que han sido renombrados y reconocidos en el medio:

[Volver](#)

4 de 5

[Continuar](#)

En un concierto en vivo, es muy probable que el público esté ubicado en una gradería por debajo del nivel del escenario donde se encuentre el artista o la banda, por esto mismo su mirada se dirigirá de abajo hacia arriba, es decir que inicia de pies a cabeza. Debido a esto, es fundamental que no solo se tengan en cuenta las prendas del torso y la cabeza, sino también el pantalón y los zapatos.

Para hacer que el vestuario sea llamativo, puede tener máscaras, pañuelos, sombreros, hombreras para así resaltar a los integrantes en la puesta en escena.

Por último las prendas pueden adornarse con accesorios hechos de materiales económicos como botones, tapas de gaseosa, pines, telas, entre otros. Sin embargo, lo más importante es garantizar que el vestuario sea cómodo para quien se encuentre en escena y para ello es necesario tener en cuenta prendas que no generen alergias, que sean flexibles y que permitan la transpiración.

Ópera: *Orfeo y Eurídice*

En esta ópera clásica de *Orfeo y Eurídice*, la escenografía se conceptualizó y realizó a partir de una propuesta original de Mateo Rueda y fue elaborado por Phillipe Legler y Mapa Teatro en el Teatro Universidad Nacional en 2009. El espacio fue dividido en dos, la música se transmitió desde el teatro de la universidad y el espacio escenográfico se ubicó en el jardín con la intención de que las personas circularan por los dos lugares entre lo musical y lo escénico.

importante observar ejemplos claros y reales en donde esto se ha aplicado. Aquí dejamos algunos de los trabajos de Phillipe Legler, tallerista del Laboratorio Engala LABanda, que han sido renombrados y reconocidos en el medio:

1

2

3

4

[Volver](#)

4 de 5

[Continuar](#)

En un concierto en vivo, es muy probable que el público esté ubicado en una gradería por debajo del nivel del escenario donde se encuentre el artista o la banda, por esto mismo su mirada se dirigirá de abajo hacia arriba, es decir que inicia de pies a cabeza. Debido a esto, es fundamental que no solo se tengan en cuenta las prendas del torso y la cabeza, sino también el pantalón y los zapatos.

Para hacer que el vestuario sea llamativo, puede tener máscaras, pañuelos, sombreros, hombreras para así resaltar a los integrantes en la puesta en escena.

Por último las prendas pueden adornarse con accesorios hechos de materiales económicos como botones, tapas de gaseosa, pines, telas, entre otros. Sin embargo, lo más importante es garantizar que el vestuario sea cómodo para quien se encuentre en escena y para ello es necesario tener en cuenta prendas que no generen alergias, que sean flexibles y que permitan la transpiración.

Teatro musical: *Sweeney Todd*

Para el montaje de este escenario en el Teatro Colsubsidio, en 2012, se alquiló un andamio rotante multidireccional y se revistió de una escenografía inspirada en una casa típica londinense. En el piso de arriba se ubicó una silla de barbero que tenía una palanca para que aquel que estuviera sentado, se deslizara en un hueco y cayera dentro de la casa.

Esta pieza artística que decora el espacio aporta a la puesta en escena, es importante observar ejemplos claros y reales en donde esto se ha aplicado. Aquí dejamos algunos de los trabajos de Phillippe Legler, tallerista del Laboratorio Engala LABanda, que han sido renombrados y reconocidos en el medio:

1

2

3

4

[Volver](#)

4 de 5

[Continuar](#)

En un concierto en vivo, es muy probable que el público esté ubicado en una gradería por debajo del nivel del escenario donde se encuentre el artista o la banda, por esto mismo su mirada se dirigirá de abajo hacia arriba, es decir que inicia de pies a cabeza. Debido a esto, es fundamental que no solo se tengan en cuenta las prendas del torso y la cabeza, sino también el pantalón y los zapatos.

Para hacer que el vestuario sea llamativo, puede tener máscaras, pañuelos, sombreros, hombreras para así resaltar a los integrantes en la puesta en escena.

Por último las prendas pueden adornarse con accesorios hechos de materiales económicos como botones, tapas de gaseosa, pines, telas, entre otros. Sin embargo, lo más importante es garantizar que el vestuario sea cómodo para quien se encuentre en escena y para ello es necesario tener en cuenta prendas que no generen alergias, que sean flexibles y que permitan la transpiración.

Concierto: Bosque de Bomba Estéreo

Concepto y dirección de Arte hecho por Philippe Legler y Laura Villegas en el Teatro Julio Mario Santodomingo, en 2013. La escenografía consistía en unas estructuras que flotaban en el espacio detrás los músicos y que se movían constantemente al son de la música para que pudieran ser capturados por una proyección que tenían de frente. Esta escenografía permitió dinamizar el espacio para acompañar a los músicos en su propuesta musical y potenciar la sección rítmica a través del montaje escenográfico.

1

2

3

4

[Volver](#)

4 de 5

[Continuar](#)

En un concierto en vivo, es muy probable que el público esté ubicado en una gradería por debajo del nivel del escenario donde se encuentre el artista o la banda, por esto mismo su mirada se dirigirá de abajo hacia arriba, es decir que inicia de pies a cabeza. Debido a esto, es fundamental que no solo se tengan en cuenta las prendas del torso y la cabeza, sino también el pantalón y los zapatos.

Para hacer que el vestuario sea llamativo, puede tener máscaras, pañuelos, sombreros, hombreras para así resaltar a los integrantes en la puesta en escena.

Por último las prendas pueden adornarse con accesorios hechos de materiales económicos como botones, tapas de gaseosa, pines, telas, entre otros. Sin embargo, lo más importante es garantizar que el vestuario sea cómodo para quien se encuentre en escena y para ello es necesario tener en cuenta prendas que no generen alergias, que sean flexibles y que permitan la transpiración.

Gira de conciertos: Diva Tropicalía de Bomba Estéreo

Diseño y realización de escenografía para su gira Bogotá, Medellín y Barranquilla, en 2013. La escenografía se construyó con base en el nombre de la gira plasmando el concepto del trópico en el escenario a través de una variada selección de especies de plantas, una iluminación que llevó la selva a un plano más psicodélico con contrastes de color y una rotación de escenografía de acuerdo con la ciudad y las especies de plantas de cada lugar. Esta apuesta buscó que los músicos estuvieran cómodos y que los espectadores vieran a los músicos en escena como si se encontraran en una selva.

1

2

3

4

Volver

4 de 5

Continuar

Perfiles de los talleristas, moderadores y conferencistas



Eddy Gómez

Moderadora de la conferencia Artes Visuales. Diseñadora para artes performáticas / artista textil.



Phillipe Legler

Conferencista. Arquitecto de formación (Universidad de los Andes, École Polytechnique Fédérale de Lausanne y el Institut d'Architecture de Ginebra). Tiene una experiencia de más de 20 años, principalmente en las artes escénicas, como escenógrafo, director de arte y constructor de escenografías.

Comenzó a formarse en el año 1989, primero como actor y luego como escenógrafo al lado de su padre Jacques Legler con quien participó en 15 montajes teatrales con el TPM Teatro por el Momento (grupo que actualmente dirige). Fue asistente de escenografía en el Institut del Teatre en Barcelona (1997), y del director Robert Wilson para las óperas *Orfeo* y *Euridice* y *Alcestes* en el Teatro Châtelet en París (1999).

Ha trabajado con directores como Rolf y Heidi Abderhalden, en Mapa Teatro; Adela Donadio, Fabio Rubiano y Pep Anton Gómez, en el Teatro Nacional; Nicolás Deletoille, en el Teatro Colón y el Camarín del Carmen; Tino Fernández, en la compañía de danza L'Explose, y con Piotr Borowski y Fernando Montes, en el Teatro Varasanta.



Susana Botero

Conferencista. Diseñadora y maestra en Artes en Diseño Textil. Desde el 2010 se dedica a la dirección de arte para artes escénicas y medios audiovisuales. Ha participado en obras de teatro como *Divinas palabras*, *Las Picardías de Scapin* y *Un hombre es un hombre* del Teatro Libre; Piel del proyecto Próxima Estación, entre otras. Asimismo, ha hecho parte de proyectos musicales de artistas colombianos como Nanook el Último Esquimal y Esteman y ha participado en proyectos cinematográficos como *Narcos* de Netflix.

Ha sido directora de arte de tres largometrajes de la productora 2/4 producciones. Desde el 2013 ha dedicado su tiempo a dictar clases universitarias y talleres relacionados con la dirección de arte, el diseño y la creación de personajes. En su práctica reflexiona sobre lo político del cuerpo cuando es exhibido socialmente y sobre la apariencia como fenómeno cultural. Actualmente realiza una maestría en Dirección de Teatro Colaborativo y del Objeto en DAMU, Praga.

Volver

5 de 5

Continuar



Laura Cuervo

Conferencista. Ha sido museógrafa en el Museo de Bogotá y en el Museo de Memoria Histórica de Colombia del Centro Nacional de Memoria Histórica. Realizó la dirección de arte y realización para el musical 365 Pasaporte al Futuro de Misi Producciones, escrito y dirigido por Diego León Hoyos y presentado en la Universidad del Rosario; hizo el diseño escenográfico y realización para farsa operática de El Bosque sobre El Bosque bajo la dirección de arte de Pedro Ruiz, en el Teatro Mayor Julio Mario Santodomingo y el Teatro Jorge Eliécer Gaitán. También participó en la dirección de arte, diseño y producción del pabellón Invitado de honor FILBO 2019 y del Pabellón del Museo de la Memoria Histórica de Colombia para el Centro Nacional de Memoria Histórica.

Trabajó en conjunto con el arquitecto Antonio Yemail en la dirección de arte del pabellón del Museo de la Memoria Histórica de Colombia para el Centro Nacional de Memoria Histórica; en la dirección de Arte de Canción para Duetto de Jimmy Rangel, en el Teatro La Factoría; en el diseño, realización de maquillaje y vestuario para las modelos en el lanzamiento del disco El Dorado de Shakira; en la dirección de arte de Romeo y Julieta, en el Teatro Libre de Bogotá; en la dirección de arte de la ópera infantil El Gato con Botas, en el Teatro Colón de Bogotá, y fue escenógrafa y realizadora de la obra de teatro hecha por los estudiantes de la Universidad Central Terror y Miseria en el Tercer Reich en el Teatro Libre, entre otros.



Alejandra Ordóñez

Conferencista. Es diseñadora de la marca diseño Waira. Lleva 10 años trabajando en el tema textil y de vestuario y ha trabajado con músicos como Espíritu Balanta, Payambó y De Bruces a Mí en escenarios como Colombia al Parque, Rock al Parque y Estéreo Picnic.



Henry Alarcón

Conferencista. Es maestro en Escenografía de la Academia de Bellas Artes de Nápoles, Italia. Se especializó en la proyección y construcción de escenografía y maquinaria escenotécnica para teatro, cine y televisión; experto en el manejo de técnicas aerográficas y decoración de utilería. Es documentador e investigador de las técnicas escénicas en Italia, con énfasis en teatro lírico y de prosa. También fue escenógrafo de la fábrica SACS Scenografie de Nápoles, Italia. Es director de diversos procesos de formación para jóvenes en técnicas del espectáculo financiados por la comunidad europea.

Volver

5 de 5

Continuar



Líneas interdisciplinarias de conocimiento:

TECNOLOGÍA A LA MANO

En el Laboratorio Engala LABanda 2020, se incluyó una línea de conocimiento que se denominó: Tecnología a la mano, esta línea abordó todo lo relacionado con el manejo de redes sociales y plataformas digitales para bandas o artistas musicales.

Continuar

Tanto para un artista o grupo musical como para los usuarios, antes de publicar contenido en redes sociales es importante tener en cuenta varios aspectos como qué, cómo publicar y para qué publicar.

Con Tecnología a la mano hacemos referencia a esa herramienta que se encuentra a nuestro alcance conocida como dispositivo inteligente y nos permite publicar contenido ya sea posteando publicaciones, enviando información o vendiendo productos. Como artistas y agrupaciones musicales se debe tener claro que esa historia que contamos al público trasciende lo personal y llega a lo colectivo ya que nuestra audiencia relaciona nuestra música con lo que decimos.

Por eso, antes de entrar en materia, es preciso saber qué se entiende por redes sociales. Según María Raffino, "las redes sociales son plataformas digitales formadas por comunidades de individuos con intereses, actividades o relaciones en común (como amistad, parentesco, trabajo). Las redes sociales permiten el contacto entre personas y funcionan como un medio para comunicarse e intercambiar información. Los individuos no necesariamente se tienen que conocer antes de entrar en contacto a través de una red social, sino que pueden hacerlo a través de ella, y es uno de los mayores beneficios de las comunidades virtuales".

El entorno digital es un escenario de narración y divulgación de la propuesta de artistas y grupos musicales, sobre todo en tiempos de pandemia, porque no se depende de la presencialidad para crear conexiones con el público.



Hay que tener en cuenta dos puntos importantes que existen en las plataformas digitales:

1

2

Las redes sociales pueden servir como puente de conexión, tanto con fans como con nuevos seguidores, y permiten que el artista o la banda no dependa de estar en un lugar para relacionarse con su público. A su vez, sirven como plataforma comercial para vender sus producciones sin tener que contar con un gran sello disquero detrás.

Volver

1 de 4

Continuar

Tanto para un artista o grupo musical como para los usuarios, antes de publicar contenido en redes sociales es importante tener en cuenta varios aspectos como qué, cómo publicar y para qué publicar.

Con Tecnología a la mano hacemos referencia a esa herramienta que se encuentra a nuestro alcance conocida como dispositivo inteligente y nos permite publicar contenido ya sea posteando publicaciones, enviando información o vendiendo productos. Como artistas y agrupaciones musicales se debe tener claro que esa historia que contamos al público trasciende lo personal y llega a lo colectivo ya que nuestra audiencia relaciona nuestra música con lo que decimos.

Por eso, antes de entrar en materia, es preciso saber qué se entiende por redes sociales. Según María Raffino, "las redes sociales son plataformas digitales formadas por comunidades de individuos con intereses, actividades o relaciones en común (como amistad, parentesco, trabajo). Las redes sociales permiten el contacto entre personas y funcionan como un medio para comunicarse e intercambiar información. Los individuos no necesariamente se tienen que conocer antes de entrar en contacto a través de una red social, sino que pueden hacerlo a través de ella, y es uno de los mayores beneficios de las comunidades virtuales".

El entorno digital es un escenario de narración y divulgación de la propuesta de artistas y grupos musicales, sobre todo en tiempos de pandemia, porque no se depende de la presencialidad para crear conexiones con el público.

Es un espacio de promoción, difusión y monetización.

Canva Pro



Hay que tener en cuenta dos puntos importantes que existen en las plataformas digitales:

1

2

Las redes sociales pueden servir como puente de conexión, tanto con fans como con nuevos seguidores, y permiten que el artista o la banda no dependa de estar en un lugar para relacionarse con su público. A su vez, sirven como plataforma comercial para vender sus producciones sin tener que contar con un gran sello disquero detrás.

Volver

1 de 4

Continuar

Tanto para un artista o grupo musical como para los usuarios, antes de publicar contenido en redes sociales es importante tener en cuenta varios aspectos como qué, cómo publicar y para qué publicar.

Con Tecnología a la mano hacemos referencia a esa herramienta que se encuentra a nuestro alcance conocida como dispositivo inteligente y nos permite publicar contenido ya sea posteando publicaciones, enviando información o vendiendo productos. Como artistas y agrupaciones musicales se debe tener claro que esa historia que contamos al público trasciende lo personal y llega a lo colectivo ya que nuestra audiencia relaciona nuestra música con lo que decimos.

Por eso, antes de entrar en materia, es preciso saber qué se entiende por redes sociales. Según María Raffino, "las redes sociales son plataformas digitales formadas por comunidades de individuos con intereses, actividades o relaciones en común (como amistad, parentesco, trabajo). Las redes sociales permiten el contacto entre personas y funcionan como un medio para comunicarse e intercambiar información. Los individuos no necesariamente se tienen que conocer antes de entrar en contacto a través de una red social, sino que pueden hacerlo a través de ella, y es uno de los mayores beneficios de las comunidades virtuales".

El entorno digital es un escenario de narración y divulgación de la propuesta de artistas y grupos musicales, sobre todo en tiempos de pandemia, porque no se depende de la presencialidad para crear conexiones con el público.

Es un espacio de expresión y contacto con el público.

Canva Pro



Hay que tener en cuenta dos puntos importantes que existen en las plataformas digitales:

1

2

Las redes sociales pueden servir como puente de conexión, tanto con fans como con nuevos seguidores, y permiten que el artista o la banda no dependa de estar en un lugar para relacionarse con su público. A su vez, sirven como plataforma comercial para vender sus producciones sin tener que contar con un gran sello disquero detrás.

[Volver](#)

1 de 4

[Continuar](#)

Creación de contenidos y creatividad

Anteriormente las casas disqueras imponían la música que se escucharía a través de la radio. Hoy en día la industria musical ha cambiado y ahora son los usuarios u oyentes quienes eligen qué escuchar, por dónde hacerlo y cuándo hacerlo.

Trás quedó el tiempo en el que un artista o agrupación musical tenía que ir a un medio masivo de comunicación para mostrar su música. Esto era fundamental para ganar visibilidad, pero hoy basta con hacer un comentario de manera acertada en redes, para llegar a nuevas audiencias o implementar estrategias virales, orgánicas e innovadoras que no necesitan de grandes presupuestos o de una disquera para lograr éxito.

Sin embargo, es importante preguntarse cuál es la identidad digital del artista y si ella corresponde con el espíritu de su proyecto musical. Es fácil caer en polémicas en las redes sociales y es preferible pensar antes lo que se va a postear. Por eso, es importante reconocer la figura del community manager como ese agente que no solo maneja las redes sociales para que una marca se vuelva potente, sino que le dan personalidad, identidad y carisma a una cuenta.

La evolución tecnológica conlleva a que a diario se sumen más redes sociales, más plataformas digitales y nuevas herramientas para el consumo de la gente, de esta forma hay que estar al día y conocer cada una de ellas para darle el uso adecuado.

La red social que alcanzó mayor popularidad recientemente es Tik Tok porque permite que un artista pueda aumentar su alcance con contenido entretenido y orgánico y permite que sus canciones sean acogidas por las personas para musicalizar sus publicaciones.

Los músicos deben tener presente que YouTube es una red social que cuenta con millones de usuarios por encima de las otras redes sociales, por esto, es el canal adecuado para presentar su puesta musical así como Spotify porque son las plataformas más visitadas y con una gran cantidad de usuarios que permitirán que sus proyectos, canciones, videos, puedan ser vistos o escuchados por muchas personas.

Dejaremos algunos puntos importantes para hacer crecer una red social si no se cuenta con un community manager.

1

2

3

4

5

Volver

2 de 4


Continuar

Creación de contenidos y creatividad

Anteriormente las casas disqueras imponían la música que se escucharía a través de la radio. Hoy en día la industria musical ha cambiado y ahora son los usuarios u oyentes quienes eligen qué escuchar, por dónde hacerlo y cuándo hacerlo.

Trás quedó el tiempo en el que un artista o agrupación musical tenía que ir a un medio masivo de comunicación para mostrar su música. Esto era fundamental para ganar visibilidad, pero hoy basta con hacer un comentario de manera acertada en redes, para llegar a nuevas audiencias o implementar estrategias virales, orgánicas e innovadoras que no necesitan de grandes presupuestos o de una disquera para lograr éxito.

Sin embargo, es importante preguntarse cuál es la identidad digital del artista y si ella corresponde con el espíritu de su proyecto musical. Es **Creación de contenido para Facebook e Instagram: dependiendo del mensaje que se va a enviar, hay que saber cuál es la red principal y hay que conocer el público objetivo. Una aplicación que es muy útil para crear piezas para redes sociales el cual es muy sencillo e intuitivo y nos ahorra bastante tiempo y recursos en diseño gráfico es Canva.**

La red social que alcanzó mayor popularidad recientemente es Tik Tok  permite que un artista pueda aumentar su alcance con contenido orgánico y permite que sus canciones sean acogidas por las personas para musicalizar sus publicaciones.

Los músicos deben tener presente que YouTube es una red social que cuenta con millones de usuarios por encima de las otras redes sociales, por esto, es el canal adecuado para presentar su puesta musical así como Spotify porque son las plataformas más visitadas y con una gran cantidad de usuarios que permitirán que sus proyectos, canciones, videos, puedan ser vistos o escuchados por muchas personas.

Dejaremos algunos puntos importantes para hacer crecer una red social si no se cuenta con un community manager.

1

2

3

4

5

[Volver](#)

2 de 4

[Continuar](#)

Creación de contenidos y creatividad

Anteriormente las casas disqueras imponían la música que se escucharía a través de la radio. Hoy en día la industria musical ha cambiado y ahora son los usuarios u oyentes quienes eligen qué escuchar, por dónde hacerlo y cuándo hacerlo.

Atrás quedó el tiempo en el que un artista o agrupación musical tenía que ir a un medio masivo de comunicación para mostrar su música. Esto era fundamental para ganar visibilidad, pero hoy basta con hacer un comentario de manera acertada en redes, para llegar a nuevas audiencias o implementar estrategias virales, orgánicas e innovadoras que no necesitan de grandes presupuestos o de una disquera para lograr éxito.

Sin embargo, es importante preguntarse cuál es la identidad digital del artista y si ella corresponde con el espíritu de su proyecto musical. Es fácil caer en polémicas en las redes sociales y es preferible pensar antes lo que se va a postear. Por eso, es importante reconocer la figura del community manager como ese agente que no solo maneja las redes sociales para que una marca se vuelva potente, sino que le dan perso-

Crear contenido constante: crear un plan de trabajo para publicar con regularidad.

La evolución tecnológica conlleva a que a diario se sumen más redes sociales, más plataformas digitales y nuevas herramientas para el consumo de la gente, de esta forma hay que estar al día y conocer cada una de ellas para darle el uso adecuado.

La red social que alcanzó mayor popularidad recientemente es Tik Tok porque permite que un artista pueda aumentar su alcance con contenido entretenido y orgánico y permite que sus canciones sean acogidas por las personas para musicalizar sus publicaciones.

Los músicos deben tener presente que YouTube es una red social que cuenta con millones de usuarios por encima de las otras redes sociales, por esto, es el canal adecuado para presentar su puesta musical así como Spotify porque son las plataformas más visitadas y con una gran cantidad de usuarios que permitirán que sus proyectos, canciones, videos, puedan ser vistos o escuchados por muchas personas.

Dejaremos algunos puntos importantes para hacer crecer una red social si no se cuenta con un community manager.

1

2

3

4

5

[Volver](#)

2 de 4

[Continuar](#)

Creación de contenidos y creatividad

Anteriormente las casas disqueras imponían la música que se escucharía a través de la radio. Hoy en día la industria musical ha cambiado y ahora son los usuarios u oyentes quienes eligen qué escuchar, por dónde hacerlo y cuándo hacerlo.

Atrás quedó el tiempo en el que un artista o agrupación musical tenía que ir a un medio masivo de comunicación para mostrar su música. Esto era fundamental para ganar visibilidad, pero hoy basta con hacer un comentario de manera acertada en redes, para llegar a nuevas audiencias o implementar estrategias virales, orgánicas e innovadoras que no necesitan de grandes presupuestos o de una disquera para lograr éxito.

Sin embargo, es importante preguntarse cuál es la identidad digital del artista y si ella corresponde con el espíritu de su proyecto musical. Es fácil caer en polémicas en las redes sociales y es preferible pensar antes lo que se va a postear. Por eso, es importante reconocer la figura del community manager como ese agente que no solo maneja las redes sociales para que una marca se vuelva potente, sino que le dan personalidad a las plataformas digitales y nuevas herramientas para el consumo de la gente, de esta forma hay que estar al día y conocer cada una de ellas para darle el uso adecuado.

Aprender y usar el Search Engine Optimization (SEO) que permite posicionar contenidos en Internet.

La red social que alcanzó mayor popularidad recientemente es Tik Tok porque permite que un artista pueda aumentar su alcance con contenido entretenido y orgánico y permite que sus canciones sean acogidas por las personas para musicalizar sus publicaciones.

Los músicos deben tener presente que YouTube es una red social que cuenta con millones de usuarios por encima de las otras redes sociales, por esto, es el canal adecuado para presentar su puesta musical así como Spotify porque son las plataformas más visitadas y con una gran cantidad de usuarios que permitirán que sus proyectos, canciones, videos, puedan ser vistos o escuchados por muchas personas.

Dejaremos algunos puntos importantes para hacer crecer una red social si no se cuenta con un community manager.

1

2

3

4

5

[Volver](#)

2 de 4

[Continuar](#)

Creación de contenidos y creatividad

Anteriormente las casas disqueras imponían la música que se escucharía a través de la radio. Hoy en día la industria musical ha cambiado y ahora son los usuarios u oyentes quienes eligen qué escuchar, por dónde hacerlo y cuándo hacerlo.

Atrás quedó el tiempo en el que un artista o agrupación musical tenía que ir a un medio masivo de comunicación para mostrar su música. Esto era fundamental para ganar visibilidad, pero hoy basta con hacer un comentario de manera acertada en redes, para llegar a nuevas audiencias o implementar estrategias virales, orgánicas e innovadoras que no necesitan de grandes presupuestos o de una disquera para lograr éxito.

Sin embargo, es importante preguntarse cuál es la identidad digital del artista y si ella corresponde con el espíritu de su proyecto musical. Es fácil caer en polémicas en las redes sociales y es preferible pensar antes lo que se va a postear. Por eso, es importante reconocer la figura del community manager como ese agente que no solo maneja las redes

Darle un correcto uso a los hashtags porque son una llave para un segmento de público que está hablando o buscando lo mismo. El hashtag debe ser apropiado para el artista, para el momento y para el segmento.

Por lo tanto, es importante estar al día y conocer cada una de ellas para darle el uso adecuado.

La red social que alcanzó mayor popularidad recientemente es Tik Tok porque permite que un artista pueda aumentar su alcance con contenido entretenido y orgánico y permite que sus canciones sean acogidas por las personas para musicalizar sus publicaciones.

Los músicos deben tener presente que YouTube es una red social que cuenta con millones de usuarios por encima de las otras redes sociales, por esto, es el canal adecuado para presentar su puesta musical así como Spotify porque son las plataformas más visitadas y con una gran cantidad de usuarios que permitirán que sus proyectos, canciones, videos, puedan ser vistos o escuchados por muchas personas.

Dejaremos algunos puntos importantes para hacer crecer una red social si no se cuenta con un community manager.

1

2

3

4

5

[Volver](#)

2 de 4

[Continuar](#)

Creación de contenidos y creatividad

Anteriormente las casas disqueras imponían la música que se escucharía a través de la radio. Hoy en día la industria musical ha cambiado y ahora son los usuarios u oyentes quienes eligen qué escuchar, por dónde hacerlo y cuándo hacerlo.

Atrás quedó el tiempo en el que un artista o agrupación musical tenían que ir a un medio masivo de comunicación para mostrar su música era fundamental para ganar visibilidad, pero hoy basta con hacer un comentario de manera acertada en redes, para llegar a nuevas audiencias.

Existen estrategias virales, orgánicas e innovadoras que no necesitan de grandes presupuestos o de una disquera para lograr éxito. Por eso, es importante reconocer la figura del community manager como ese agente que no solo maneja las redes sociales que hacen que una marca se vuelva potente, sino que le dan personalidad, identidad y carisma a una marca.

Estrategias de alcance: los algoritmos de las redes sociales están diseñados para hacer un negocio, por eso hay que pautar o segmentar las publicaciones para que lleguen al público que se desea.

La red social que alcanzó mayor popularidad recientemente es "Tik Tok" porque permite que un artista pueda aumentar su alcance con contenido entretenido y orgánico y permite que sus canciones sean acogidas por las personas para musicalizar sus publicaciones.

Los músicos deben tener presente que YouTube es una red social que cuenta con millones de usuarios por encima de las otras redes sociales, por esto, es la fuente principal para presentarse como canal y presentar su puesta musical.

Los focos centrales o principales para los artistas o bandas debe ser YouTube y Spotify porque son las plataformas más visitadas y con gran cantidad de usuarios que permitirán que sus proyectos, canciones, videos, puedan ser vistos o escuchados por muchas personas que generarán buen tráfico.

Dejaremos algunos puntos importantes para hacer crecer una red social si no se cuenta con un Community Manager.

1

2

3

4

5

[Volver](#)

2 de 4

[Continuar](#)

Casos de éxito

El buen manejo y conocimiento, tanto de las redes sociales como de las plataformas digitales, permiten que el artista o grupo lleve su música a otras audiencias y logre el objetivo de obtener seguidores, visitas e interacciones.

Un ejemplo de ello es el grupo Chocquibtown, que cuenta con más de 99 mil seguidores en Tik Tok y esto se debe a que constantemente cada integrante del grupo sube contenido, cantando su música o haciendo detrás de cámaras de las grabaciones.

Otro caso de éxito es la barranquillera, Liz Dany Campo Díaz, quien se convirtió en la coreógrafa de Shakira para el SuperBowl de 2020. La joven fue contratada por el equipo de trabajo de la cantante a través de redes sociales, luego de que ellos vieran un video de Liz Dany en Instagram bailando champeta.

Otro espacio digital de interés para los músicos es YouTube y un claro ejemplo de cómo un artista puede lograr un gran impacto obteniendo suscriptores y reproducciones en sus videos son Los Petit Fellas que han conquistado esta red con contenidos como videolyrics y videos de sus canciones.

Una banda que logró tocar con Marty Friedman, el guitarrista de Megadeth en la década de los noventa, fue Apolo7, un grupo oriundo de Sogamoso, Boyacá, que fue contactado por el mismo Marty luego de que él viera un cover de la canción Eres tú.



Volver

3 de 4

Continuar

Perfiles talleristas. moderadores y conferencistas



Óscar Sastoque

Moderador de la conferencia de Tecnología a la Mano. Gestor cultural y mánager de Sidestepper y Richard Blair.



Camilo Gutiérrez

Conferencista. Diseñador Gráfico y postproductor de video con amplia experiencia en la industria publicitaria. Experto en color grading, editing, motion graphics y producción de video para anuncios de televisión y contenido de medios digitales y fotografía. Colorista y postproductor senior en DDB Worldwide Colombia, está a cargo de proyectos audiovisuales para marcas internacionales como P&G, McDonald's, Canon, Claro, Avianca entre otras y de campañas publicitarias premiadas en festivales como Clios, Effies, D&AD, Premios Festival El Sol y Cannes Lions. Es fundador y director creativo de Hi.End Studios, firma independiente especializada en diseño de medios visuales, enfocada en contenido digital, liderando proyectos para marcas locales y clientes internacionales en Estados Unidos, Perú y Argentina.



Daniela Santamaría

Conferencista. Publicista con Máster en Live Entertainment y Music Business. 10 años de experiencia liderando estrategias de marketing con énfasis en digital y más de siete años en la industria musical. Ha trabajado en el sector del entretenimiento en cuatro países diferentes, incluyendo España, Argentina, México y Colombia en compañías líderes en el mundo como Live Nation y Ocesa. Ha hecho parte del equipo de trabajo en eventos masivos como Vive Latino, Corona Capital, Madcool, SXSW y Cirque du Soleil. Se desempeñó como Artist Project Manager Latam en Amuse y actualmente desarrolla estrategias y campañas de marketing digital para artistas en Latinoamérica y Estados Unidos.

Perfiles talleristas. moderadores y conferencistas



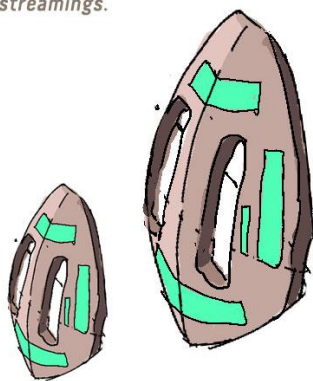
Ángel Rodríguez

Conferencista. Es *brand manager* y experto en posicionamiento digital y relaciones públicas 2.0. Ingeniero de sonido de la Universidad de San Buenaventura, especializado en Music Business; SEO certificado por Google, YouTube Ads y Facebook Ads. Experto en monetización a través de la generación de contenido y música para marcas como Ron Santafe, Jaguar, Colombia International, Fashion Week, Colombia-moda, Cerveza Corona y Ferrari. Fue vocalista del grupo Arsenal firmado por Sony en 2008 con el que obtuvo el premio Shock a Mejor Artista en vivo y el Premio Nuestra Tierra. Participó en procesos musicales de: BONKA, Maluma, Camilo Echeverry, Nico Hernández, Tres Coronas, entre otros.



Julieth Castro

Conferencista. Es estratega digital y community manager. Trabajó con Sectorecords, creando contenido digital vía *streaming* para Facebook, Instagram y YouTube. Trabajó con Aimgroup.ny donde pasaron de ser una compañía de teatro latino, a ser la compañía de espectáculos número uno para la comunidad latina en Nueva York, con 'sold out' de eventos virtuales y en vivo. Trabajó para Xaviergsmusic y logró llevar su base de seguidores de mil seguidores a 14 mil en casi tres meses. Lo posicionó en playlist de su segmento en Spotify llegando a más de 200 mil seguidores y haciendo monetización de esos *streamings*.



CONTENIDOS MULTIMEDIA DEL LABORATORIO



Dramaturgia



Cuerpo en escena



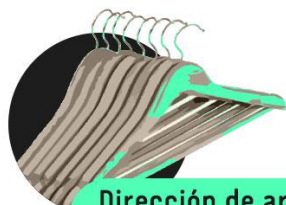
Artes visuales



Arte, tecnología
y videomapping



Tecnología a la mano



Dirección de arte
Escenografía y vestuario

Volver

Continuar



Fotografía de Alarcón, H. (2020). Puerto. Archivo personal.
Fotografía de Alarcón, H. (2020). Sin nombre. Archivo personal.
Apolo7tv. (2020, 26 agosto). Apolo 7 entrevista a Marty Friedman - Exclusiva Revista Shock [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=PdxrPSK-rZY&feature=youtu.be&ab_channel=apolo7tv

Aterciopelados. (2016, mayo 6). Baracunátana. Aterciopelados - Baracunátana. https://www.youtube.com/watch?v=mQ0CHYhRaGY&ab_channel=AterciopeladosVEVO

Blanca Regina Pérez-Bustamante Yábar. (2010). El VJ y la creación audiovisual performativa: hacía una estética radical de la postmodernidad. 2021, de Repositorio Institucional de la Universidad Rey Juan Carlos Recuperado de

<https://burjodigital.urjc.es/bitstream/handle/10115/5325/brtesisBlanca-Final2011.pdf;jsessionid=078A17049E93FE495250B09390BB87F8?sequence=1>

Blog de viajes de Aristofennes. (2015, 10 agosto). Totó la Momposina : Kiribumba mapaleño y prende la vela [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=M21G-M4Bj-A&ab_channel=BlogdeviajesdeAristofennes

ChocQuibTown. (2016, 23 noviembre). ChocQuibTown - Premios Shock 2016 [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=MRsjZ7ob3IM>

Daftworld. (2020, 5 agosto). Daft Punk - Alive 2027 (Full official show) [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=wTKlHalirxE&ab_channel=Daftworld

Iron Maiden. (2019, junio 5). Iron Maiden - C'mon Eddie... Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=Qq25Kd8dRGE&ab_channel=IronMaiden

Daddy Yankee. (2012, 22 febrero). Daddy Yankee - Lovumba (Premio Lo Nuestro 2012) [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=d8CEL7uiTAA&ab_channel=DaddyYankeeVEVO

Hans Swahn. (2018, 19 febrero). Kraftwerk 3D Full live concert Helsinki 15.2.2018 late show [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=5A-4KdYSM7I>

Julieta Venegas Uruguay. (2017, 26 febrero). Julieta Venegas - Andar Conmigo (MTV Unplugged) [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=HYOz2E3y0-Zo&ab_channel=JulietaVenegasUruguay



Continuar

Engala LABanda. (21 de enero de 2021). Clase Dramaturgia. [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=AdC8YpK05fU>

Engala LABanda. (23 de enero de 2021). Clase de Artes Visuales. [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=pQtbfGk6nKQ>

Engala LABanda. (21 de enero de 2021). Clase Escenografía [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=HCZnS8Hbdr8&t>

Engala LABanda. (21 de enero 2021). Clase Tecnología a la mano. [Archivo de video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=_QT6RXwZOPY&t

Engala LABanda. (21 de enero de 2021). Clase de Arte y tecnología. [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=gDHCqMm3s4>

Engala LABanda. (21 de enero de 2021). Clase Cuerpo en escena. [Archivo de video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=e_0MmFf1jds&t

Engala LABanda. (24 de enero de 2021). Taller de escenografía. [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=qy6w0VFQX5I>

Engala LABanda. (21 de enero de 2021). Taller Artes Visuales. [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=uqD18bVmpri&t>

Engala LABanda. (21 de enero de 2021). Taller Arte y tecnología. [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=xJ34nbxHL78&t>

Engala LABanda. (21 de enero de 2021). Taller Cuerpo en escena. [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=RFEiqk56RnQ&t>

Engala LABanda. (21 de enero de 2021). Taller Dramaturgia. [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=KyyQdk8Fcb0>

Engala LABanda. (21 de enero de 2021). Conferencia Tecnología a la mano. [Archivo de video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=jyE_731i8s0&t

Engala LABanda. (21 de enero de 2021). Conferencia Artes visuales. [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=7zEscr56heA&t>

Engala LABanda. (21 de enero de 2021). Conferencia Escenografía. [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=5pupWNaomRQ&t>

Engala LABanda. (21 de enero de 2021). Conferencia Dramaturgia. [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=sci7dPSCyP8&t>

Engala LABanda. (21 de enero de 2021). Conferencia Arte y tecnología. [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=EK-MRprKWck&t>

Engala LABanda. (21 de enero de 2021). Cuerpo en escena. [Archivo de video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=yR0UsYZs_1U&feature=youtu.be

Engala LABanda. (10 de diciembre de 2021). Tutorial escenografía. [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=cb-WqQLGmK8>



BIBLIOGRAFÍA



Continuar

Engala LABanda. (10 de diciembre de 2021). Tutorial Vestuario. [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=09kiMkPNZd4&t>

Engala LABanda. (10 de diciembre de 2021). Tutorial tecnología a la mano. [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=GaEDx1Yjaws&t=844s>

Engala LABanda. (10 de diciembre de 2021). Tutorial VJ. [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ulYcrVBieDU&t>

LMNTKDM. (2014, 15 octubre). La MiniTK del Miedo - Another Night (cover Proyecto Uno) en vivo - Señal Amplificado [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=-Xh_Sg-lvvg&ab_channel=LMNTKDM

NEA ZIXNH. (2012, 3 octubre). Klaus Nomi - Total Eclipse 1981 Live Video HD [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=HmLk2vSXXtk&ab_channel=NEAZIXNH

Puerto Candelaria, & Madame Periné. (2013, diciembre 12). Puerto Candelaria - Amor y Deudas ft. Madame Periné. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=NMAoYhJykK4&ab_channel=PuertoCandelaria

¿Qué es el arte? - Ciencia, Arte y Conocimiento. (2021). Visitado el 21 enero 2021, from <http://www.unl.edu.ar/ingreso/cursos/cac/31oa/>

¿Qué es la tecnología? - Ciencia, Arte y Conocimiento. (2021). Visitado el 21 enero 2021, en <http://www.unl.edu.ar/ingreso/cursos/cac/21lot/>

Raffino. M. De: Argentina. Concepto de redes sociales. Disponible en: <https://concepto.de/redes-sociales/>. Consultado: 21 de enero de 2021

Rock Al Parque Para Todos. (2019, 2 agosto). Pornomotora 🇨🇴 - Rock al Parque 2019 #rockalparque2019 [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=esd-amPpIGM>

Sonic Design. (2019, 20 marzo). Mapping Bicentenario Colombia - Plaza de Bolivar Bogotá [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=eNco6il4_OU&ab_channel=SonicDesign

Sonic Design. (2019a, marzo 11). Mapping Catedral Metropolitana Medellín 2013 - Alumbrado Navideño EPM [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=Ag854fr0BZY&ab_channel=SonicDesign

Fotografía tomada de Livejournal. Xymyc, (Humus). 2019. The special edition: Klaus Nomi. Recuperado de <https://humus.livejournal.com/6809020.html>

Fotografía de XLABREALTIME. Hologramas. Ilusiones 3D y el arte de las capas. <http://xlabrealtime.com/holograms-and-illusions/>

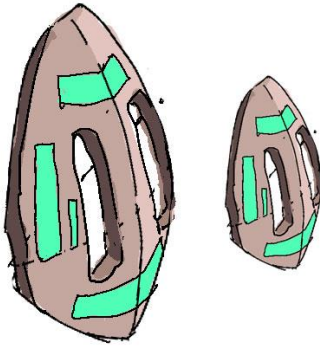
Fotografía tomada de Pinterest: Van deer Steen. Monique. The Singer Is The Canvas in This Projection-Mapped Music Video | The Creators Project. Recuperado de <https://co.pinterest.com/pin/684758318329376952/>



BIBLIOGRAFÍA



Continuar



Fotografía de Waira. 17 de noviembre de 2020. Facebook.
<https://www.facebook.com/WAIRA-263682096993643/photos/3963009293727553>

Fotografía de Waira. 17 de noviembre de 2020. Facebook. <https://www.facebook.com/WAIRA-263682096993643/photos/3963009470394202>

Fotografía de Waira. 15 de diciembre de 2020. Prenda renovada con mucho estilo jiji
#lawaira #enchulada #prendarenovada. Facebook. <https://www.facebook.com/WAIRA-263682096993643/photos/4040887019273113>

Fotografía tomada de: Canva Pro.

Fotografía de Rollingstone. Kraftwerk on Cycling, 3D 'Spiritual Connection' to Detroit.
Recuperado de <https://www.rollingstone.com/music/music-news/kraftwerk-on-cycling-3d-spiritual-connection-to-detroit-56548/>



Continuar