

# MAQUETA PREMIOS UBÚ:

Marta Cardoso González. 3º de Escenografía.

Esta caja tiene 3 niveles: exterior, transición e interior.

El exterior es de color negro y tiene la tapa decorada con conchas y caracolas del mar, además de una figura hecha con pasta de modelar. La figura representa a madre e hija, abrazadas, en contraposición al padre.

Es el primer nivel de interpretación del relato "Mares". Aquí es donde intentamos encontrar las equivalencias, reconocer las metáforas y darles un significado.

En dicha interpretación, la madre y la hija son las olas del mar, que ven la libertad en el mar abierto.

El padre, sin embargo, quiere arrastrarlas a la orilla, "*convertirlas en espuma*", esto sería la anulación y el encarcelamiento de madre e hija. Por eso se ha representado al padre como el viento, porque es el que arrastra las olas a la orilla.

Cuando se abre la caja vemos un tul blanco que es la espuma de mar... o los bajos de un vestido. Aquí empieza un juego en el que se tiene que tirar de la "ola", sacando tela, y tela, y tela...

A medida que se va extendiendo se percibe un cambio de color, de azul a morado, y después negro. Esto es el peligro que hay a medida que nos acercamos al fondo de la caja. A más profundidad, más peligro, más incertidumbre, más oscuridad. Esta es la transición.

Se propone un juego en el que se tiene que abrir la ola o vestido e introducirse dentro para bucear en busca del interior de la caja. Una vez llegamos al interior vemos lo que realmente está pasando, lo que se esconde detrás de la metáfora del texto.

La iluminación con LEDS rojos recrean el peligro que padece la niña en la habitación. Por ello la habitación en cuestión está forrada con un papel de pared infantil que tiene humedades y que está deteriorada, como la infancia desgarrada de la niña.

También hay una especie de muñeca vudú que personifica a la niña en sí, inmovilizada en una esquina porque su papel en el relato es estático (ella es maleable y se deja llevar por la voluntad de su padre).

Por último, las caracolas y restos del mar le recuerdan al espectador lo que ha visto fuera. Igual lo que vio en un primer momento no tenía relación con la situación del interior para el espectador.

## INSTRUCCIONES:

1. Enchufa el cable de las luces LEDS que sobresale por un lateral de la caja.
2. Abre la caja.
3. Lo primero que verás será la espuma. Cógela y tira de la ola.
4. Métete dentro y bucea, busca el color rojo.
5. Encuentra el final de la caja y observa la habitación.