

EPIC

EL VESTUARIO

Las capacidades narrativas del vestuario en el teatro musical

Candela Cortijo Gimbel

Trabajo de Fin de Grado 2026
Tutorizado por Itziar Ruiz Molla

EPIC

EL VESTUARIO

Las capacidades narrativas del vestuario en el teatro musical

Por Candela Cortijo Gimbel

AGRADECIMIENTOS

A mis padres, por todo su trabajo que me ha traído hasta aquí, y a Gadea, por darme alguien para quién quiero ser un referente.

A Ana e Inés, porque soy un puzzle de todas las personas que me he encontrado en la vida, y esta pieza la tengo gracias a vosotras.

A Hubert, por creer en mí incondicionalmente y querer formar parte de todos mis proyectos.

A Itziar y todos los docentes que me han formado, por aportarme infinidad de conocimientos que llevaré siempre conmigo.

Y a mí misma, por seguir adelante sin importar los obstáculos en el camino.



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

bellasartes **DISEÑO** **UCM**
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID BBAA

Universidad Complutense de Madrid
Facultad de Bellas Artes
Grado en Diseño 2022-2026

Candela Cortijo Gimbel
Trabajo de Fin de Grado
Tutorizado por Itziar Ruiz Molla

Este trabajo propone un diseño de vestuario para EPIC, la obra musical basada en la Odisea de Homero. Su objetivo es proporcionar un diseño adaptado a la representación seleccionada, pero que a su vez tenga un valor comunicativo en sí mismo, que transmita al público la necesidad de obras significativas y trascendentes. Para esto, se ha hecho un análisis profundo en la historia, seleccionando así un mensaje político concreto en el que basar la narrativa del vestuario, representada a través de un código de color y una abstracción simbólica del juego de la ajedrez. Los resultados incluyen 51 diseños de vestuario, algunos de los cuales se acompañan de diseño de maquillaje, y la confección a mano de un prototipo. La conclusión es un diseño de vestuario con una función práctica, adaptada a las necesidades de los actores, y una función didáctica, que contextualiza la obra y que a su vez se comunica individualmente con el público.

EPIC / TEATRO MUSICAL / LA ODISEA / DISEÑO DE VESTUARIO / ANTIGUA GRECIA

This project proposes a costume design for EPIC, the musical based on Homer's Odyssey. The main objective is to provide a design adapted to the selected representation, while also having its own meaning, which reminds the public of the necessity of meaningful and significant work. In order to achieve this, a deep analysis of the story has been made, then selecting a political message in which the costume narrative has been based, and then represented through color coding and a symbolic chess abstraction. The results include 51 designs, some of which also incorporate makeup design, and the handmade production of one prototype. The conclusion is a costume design with a practical function, adapted to the actors' necessities, and a didactic function, that contextualizes the play and at the same time communicates independently with the audience.

EPIC / TEATRO MUSICAL / LA ODISEA / DISEÑO DE VESTUARIO / ANTIGUA GRECIA

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Tema y justificación	pág. 7
1.2. Objetivos	pág. 7
1.3. Metodología del trabajo	pág. 8

INVESTIGACIÓN

2. TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

2.1. El musical	pág. 9
2.1.1. Historia del teatro musical	pág. 9
2.1.2. Características	pág. 9
2.1.3. Función del vestuario	pág. 9
2.2. Epic: El musical - Una historia basada en la Odisea	pág. 10
2.2.1. La Odisea - El relato original	pág. 10
2.2.2. Contexto histórico de la Antigua Grecia	pág. 10
2.2.2.1. Vestuario histórico de la Antigua Grecia	pág. 10
2.2.3. Epic: El musical - Contextualización	pág. 12
2.2.3.1. Capítulos y estructura	pág. 12
2.2.3.2. Personajes	pág. 15
2.2.3.2.1. El arco de personaje de Odiseo a través de la historia	pág. 17

DEFINICIÓN

3. HIPÓTESIS DEL TRABAJO

3.1. Concepto del vestuario	pág. 26
3.1.1. Idea principal	pág. 26
3.1.2. Mensaje político y simbolismo	pág. 26
3.1.3. Referencias artísticas y visuales	pág. 27
3.1.4. Público objetivo	pág. 27

DESARROLLO

4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.1. Viabilidad del vestuario adaptado al teatro musical	pág. 28
4.2. Vestuario por personajes	pág. 29

ENTREGA

5. RESULTADOS FÍSICOS

5.1. Proceso de producción y documentación	pág. 99
--	---------

6. CLUSIONES Y REFLEXIONES	pág. 102
----------------------------------	----------

7. BIBLIOGRAFÍA	pág. 103
-----------------------	----------



Acceso digital a los anexos



Acceso digital al panel comunicativo



Acceso digital al video pitch del proyecto

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Tema y justificación

La vestimenta es históricamente un pilar social fundamental, pues a través de ella, somos capaces de identificar una gran variedad de mensajes, como épocas, culturas, clases sociales, movimientos políticos, personalidades e incluso estados de ánimo. Es a través de las prendas que el humano ha aprendido a comunicar, representar e identificar, tanto a otros como a él mismo. En consecuencia, el ámbito artístico ha desarrollado la capacidad de contar historias a través de la ropa, un elemento que puede parecer sencillo a simple vista, pero que realmente conlleva una carga comunicativa trascendental. Así mismo, no debería sorprendernos el hecho de que el vestuario en el ámbito escénico sea un personaje más en la obra, uno que habla incluso antes que los actores, y que puede tanto apoyar la narrativa representada como seguir la suya propia.

Para este trabajo, he escogido explotar las capacidades narrativas que tiene el diseño de vestuario en el ámbito del teatro musical, apoyándome para ello en la obra EPIC, compuesta por Jorge Rivera-Herrans. Este musical está compuesto por nueve álbumes basados principalmente en la mítica obra de Homero, la Odisea, explorando de igual manera el viaje de Odiseo en su vuelta a casa, desde la guerra de Troya. Para apoyar su proyecto, el compositor ha desarrollado múltiples animaciones conceptuales, que ha difundido mayoritariamente por redes sociales, ganando así su reciente popularidad, pero, actualmente no cuenta con ninguna representación física. Es por esto que, mi propuesta con este proyecto, es el desarrollo de un vestuario físico para su posible representación en teatro, posicionando en el eje central la capacidad narrativa de la vestimenta, para aportar un punto de vista político que trascienda al público.

1.2. Objetivos

Se podría considerar que actualmente estamos viviendo un resurgimiento de la censura cultural. Tal vez no es una censura tan explícita como se ha podido vivir con anterioridad en este país, pero recientemente los artistas tienen miedo de ser demasiado políticos o de “politizar” el arte. Como punto de partida para abordar este tema, he considerado hacer un análisis de carácter político de La Odisea. Ya que tanto la adaptación musical como el poema clásico de Homero, tratan una historia central con multitud de interpretaciones y múltiples versiones a lo largo de la historia, repleta de dilemas morales, jerarquía política, abusos de poder y discriminación de género, entre otros.

Con todo, el objetivo principal de mi Trabajo de Fin de Grado, es proporcionar un diseño de vestuario adaptado a la representación seleccionada, pero que a su vez tenga un valor comunicativo en sí mismo, para a través de este, transmitir al público que el arte es política, y que la necesidad cultural y la necesidad de expresión son imperantes para el desarrollo humano y el progreso social. Necesitamos recordar que el arte no debe ser cómodo, sino trascendental, transformador y revolucionario.

1. INTRODUCCIÓN

1.3. Metodología del trabajo

Este trabajo está estructurado en cuatro bloques principales: Investigación, Definición, Desarrollo y Entrega.

La investigación: el objetivo de este sector era adquirir los conocimientos teóricos previos necesarios, en los que basar el desarrollo y las decisiones del proyecto. Para conseguir esto, se ha encontrado apoyo en una gran variedad de lecturas.

El recorrido comenzó con una contextualización base, haciendo una lectura profunda del poema original de Homero, y continuó por adquirir conocimientos genéricos sobre la mitología griega. Se consideró que la información proporcionada por estas lecturas podría aportar simbolismos en relación a los dioses y personajes que aparecen en la obra adaptada.

Una vez habiendo partido de los cimientos de la historia, el siguiente paso fue el contexto histórico, recopilando información de varias fuentes acerca del vestuario histórico de la antigua Grecia. Para posteriormente educarse sobre el contexto histórico del teatro musical, sus características y el vestuario. Otra parte imprescindible para la creación y el diseño es partir de referencias sólidas, para este apartadose hizo una búsqueda y posterior visionado de vídeos y entrevistas de obras que destacan por su diseño de vestuario y su código del color.

Esta fase se dio por concluida con un análisis profundo de las letras de las canciones del musical, para absorber todos los rasgos políticos expuestos en la historia, y a partir de ese análisis, desarrollar la narrativa del vestuario.

La definición: El objetivo de esta parte era definir con casi total claridad el proyecto, sus componentes y requisitos. Para ello, primero se identificó el problema a solucionar, y las necesidades que este problema suponía. Una vez hecho esto, se utilizó como apoyo el método AEIOU para formular con más precisión el terreno de actuación.

Una vez establecido dicho terreno, comenzó una lluvia de ideas en relación a los personajes de la obra, tratando objetos, simbolismos y colores característicos de cada uno, con el objetivo de encontrar una narrativa cerrada y sólida para el trabajo. Esta lluvia de ideas, proporcionó el enfoque objetivo

necesario para dar con el tema político concreto a tratar y con la forma de transmitirlo a través del color y el simbolismo en los trajes.

Más tarde se hizo una organización de la obra por sagas, canciones, y personajes por canción, con el fin de esquematizar por completo la obra musical y los vestuarios necesarios, así como los cambios de los mismos.

El desarrollo: Cuando todo el terreno de acción estuvo organizado, dió comienzo el desarrollo de los vestuarios.

Primero se hicieron bocetos prematuros de cada traje (anexo 1), y a continuación una versión más pulida añadiendo color (anexo 2). Con las versiones más pulidas de los bocetos, se pasó a la creación de las primeras versiones finales de los 51 dibujos, usando plantillas de figurines publicadas en internet con el objetivo de ahorrar tiempo, y en formato digital para lograr acabados pulidos, tonos de color exactos y detallar en las texturas. Con todos completados, se compusieron como conjunto para el esquema del panel A1, y esto llevó a algunas correcciones cromáticas para asegurar la cohesión grupal además de la individual. A medida que los diseños se iban completando, se realizaban pequeños testeos con personas ajenas al mundo del diseño para comprobar que la función comunicativa cumplía su objetivo.

Una vez terminados los trajes, se pasó a la parte técnica, creando unos pequeños mapas de funcionamiento para los trajes que lo requerían, ya fuera por su articulación o por el cambio entre varias versiones del mismo.

Finalmente, en respecto a la primera versión de los diseños finales, se seleccionaron los vestuarios que necesitarían apoyo de un maquillaje específico, y a digital se crearon conceptos de dichos maquillajes.

Por otro lado, en paralelo con los figurines digitales de los diseños, dió comienzo la confección física del prototipo de uno de los diseños. Primero se seleccionó el traje a confeccionar, y se planificó el patronaje, los metros de tela que eran necesarios y los demás elementos como el cinturón y las botas, así como los accesorios que esta necesitaría, y a continuación comenzó la confección. Se necesitaron dos testeos estructurales con el modelo, los cuales llevaron a varios cambios con respecto al diseño inicial, para ya derivar a la versión final.

Mientras, atendiendo al resto de aspectos que forman parte de la entrega final, como el Video Pitch y el Panel de comunicación, estos fueron atendidos una vez el proyecto base estuvo establecido y prácticamente finalizado, con el objetivo de abordarlos con una visión periférica de todo el trabajo realizado.

La entrega: Este apartado final se divide en dos elementos principales, el prototipo y la memoria. El proceso de producción del prototipo ha sido documentado a través de videos, recolectados en el Video Pitch, y el prototipo final ha sido fotografiado para ser plasmado en la memoria. Así mismo, la memoria, una vez desarrollado su contenido a forma de borrador, se comenzó a maquetar en InDesign para su posterior impresión y encuadernación. La forma de encuadernación fue motivada por la necesidad de romper el molde convencional, lo cual derivó en un formato A3 horizontal, con encuadernación en espiral, para hacer más cómodo el manejo y manipulación del tomo.

2. TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

2.1. El musical

El teatro musical es considerado el arte escénico más completo, pues es una unión de actuación, canto, música y baile. Esto lo convierte a su vez en la disciplina más compleja, pero que tiene la capacidad de trascender al público como ninguna otra.

2.1.1. Historia del teatro musical

Como señala González Pérez (2025), el origen del teatro musical como lo conocemos hoy en día, puede atribuirse a Broadway o al West End, pero sus fundamentos pueden ser rastreados hasta civilizaciones tan antiguas como la Antigua Grecia, donde se encuentra evidencia de manifestaciones teatrales en las que el coro, desempeñaba un papel esencial en la narrativa. Más adelante en la historia, encontramos elementos del musical en los teatros del siglo XVII, cuando en Francia e Inglaterra aparece la opereta, un género cómico que mezclaba el diálogo con el canto.

Sin embargo, el teatro musical se consolida como lo identificamos actualmente, en el siglo XIX, cuando la escena teatral en Nueva York cambia radicalmente y, concretamente en 1866, nace el que es considerado como el primer musical de la historia, *The Black Crook*. A partir de aquí, el teatro musical evoluciona vertiginosamente, adaptándose a las necesidades de la audiencia, consolidándose oficialmente como género musical a finales de ese mismo siglo.

La Edad Dorada del género se identifica entre los años 1940 y 1960, pues tras la Gran Depresión, el público encontraba refugio y evasión en las salas de teatro con producciones como *Oklahoma!* (1943) o *My Fair Lady* (1956). En esta etapa de cambio e innovación, el género abarca multitud de historias, llegando así a todos los públicos, *West Side Story* (1957), acercó entonces el musical a temas de discriminación e inmigración, generando un impacto cultural monumental.

A partir de los años 60, el público evoluciona y con ellos sus necesidades de entretenimiento. Esto le quita relevancia a las fórmulas clásicas que habían funcionado hasta entonces, para incentivar una innovación del género, diversificando sus narrativas, formatos y géneros musicales, surgiendo entonces

obras como *Hair* (1967) y *Jesus Christ Superstar* (1971).

Mientras, en los años 80, Reino Unido resurge en la nueva faceta de la industria, con producciones como *Cats* (1981) y *The Phantom of The Opera* (1986), consolidando entonces otro punto neurálgico en la escena musical, el West End.

Esta competencia entre Estados Unidos y Reino Unido, catapultó la evolución del género, llevándolo a una transformación constante, que nos brindaría obras célebres como *El Rey León* (1997) o *Mamma Mia!* (1999), entrando en el siglo XXI con una gran variedad de géneros musicales y temas sociales con obras como *Wicked* (2003), *Hamilton* (2015) o *Dear Evan Hansen* (2016), conectando constantemente con las nuevas generaciones y las necesidades de estas.

En los últimos años, con ayuda de las plataformas digitales, el streaming y las redes sociales, el musical ha atravesado las fronteras estadounidenses e inglesas para llegar a retomar su anterior relevancia, ampliando su audiencia internacionalmente.

2.1.2. Características

Según Stage Entertainment España (2024), el teatro musical confía en cuatro pilares fundamentales en los que apoyar sus historias, a través de los cuales, consigue la conexión sustancial con el público que lo mantiene relevante desde los años 40 hasta hoy.

La productora teatral asegura que, en primer lugar, la narrativa debe desarrollarse a través de la música. Las canciones son una parte fundamental que expresa los sentimientos, pensamientos e incluso personalidades de los personajes. Para complementar esta narrativa, se recurre a las coreografías, las cuales aportan energía y potencia a la historia.

Una propiedad que diferencia al teatro de las salas de cine o pantallas de televisión, es el diseño escenográfico, el cual cautiva al espectador y se asegura de proporcionar una experiencia memorable. Es a través de los decorados, los vestuarios y los efectos especiales, que se construye este espacio inmersivo para el público.

Finalmente, la obra solo puede cobrar vida si cuenta con un equipo competente, que entrelace de forma perfecta el trabajo multidisciplinar de un gran número de personas, desde guionistas, compositores o escenógrafos, hasta diseñadores y personal técnico.

2.1.3. Función del vestuario

En otras épocas, el vestuario escénico podía entenderse como un elemento simple, cuyo único trabajo era el de caracterizar al actor, para acercarle a la situación de su personaje en la historia. Aunque hoy esa también es una función básica en el vestuario, se ha desarrollado un enfoque más ambicioso, expandiendo la competencia de la vestimenta en el escenario.

El vestuario escénico es actualmente categorizado como un personaje más en una representación, atendiendo a su capacidad de comunicación no verbal, que define personajes, épocas y emociones, a través de texturas, telas, siluetas y colores.

Como bien expone la compañía teatral española Kamante Teatro (2025): "Este elemento cumple una doble función, una estética y una narrativa, conectando el texto representado con la puesta en escena. Esto le proporciona al público una mejor comprensión de la época en la que se ambienta la obra, una fácil identificación de personajes y una percepción de emociones, personalidades y narrativas subyacentes en los sujetos escénicos."

2. TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

2.2. Epic: El musical - Una historia basada en la Odisea

2.2.1. La Odisea - El relato original

La Odisea es un poema épico escrito por Homero (s.f.), del cual no se tiene constancia de la fecha de su publicación, pero diversas fuentes estiman que su transcripción podría datar del siglo VIII a.C., con la hipótesis de haber sido compuesto con anterioridad pero transmitido por vía oral. Junto a su precuela, la Ilíada, forma parte de los primeros textos encontrados de la literatura occidental, por lo cual, también es considerada por algunos como la primera novela de aventuras de esta.

Este poema narra la travesía de Odiseo (Ulises en romano) en su regreso a su patria, Ítaca, desde Troya tras la célebre guerra que duraría diez años. Este camino repleto de inconvenientes y sufrimiento, se alargaría otros diez años, resultando el viaje de Odiseo en veinte años desde que parte de su hogar, y es narrado por Homero en veinticuatro cantos compuestos en hexámetros griegos.

La línea temporal seguida por el relato original comienza casi al final del viaje de Odiseo, cuando Telémaco (su hijo) parte de Ítaca en busca de información sobre el paradero de su padre. Entre tanto, Odiseo se encuentra en la isla de Ogigia, apresado por la diosa Calipso, de donde es liberado a voluntad de los dioses tras escuchar las plegarias de Atenea. Es entonces cuando Odiseo puede partir una vez más, y arriba a la tierra de los feacios, donde es recibido como huésped y durante una de las cenas ofrecidas, echa la vista atrás para relatar su viaje desde el principio, dando a conocer tanto a sus acompañantes como al lector la historia desde la partida de Troya hasta esa misma cena.

Una vez volvemos al presente, los feacios ayudan a Odiseo a volver a Ítaca, donde entonces ha de reencontrarse con su hijo, y junto a él planear el asesinato de los pretendientes al trono que han ocupado y saqueado su palacio durante su larga ausencia. Finalmente, el poema de Homero concluye con el reencuentro de Odiseo y su esposa, Penélope.

2.2.2. Contexto histórico de la Antigua Grecia

Las obras de Homero, tanto la Odisea como la Ilíada, construyen eventos ficticios sobre factores que se creen reales por descubrimientos arqueológicos como el descubrimiento de las ruinas de Troya en 1870 (Movellán Luis, 2024). Según los historiadores, estos relatos se desarrollarían durante la época de los micénicos (griegos antiguos), una civilización nacida a finales de la Edad de Bronce, entre el 1700 y el 1100 a.C. (Cartwright, 2021), que se extendió desde Cnosos (Creta), por todo el mar Egeo. El complejo palaciego de Cnosos se desentierra y reconstruye en el año 1900, de la mano de Arthur Evans, demostrando la existencia de esta civilización avanzada, protagonista de célebres mitos y anterior a civilizaciones griegas anteriores, bautizándose entonces como la primera gran civilización europea (Molleván Luis, 2024).

2.2.2.1. Vestuario histórico de la Antigua Grecia

Gracias a dicha excavación, se hallaron cerca de 3.000 tablillas, que posteriormente fueron transcritas por Evans (Molleván Luis, 2024). En estas escrituras, se evidencia la participación de telares y trabajadoras textiles, brindando así el conocimiento popular que posiciona a Creta como una superpotencia textil (Varias García, 2012).

Al igual que en muchas etapas de la historia humana, el vestuario de esta época estaba principalmente clasificado en dos grandes grupos, caracterizados por las clases sociales. La clase alta contaba con una vestimenta homogénea, con materiales de calidad y pigmentos de color de un coste muy alto por su difícil producción. Mientras que en la clase baja, encontramos una vestidura más heterogénea, de textiles baratos y de fácil producción (López-Leiton, s.f.).

La indumentaria básica de la Antigua Grecia puede ser agrupada en cuatro tipos de vestidos drapeados: quitón, peplo, himation y clámide.

El quitón (fig.1) era una prenda drapeada de manga larga, producida generalmente en lino o seda. La tela era ceñida al

cuerpo mediante cintos laterales cosidos. Este atuendo estaba relacionado a deidades como Artemisa o Nike.

El peplo (fig.2) se podría describir como una túnica de tirantes drapeada, ajustada a los hombros por fíbulas (especie de broche), ocasionalmente apretada a la cintura por un cinturón y producida en lana. Esta prenda es altamente mencionada en la obra de la Odisea, por lo que se relaciona a menudo con la obra.

El himation (fig.3) consistía en una especie de capa o manto drapeado que envolvía el cuerpo, que a diferencia de los elementos anteriormente mencionados, tenía una distinción de género, pues las mujeres solo la utilizaban como elemento adicional exterior, mientras que los hombres podían portarla como prenda única.

El clámide (fig.4) era un manto ligero o capa abierta en forma de concha, era un elemento de uso exclusivo masculino, por su capacidad de facilitar el movimiento.

La obra de Homero (s.f.) hace referencia múltiples veces a la vestimenta de la época, tanto a sus tipos como a sus colores. Como ya se ha anticipado, el peplo es la vestimenta protagonista de la obra, pero también hay ciertas menciones a elementos concretos como el famoso velo que porta Penélope, o múltiples vestiduras purpúreas.

Sin embargo, otro elemento imprescindible del poema es el telar, un elemento fundamental en la función de la mujer griega, vinculado por Homero primordialmente al personaje de Penélope, pero también utilizado por figuras como Circe. Se podría entender como metáfora, el hecho de que la mujer de Odiseo teje y desteje en su telar de la misma forma, y al mismo tiempo, que la historia lo hace con el futuro del protagonista.

2. TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

2.2.2.1. Vestuario histórico de la Antigua Grecia

1



2



3



4



2. TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

2.2.3. Epic: El musical - Contextualización

EPIC: El musical, nace de la mano de Jorge Rivera-Herrans, quién empieza su producción como parte de una tesis doctoral en 2019, aunque la documentación del proceso en redes sociales no comienza hasta 2021, siendo esto último lo que atrae la popularidad actual que este ha acumulado (Epic The Musical, s.f.).

El primer capítulo fue publicado en 2022, siguiendo a principios de 2023 con el segundo, después de esto, el proyecto se vió paralizado hasta finales de ese mismo año, cuando llegó el tercer capítulo. En esa pausa, el autor se enfrentó a dificultades legales con su discográfica en cuanto a términos de autoría, lo cual le llevaría a la fundación de Winion Entertainment, su propia discográfica bajo la que regrabó los dos primeros capítulos de esta saga, y continuó su desarrollo, terminando con la publicación del último capítulo el 25 de diciembre de 2024.

2.2.3.1. Capítulos y estructura

El musical de Epic (Rivera-Herrans, s.f.) es una compilación de nueve álbumes conceptuales, que mezclan distintos géneros musicales, para , como ya se ha mencionado anteriormente, narrar el viaje de Odiseo en su regreso a Ítaca. Esta versión, aunque parecida, difiere en pequeños aspectos con la obra original, con el fin de potenciar la emoción y la conexión con el espectador, estimulando su empatía hacia los personajes, un aspecto que pasa más desapercibido en la obra épica de Homero. Estos nueve álbumes han sido denominados como sagas, y la trama comienza con la Saga de Troya (The Troy Saga).

Compuesto por cinco canciones, este primer capítulo nos da la bienvenida a la historia desde el interior del famoso caballo de Troya, donde los griegos están planeando su estrategia de ataque con la que, tras diez años, darían fin a esta guerra contra los troyanos (The Horse and the Infant). Mientras esta batalla está llegando a su fin, Odiseo se ve abrumado por una visión divina, en este momento Zeus, el rey del olimpo, le encomienda una dura misión, asesinar al hijo recién nacido del príncipe troyano Hector. Odiseo intenta resistirse, buscando

otras salidas, pero Zeus le convence de la inminente amenaza que el bebé supone para él y su familia. El protagonista, tras un segundo tema que abarca el dilema moral que esto supone (Just a Man), obedece y después comienza su rumbo a casa junto a sus tropas.

La historia continúa con los barcos de Odiseo abordando en una primera isla en busca de comida (Full Speed Ahead), en esta, él y Polites se zambullen a la aventura en los bosques, mientras Polites intenta convencer a Odiseo de recibir el mundo con "los brazos abiertos" (Open arms), y llenarlo de benevolencia y empatía. Entre tanto se topan con los Lotófagos, comedores de loto, que tras un acercamiento amable, les dirigen a una cueva en busca de comida apta para los soldados.

El último tema de esta saga, nos es concedido por la primera aparición de Atenea, la diosa de la sabiduría y la mentora de Odiseo. Esta nos permite un pequeño vistazo al pasado, al momento en el que ella y el protagonista se conocieron, para recordarle a Odiseo la razón por la que fue nombrado su aprendiz, un "guerrero de la mente" (Warrior of the mind), no porque fuera ingenuo o empático, como estaba siendo en ese momento, sino porque era astuto y hábil.

La segunda saga, la Saga de los Cíclopes (The Cyclops Saga), cuenta con solo cuatro temas, y su historia da comienzo con las tropas de Odiseo encontrando y matando un rebaño de ovejas, en la cueva que los Lotófagos habían mencionado. Una vez las ovejas han sido sacrificadas, Odiseo, influenciado por la advertencia anterior de Atenea, empieza a dudar de si realmente están a salvo. Es en ese exacto momento, en el que Polifemo, el cíclope dueño de ese rebaño, hace su aparición (Polyphemus). El protagonista intenta conversar y persuadir a la bestia para conseguir su perdón, ofreciéndole vino como regalo, pero este no cede y asesina a gran parte de su ejército igualmente (Survive).

Tras esa masacre en la que perece la mayoría de sus acompañantes, Polites entre ellos, Odiseo les recuerda a los restantes que deben llegar al puerto con el resto de su flota para escapar. Atacan al cíclope aturdido por el vino ofrecido, pues este había sido manipulado con loto por parte de Odiseo, y consiguen vencerle, pero le dejan vivir (Remember Them). En su huida, Atenea le recuerda que debería ser despiadado y

no dejarle con vida, pues mientras esté vivo sigue siendo una amenaza, como respuesta Odiseo revela a los cíclopes que habitan en la isla, su identidad.

Tras este acto temerario, la diosa y el capitán entran en una discusión. En esta última canción Atenea se despidе para siempre del lado de Odiseo, pues está segura de que ha cambiado y no es el mismo soldado que ella había entrenado para la guerra (My Goodbye).

Esto da comienzo a la tercera saga, La Saga del Océano (The Ocean Saga). Este breve capítulo de cuatro canciones abarca el viaje desafortunado que encuentran los barcos de Odiseo en el océano, ya que navegan en constante tormenta (Storm). En medio de esta intemperie, se topan con una isla flotante, la isla de Eolo, el dios del aire, al cual el capitán pide ayuda para combatir el temporal (Luck Runs Out).

Eolo protagoniza un tema divertido, en el cual le ofrece a Odiseo ayuda en forma de juego, con el que comprobar la confianza en su tripulación. Para ello le otorga una bolsa que contiene la tormenta, la cual no se debe abrir hasta llegar a Ítaca. A Odiseo le parece una tarea muy simple, pero esta se ve frustrada, ya que finalmente sus supuestos amigos, abren la bolsa mientras el capitán duerme, como Eolo le había advertido (Keep Your Friends Close).

Este infortunio no solo desata nuevamente la tormenta, sino que les lleva directos a las manos furiosas de Poseidón, quién, entonces, interpreta el último tema de la saga (Ruthlessness). Poseidón, enfurecido, castiga a Odiseo por haber herido a su hijo, Polifemo, pero sobre todo por haberle dejado con vida. En un principio, a ojos del protagonista, dejar al cíclope vivir era un acto piadoso y bondadoso, pero, como el dios del mar resalta, es en realidad un acto cruel, que ha condenado a su hijo a una vida de sufrimiento, convirtiéndolo en una amenaza latente para el capitán al haberle, además, revelado su identidad, tal y como Atenea le había advertido en ese mismo momento. Tras masacrar a la mayoría de la flota, Poseidón pierde de vista a Odiseo, cuando este libera las últimas gotas de aire atrapadas en la bolsa de Eolo. Este momento final de la tercera saga, podría ser considerado como el primer punto de inflexión en el viaje de Odiseo y en el mensaje que el autor quiere transmitir.

2. TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Tras escapar de las manos crueles de Poseidón, el único barco restante de la flota de Odiseo atraca en la isla de Eea, dando comienzo a la cuarta saga, la Saga de Circe (The Circe Saga). Estas cuatro canciones narran el encuentro de los soldados de Odiseo con Circe, la hechicera presa en esa isla, quien famosamente convertía a sus huéspedes en cerdos. Cuando la bruja cumple con dicho legado, Odiseo parte al rescate de sus compañeros, a los cuales había enviado para explorar el terreno (Puppeteer).

En su excursión, se topa con el dios de la mensajería, Hermes, quien le facilita una ventaja divina contra Circe, con el objetivo de que Odiseo tenga alguna esperanza de sobrevivir a su encuentro (Wouldn't You Like).

Una vez arribado al palacio de la bruja, Odiseo y esta se enfrentan, revelando la ventaja del capitán (Done For). Pero en ese momento Circe cambia de táctica e intenta seducirlo para doblegarlo. Odiseo rechaza su oferta, volviéndose vulnerable ante la diosa, quien entonces siente piedad y le ofrece ayuda (There Are Other Ways). Circe libera a los hombres retenidos, y les facilita acceso al inframundo, en el que podrán buscar a un profeta en busca de indicaciones para su vuelta a casa.

La ayuda de Circe nos otorga la quinta saga, la Saga del Inframundo (The Underworld Saga). Este capítulo empieza con los barcos de Odiseo adentrándose en el inframundo, encontrándose con sus compañeros fallecidos y, con Anticlea, la madre del capitán, que murió en Ítaca, esperando el regreso de su hijo desde que partió a la guerra de Troya (The Underworld).

Su camino continúa con el encuentro esperado con el profeta ciego, Tiresias, quién protagoniza el segundo tema, otorgándole a Odiseo toda una profecía sobre la posible vuelta a casa, pero de un hombre que no es él (No Longer You).

Odiseo frustrado al escuchar este presagio, siente que todo su sufrimiento ha sido en vano, pues no será él quien regrese. En este momento, el personaje de Odiseo se enfrenta a un gran cambio, y protagoniza la última balada de la saga, al aceptar dejar atrás su piedad y bondad, a cambio de regresar con su familia, sin importar el precio (Monster).

Este segundo punto de pivote en el personaje de Odiseo, se ve introducido con el primer tema de la sexta saga, la Saga del Trueno

(The Thunder Saga), cuando la tripulación se encuentra con un banco de sirenas que intentan persuadirlos hacia su muerte.

Una de ellas finge ser Penélope, e intenta ofrecer consuelo a su marido, quien le sigue el juego haciéndole preguntas necesarias para su vuelta a casa (Suffering). Pero la flota estaba preparada, tenían los oídos tapados para no caer en la trampa, y proceden a atrapar a todas las sirenas. En este momento, las criaturas suplican piedad, pero Odiseo ya ha dejado esa parte atrás y las asesina despiadadamente (Different Kind of Beast).

El camino a casa continúa por la cueva de Escila, un monstruo de seis cabezas que, requiere un sacrificio del mismo número de hombres para permitir el paso. Odiseo es consciente de este alto precio, pero decide pagarlo de todas formas a costa de sus compañeros (Scylla).

Los tripulantes restantes tras esta masacre que les era desconocida, son conscientes entonces de la traición que han sufrido por parte de su capitán, y se sublevan en su contra (Mutiny), hiriéndolo inconsciente. Odiseo vuelve en sí en un prado plagado de ganado sagrado, y suplica a su compañero Euríloco que no sacrifique ninguna vaca, pues eso atraería la furia de los dioses, pero el soldado, motivado por el hambre mortal, continúa su tarea indistintamente.

La furia divina llega de la mano de Zeus, el rey del Olimpo, que protagoniza la última canción de la saga, haciendo a Odiseo escoger entre salvar a su tropa o a él mismo (Thunder Bringer). El capitán intenta escapar de este dilema moral imposible, pero al final acaba optando por la supervivencia propia, para poder volver a ver a su esposa.

El musical continúa con la Saga de la Sabiduría. Esta séptima saga comienza en el momento que lo hace el poema original de Homero, cuando Atenea toma como nuevo aprendiz a Telémaco, el hijo de Odiseo, quien hace su primera aparición en la obra musical protagonizando el primer capítulo de esta saga (Legendary).

Telémaco nos cuenta la vida en palacio desde que su padre partió, donde los pretendientes de su madre han ocupado su hogar, saqueando y aprovechándose de las sirvientas, mientras esperan que Penélope tome un nuevo marido, pues en la isla están seguros de que el rey ha perecido en su viaje tras ya

trece largos años de ausencia. Los pretendientes maltratan a Telémaco a pesar de ser el príncipe, y durante la canción que el joven dedica a su padre, se ve asaltado por dichos pretendientes, quienes inician una pelea. En este momento, la diosa acude en su ayuda y consigue que Telémaco escape de la situación (Little Wolf).

Después de esto, Telémaco y Atenea nos conceden un dueto en el que sellan su alianza como mentora y aprendiz, pero, como a Odiseo le hubiera gustado, como amigos también (We'll Be Fine).

Tras este emotivo capítulo, Atenea comienza arrepentida la búsqueda de Odiseo, quién, para su sorpresa, ha sido enviado por los dioses a la isla de Ogigia, donde se encuentra prisionero por la diosa Calipso. En esta isla, Odiseo se enfrenta a la desesperación durante siete años, deseando volver con su esposa, mientras Calipso, quien está enamorado de él, le mantiene cautivo (Love in Paradise). Atenea al ser testigo de esta situación, es consciente de que Odiseo necesita ayuda, y recurre al favor de los dioses.

La saga nos asciende entonces al Olimpo, donde Atenea suplica a su padre, Zeus, que libere al mortal. Cuando el rey de los dioses escucha esta petición, se siente ofendido por su hija, y decide ponerla a prueba (God Games). Le ofrece la liberación de Odiseo, pero solo si es capaz de poner a su favor a los dioses allí presentes. Atenea conversa con Apolo, Hefesto, Afrodita, Ares y Hera, y completa la prueba de su padre, quién entonces enfurece por haber sido vencido y ataca a Atenea.

La historia de Odiseo continúa con la Saga de la Venganza, cuando después de la batalla divina de Atenea, Hermes es enviado para liberar a Odiseo de las manos de Calipso. La ninfa apenada, se da cuenta de que su amor no es correspondido y libera a su amante como los dioses han mandado (Not Sorry for Loving You).

Odiseo es recibido entonces por Hermes, quien le recita las instrucciones para llegar a su hogar, el itinerario que deberá seguir y las herramientas a su disposición, la bolsa de Eolo que contiene una tormenta, la cual debe permanecer cerrada una vez más (Dangerous). Siguiendo las indicaciones del dios, Odiseo esquiva las fauces de Caribdis, un monstruo marino que debe ser evadido para no acabar arrastrado hacia su interior (Charybdis).

2. TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Es entonces cuando el naufrago empieza a vislumbrar las orillas de su tierra, incrédulo de estar tan cerca de lo que lleva anhelando veinte años. Sin embargo, su balsa empieza a ser arrastrada hacia el mar de nuevo, y se encuentra por última vez con Poseidón, quién está determinado a acabar con la disputa finalmente, lanzando un nuevo dilema moral, Odiseo debe elegir entre morir ahogado o sumergir toda Ítaca (Get in the Water). Odiseo suplica clemencia pero el dios le sumerge al fondo del océano para acabar con él, donde como última esperanza, el mortal abre la bolsa de Eolo para volver a la superficie.

De vuelta a la batalla, Odiseo declara firmemente que debe llegar a casa. Poseidón le hace ver que al haber abierto la bolsa, ha condenado por completo su futuro, bloqueando su vuelta a la isla. El protagonista entonces le ordena que retire la tormenta, y al recibir la negativa del dios, le tortura con su propio tridente hasta que este cede, y finalmente le concede la vuelta a casa (Six Hundred Strike).

El viaje de Odiseo concluye en la Saga de Ítaca (The Ithaca Saga), la cual comienza de la mano de Penélope, quién protagoniza por primera vez en la obra, una balada que narra su vida desde que su marido partió a la guerra. Desde que se le obligó a escoger un pretendiente para reinar a su lado, la esposa de Odiseo estuvo tejiendo un tapiz, que cuando acabase, marcaría el momento de casarse de nuevo. Esto actuaba como excusa para dilatar en el tiempo dicho momento, y seguir esperando a su marido en secreto, pues deshacía por las noches todo lo que había tejido por el día. Cuando fue descubierta por sus doncellas, los pretendientes la obligaron a terminar el tapiz y comenzar la elección del nuevo rey. Es en ese momento en el que Penélope comienza la canción, presentando a continuación, la prueba a la que someterá a los pretendientes para asegurar que escoge sabiamente al nuevo gobernador de Ítaca (The Challenge). Cuando los pretendientes se encuentran fallando estrepitosamente en el desafío imposible escogido por la reina, los hombres, liderados por Antinoo, se reafirman en la idea de que Penélope no tiene ninguna intención de buscar nuevo marido, y enfurecidos planean el asesinato del príncipe y la violación de la reina (Hold Them Down). En ese mismo instante, el líder se ve atravesado por una flecha, de la mano arquera

de Odiseo, quién acaba de llegar a su palacio de la batalla con Poseidón, y de escuchar los planes del grupo.

Comienza la persecución de los pretendientes por todo el palacio, pues huyen despavoridos del rey para salvar su vida. Cuando se ven acorralados por este y su hijo, piden clemencia, pero Odiseo, hartado, hace caso omiso y masacra a todos los hombres que habían estado ocupando su palacio (Odysseus).

Una vez concluida esta escena, Telémaco se reencuentra con su padre, y ambos interpretan una balada que les conecta después de veinte años separados. Odiseo manda a su hijo en busca de su madre, y es entonces cuando Atenea aparece para disculparse con su aprendiz, y desear un mundo mejor en el que vivir (I Can't Help but Wonder).

Finalmente, para concluir la saga y el musical, el último capítulo nos otorga el reencuentro más esperado a lo largo de esta historia. Odiseo y Penélope protagonizan una balada emotiva, en la que Odiseo busca redención por parte de su esposa, quien sin dudarlo le declara que su amor no tiene límites (Would You Fall in Love with Me Again).

Portadas originales de las sagas de EPIC: El musical, diseñadas e ilustradas por ZWIST.



2. TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

2.2.3.2. Personajes

Epic recurre a menudo a una composición musical que identifica a cada personaje con una instrumento o una melodía concreta, incluso coros de letras de canciones anteriores, de esta manera refuerza los simbolismos y los mensajes ocultos (Rivera-Herrans, s.f.).

Enumerados por orden de aparición:

ODISEO: Interpretado por el mismo autor del musical, Jorge Rivera-Herrans, el protagonista de esta historia es descrito como audaz, inteligente y un estratega. Por esto fue seleccionado por la diosa Atenea para ser su aprendiz y convertirlo en el capitán más grande de los griegos. Su recorrido es determinado por su inminente voluntad de regresar con su esposa Penélope y su hijo Telémaco a su reino en Ítaca.

Musicalmente, el personaje de Odiseo está representado con la guitarra, y con la melodía y letras de la pieza "Just a Man".

GUERREROS GRIEGOS: Con su primera aparición en el interior del Caballo de Troya, escuchamos a Odiseo mencionar la participación de nombres célebres como Diomedes, Argamenón, Menelao, Ajax y Nestor, algunos de los cuales son también partícipes de la obra original.

EL BEBÉ: Representando el primer gran duelo moral al que el protagonista se enfrenta, encontramos al hijo recién nacido de Hector, el príncipe de Troya. Aunque al principio Odiseo se muestra reticente ante las órdenes divinas, finalmente acaba arrojando al niño desde las alturas, por temor a que, una vez este crezca y conozca la historia de su padre, busque venganza.

EURÍLOCO: Interpretado por Armando Julián, es el segundo al mando de las tropas en la travesía, sin embargo suele resultar una oposición frecuente ante las órdenes e ideas de Odiseo. Como resultado de estas dudas, es Euríloco el que abre la bolsa de Eolo, y el que finalmente, en la Saga del Trueno, lidera el motín contra Odiseo.

POLITES: La voz de Steven Dookie nos brinda un personaje de aparición breve, pero que persigue la narrativa hasta el final. Es un soldado amable e ingenuo, que defiende la idea de ser benévolo con los extraños para hacer el mundo mejor.

Musicalmente, son recurrentes sus acordes principales del tema "Open Arms" a lo largo de la historia, usualmente cuando Odiseo siente remordimientos y su pasado le atormenta.

LOTÓFAGOS: A diferencia del poema original, el cual los presenta como simples humanos encantados por el loto, Jorge Rivera-Herrans los interpreta como pequeñas criaturas que se alimentan de esta planta, a las cuales da voz él mismo.

ATENEA: La diosa de la sabiduría y la guerra, interpretada por la artista TE/MO (Teagan Earley), es un personaje autoritario y severo, que no permite que la emoción nuble la razón. A lo largo de la trama, la diosa evoluciona sus creencias, y termina por desear un mundo benévolo en el que hubiese actuado mejor con Odiseo.

Históricamente en la mitología griega, la hija de Zeus es representada con un casco, una armadura y una lanza, y su animal simbólico es el búho.

En el musical, el personaje es relacionado con el piano, principalmente con la melodía del tema "Warrior of the Mind".

POLIFEMO: El cíclope hijo de Poseidón, interpretado también por el autor de la obra, mediante un modulador de voz, habita en la cueva llena de ovejas que los soldados saquean en la tercera saga. Es un personaje que se presenta como simple o bobo, ya que es engañado por Odiseo con facilidad, pero más adelante en la saga, Odiseo reflexiona y entiende que es un ser leal y noble, que simplemente se estaba defendiendo de su ataque, y que es ahora víctima de una vida de ceguera.

EOLO: Aún siendo concebido de género masculino, en esta adaptación es interpretado por Kira Stone, acompañada de lo que el creador denomina como Winions, unos pequeños secuaces coristas interpretados por él mismo. Un personaje travieso y engañoso que revela la verdad sobre la confianza a Odiseo.

Mitológicamente, Eolo es el guardián de los vientos que

mantiene sometidos en su isla a los anemoi, las deidades del viento, Céfito (oeste), Bóreas (norte), Noto (Sur) y Euro (este).

POSEIDÓN: El dios del mar interpretado por Steven Rodriguez, en esta adaptación se nos muestra vengativo, cruel y orgulloso, determinado a hacer que Odiseo pague por sus actos. Es entendido como el principal antagonista de la historia de Odiseo, y en la adaptación musical protagoniza el tema "Ruthlessness", el cual asienta el mensaje que el autor quiere transmitir con esta versión.

En la mitología griega, Poseidón está relacionado con su tridente, forjado por los cíclopes, es muy retratado cabalgando en un carro tirado por caballos, y es bien conocida su constante competencia con la diosa Atenea.

HERMES: Dios del viaje y la suerte, interpretado por Troy Doherty, es un personaje pícaro y manipulador que ayuda en dos ocasiones a Odiseo, pero no por ser bondadoso sino por intereses propios.

Mitológicamente, es relacionado con la velocidad y representado con sandalias aladas. Su aparición en la isla de Circe se debe a que estos fueron amantes durante el exilio de la bruja en Eea.

CIRCE: Interpretada por Tayla Sindel, la diosa hechicera vive exiliada en la isla de Eea como castigo por sus pecados. Es una mujer poderosa y cínica que decide ayudar a Odiseo, al sentir empatía hacia el sufrimiento del mortal.

Históricamente, Circe es la hija del dios Helios, y es castigada por su propio padre, tras ser la responsable de la transformación de la ninfa Escila en el monstruo que conocemos en esta historia. En su tiempo en la isla, multitud de marineros abordaban para un descanso. La diosa en un inicio fue hospitalaria, pero los hombres abusaron de ella y sus ninfas, y como resultado, se convirtió en el personaje desconfiado que conocemos por convertir a los siguientes marineros en cerdos. A diferencia de esta adaptación, en el poema de Homero, Circe y Odiseo mantienen una relación durante un año en Eea, de la cual nace Telégono, hijo que mucho tiempo después sería relevante en la vida de Odiseo.

2. TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

ANTICLEA: La madre de Odiseo es interpretada por Wanda Herrans, la verdadera madre del autor, quién a su vez interpreta al protagonista. Anticlea hace una breve aparición en el inframundo, para despedirse de su hijo, pues perece en Ítaca esperando su regreso.

TIRESIAS: El profeta ciego es interpretado por Mason Olshavsky, quién protagoniza una canción sustancial en la trama. A medida que Tiresias comienza a narrar la futura vuelta de Odiseo, se pueden distinguir, entre la melodía, coros que narran exactamente los siguientes pasos en la historia del musical, a modo de verdadero presagio. A su vez, las letras de "No Longer You" nos marcan un antes y un después en el personaje principal, pues nos esclarece el cambio de carácter en Odiseo, necesario para llegar a casa.

SIRENAS: Debido a que su primera aparición es interpretando una falsa Penélope, las sirenas están interpretadas por la misma voz que la reina, Anna Lea.

Mitológicamente, las sirenas eran seres que fusionan la cabeza de mujer con el cuerpo de pájaro, sin embargo, influenciado por la iconografía popular, en la versión de Jorge Rivera-Herrans, las sirenas son seres marinos femeninos con cola de pez.

Musicalmente parecen seguir la melodía identificativa de Penélope, pero carente de sus características violas, lo cual nos comunica antes de que sea revelado que, realmente no se trata de la esposa de Odiseo.

ESCILA: El monstruo de seis cabezas es interpretado por KJ Burkhauser, un personaje devastador y cruel, que empatiza con Odiseo, pues ambos cometen atrocidades por su supervivencia.

ZEUS: El dios del trueno interpretado por Luke Holt, nos presenta la faceta más autoritaria y despiadada del rey del Olimpo, quien casi disfruta con el sufrimiento impuesto sobre Odiseo.

Mitológicamente, Zeus es marido de la diosa Hera, hermano de Poseidón y padre de multitud de deidades como Atenea y Ares. Es representado con truenos y nubes, y simbólicamente relacionado con un halcón.

TELÉMACO: El hijo de Odiseo tiene la voz del joven Miguel Veloso, conocido artísticamente como MICO. Representa un personaje enérgico, ingenuo y leal a su padre, sufriendo abusos constantes en su hogar por parte de los pretendientes.

Musicalmente es representado con una mezcla de guitarra y piano, para simbolizar la unión entre Odiseo y Atenea.

CALIPSO: Es una ninfa inmortal interpretada por Barbara Wangui, quien le da un carácter vívido y melódico al personaje.

Calipso era una diosa retenida en la isla de Ogigia, con el poder de embrujar a los hombres con su voz y su belleza. Retiene a Odiseo durante siete años, pues estaba enamorado de él y creía de manera genuina que era un sentimiento recíproco, ofreciéndole al capitán la inmortalidad a cambio de una estancia indefinida.

APOLO: Con la voz de Brandon McInnis, Apolo hace una aparición breve en la batalla de dioses en la que se disputa la liberación de Odiseo.

En la mitología griega, Apolo es el dios de la música y las artes, por esto su argumento en contra de Odiseo tiene que ver con las sirenas y sus canciones. Está relacionado con el sol, la lira y el animal fantástico mitad león mitad águila, el grifo.

HEFESTO: El dios herrero es interpretado por Mike Rivera, el padre del autor. Es un personaje ermitaño y que valora enormemente la lealtad, cosa que menciona en su breve argumento en contra de salvar a Odiseo. Además es conocido en la mitología por padecer de aflicciones físicas que le hacen ser rechazado por el resto del Olimpo.

AFRODITA: La célebre diosa del amor, con la voz de Jenani Krishnan-Ja (artísticamente J.Maya), nos muestra la faceta más egoísta y engreída de Afrodita, altamente reticente a otorgar un perdón a Odiseo.

Mitológicamente está relacionada con el color morado, las perlas y la espuma, y simbólicamente está ligada a la paloma blanca.

ARES: Dios de la guerra, interpretado por Earl Gresham Jr., una deidad mordaz y violenta, históricamente enfrentada contra Atenea, y ligado amorosamente con Afrodita.

En la mitología griega está representado constantemente en armadura de guerra, ligado a la sangre, el color rojo y el odio, simbolizado comúnmente con un buitre.

HERA: La reina del Olimpo, diosa de la familia y esposa de Zeus, es interpretada por la artista POESY (Sarah Botelho).

Representada para el musical como seductora y ocurrente, difiere de la figura histórica de la diosa, más conocida como envidiosa y vengativa, ya que su relación con Zeus está constantemente repleta de amantes por la parte del promiscuo dios, algo que es mencionado en la letra de "God Games" con tono irónico. En la mitología está relacionada con el lujo y el pavo real.

ANTINOO: Es el líder de los pretendientes al trono de Ítaca, con la voz de Ayrton Alexander, es quién protagoniza la canción "Hold Them Down", donde planea el asesinato del príncipe y la violación a la reina.

PRETENDIENTES: El grupo de hombres avariciosos y lujuriosos que ocupan el palacio de Odiseo, a la espera de la decisión de la reina, saquean, destruyen el hogar y abusan de las doncellas de Penélope.

PENÉLOPE: La esperada esposa del protagonista, interpretada por Anna Casey, es un personaje paciente y leal, que anhela frustrada la llegada de su esposo.

Musicalmente es representada con violas y la letra icónica "Waiting".

Para la elaboración de los figurines finales se han tenido en cuenta los rasgos personales de los actores mencionados que interpretan a los personajes.

2. TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

2.2.3.2.1. El arco de personaje de Odiseo a través de la historia

Tras veinte años de ausencia, cuando vuelve a su patria, Odiseo no es el mismo hombre que partió hacia la guerra contra los troyanos. Este gran cambio en su carácter se desarrolla paulatinamente a lo largo de las nueve sagas de Epic, a través de sus melodías y sus letras (Rivera-Herrans, s.f.).

Cuando comienza la primera saga, la historia está repleta de energía y optimismo, los soldados recuerdan a sus familias, esperando en sus hogares su regreso, para alimentar su fuerza contra la batalla.

Sin embargo, en breve se presenta el primer gran dilema moral en la vida de Odiseo, el sacrificio de un infante en "Just a Man". En esta canción encontramos un Odiseo que se pregunta dónde está el límite, la línea a cruzar que convierte tus actos en inexcusables. Una interrogación, y por ende melodía, reiterante en varios momentos de la obra.

[Odysseus]

*"But when does a comet become a meteor?
When does a candle become a blaze?
When does a man become a monster?"*

[Odiseo]

*"¿Cuándo se convierte un cometa en un meteorito?
¿Cuándo se convierte una vela en una llama?
¿Cuándo se convierte un hombre en un monstruo?"*

Es también en esta canción, cuando somos introducidos por primera vez al tema transversal de la historia, el abuso de poder y la manipulación divina, cuando Zeus coacciona al protagonista a seguir sus órdenes.

Aún y con eso, el personaje de Odiseo continúa su travesía con la mente abierta, y decide darle una oportunidad al dogma de su compañero Polites, a la confianza y la empatía en "Open Arms"

[Polites]

*"This life is amazing when you greet it with
open arms
Whatever we face, we'll be fine if we're leading
from the heart
No matter the place, we can light up the world
Here's how to start
Greet the world with open arms"*

[Polites]

*"Esta vida es maravillosa cuando la recibes con los
brazos abiertos
Sea lo que sea que nos encontremos, estaremos bien si
lideramos desde el corazón
No importa el lugar, podemos alumbrar el mundo
Así es como empezamos
Recibe el mundo con los brazos abiertos"*

El control y la manipulación divinas hacen una segunda aparición en la historia del protagonista, esta vez de la mano de Atenea en "Warrior of the mind", donde recuerda a Odiseo que un buen soldado no deja sus emociones nublar su mente.

[Athena]

*"Have you forgotten to turn off your heart?
This is not you
I see you changing from how I've designed you
Have you forgotten your purpose? Let me
remind you"*

[Atenea]

*"¿Has olvidado apagar tu corazón? Este no eres tú
Te veo cambiando de como te diseñe
¿Has olvidado tu propósito? Déjame que te lo
recuerde"*

Esta aparición hace que el capitán vuelva a activar sus alertas, ayudando al engaño del cíclope, con intenciones de resolver la situación de forma diplomática. Sin embargo su intento de evitar violencia se ve rápidamente frustrado por las acciones de Polifemo ("Polyphemos"). En este momento, el carácter de Odiseo se llena de dolor y luto por sus compañeros, lo cual le lleva a actuar de forma temeraria y emocional, con el objetivo de vencer a la bestia ("Remember Them").

[Odysseus]

*"Remember them
When the fire begins to fade
For the fallen and afraid
We are not to let them die in vain"*

[Odiseo]

*"Recordadles
Cuando el fuego comience a apagarse
Por los caídos y los asustados
No debemos dejarles morir en vano"*

No obstante, en honor a su compañero fallecido Polites, Odiseo decide perdonarle la vida al cíclope. En ese momento, Atenea le ordena no dejar a la criatura con vida, harto de sufrir por las órdenes de su mentora, se subleva contra su control en "My Goodbye".

[Odysseus]

*"Unlike you, every time someone dies
I'm left to deal with the strain
What's a title that a goddess could lend
If I'll never sleep at night?"*

[Odiseo]

*"A diferencia de tí, cada vez que alguien muere
Yo tengo que cargar con la presión
Qué es un título concedido por una diosa
Si nunca podré dormir por las noches"*

2. TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

En este tema, vemos a ambos sincerarse, pero es importante prestar atención al hecho de que Odiseo consideraba a la diosa como su amiga, mientras que ella le consideraba un simple peón en su juego, y es por ello que ante la desobediencia de Odiseo responde con crueldad y le abandona a su suerte.

[Athena]

*"You're not looking for a mentor
I'm not looking for a friend
I mistook you for a general
What a waste of effort spent"*

[Atenea]

*"Tú no estás buscando una mentora
Yo no estoy buscando un amigo
Te confundí con un general
Vaya esfuerzo desperdiciado"*

La tercera saga comienza con un protagonista liberado de la opresión divina, que ha recobrado su confianza. Rebosante de seguridad, hace un pacto con Eolo, quién le advierte que no debe ser tan ingenuo en "Keep Your Friends Close".

[Eolis]

*" 'Cause the end always justifies the means
Friends turn to foes in rivalries, so
Keep your friends close and your enemies closer
Never really know who you can trust"*

[Eolo]

*"Porque el fin siempre justifica los medios
Los amigos se convierten en rivales, así que
Mantén a tus amigos cerca y a tus enemigos aún más
Nunca sabes realmente en quién puedes confiar"*

Odiseo en este momento de la historia comienza a convertirse en un capitán desconfiado, vigilando la bolsa nueve días sin descanso, pero finalmente cae rendido al cansancio. Es este instante que la confianza del capitán termina por colapsar, pues su tripulación sucumbe a la tentación y le traiciona abriendo la bolsa.

Sin ser capaz de digerir lo sucedido, la flota se ve atacada por Poseidón en busca de venganza. El tema "Ruthlessness" posiciona al protagonista ante la batalla que habrá de librar el resto de su viaje: ser cruel es tener piedad con nosotros mismos.

[Poseidon]

*"The line between naivety
And hopefulness is almost invisible
So close your heart, the world is dark"
"Ruthlessness is mercy upon ourselves"*

[Poseidón]

*"La línea entre la ingenuidad
Y la esperanza es casi invisible
Asique cierra tu corazón, el mundo es oscuro"
"La crueldad es piedad con nosotros mismos"*

Odiseo no entiende la lección que Poseidón está imponiendo sobre él y sus hombres, y con el protagonista lleno de incredulidad ante la crueldad del dios, comenzamos a escuchar la melodía y los coros de "Just a Man", cuestionando nuevamente.

[Odysseus]

"When does a man become a monster?"

[Odiseo]

"¿Cuándo se convierte un hombre en un monstruo?"

Este episodio cambia la perspectiva de Odiseo, lo cual muestra en la cuarta saga, en su enfrentamiento con Circe, donde identificamos un protagonista cauteloso y desconfiado, pero aún leal a sus hombres.

El personaje de Circe es un espejo ante el de Odiseo, pues como deja claro la diosa, ella ya ha sido manipulada antes como una marioneta ("Puppeteer"), pero ahora ha aprendido la lección que Poseidón nos presenta, y está al mando moviendo los hilos, como titiritera.

[Circe]

*"I've got all the power, I've got all the power
No, I'm not a player, I'm a puppeteer
No, I don't play, I puppeteer"*

[Circe]

*"Tengo todo el poder, yo tengo todo el poder
No, no soy una jugadora, soy la titiritera
No, yo no juego, yo muevo los hilos"*

Ambos personajes iniciaron su viaje siendo ingenuos y confiados, y eso les castigó con dolor, por lo que ahora actúan con precaución y sin escrúpulos ante las amenazas ("Done For").

[Circe]

*"I don't know who you are nor why you're here
But let me make this one thing clear
I've got people to protect, nymphs I can't neglect
So I'm not taking chances, dear"*

[Circe]

*"No sé quién eres ni qué haces aquí
Pero déjame dejar esto claro
Tengo gente que proteger, ninfas que no puedo abandonar
Así que no me voy a arriesgar, querido"*

2. TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Cuando la bruja es consciente de que su magia no hace efecto en el mortal, cambia de estrategia e intenta seducirle ("There Are Other Ways"). El hombre rompe su fachada y se sincera con la diosa, él simplemente quiere volver al lado de su esposa, en este momento volvemos a escuchar la melodía de "Just a Man" la cual nos recuerda dicha vulnerabilidad latente en el personaje. Una vez Circe es consciente de que ambos son víctimas, empatiza con Odiseo y le ofrece ayuda.

[Circe and Odysseus]

*"This is the price we pay to love (I'm just a man)
There is no line, never enough (I'm just a man)
So much power, so much power (Forgive me)
But there's no puppet here"*

[Circe y Odiseo]

*"Este es el precio que pagamos por amar (Soy solo un hombre)
No hay límite, nunca es suficiente (Solo soy un hombre)
Demasiado poder, demasiado poder (Perdóname)
Pero aquí no hay marioneta"*

El final de esta saga nos transporta al inframundo, y saca a relucir a un Odiseo atormentado por sus decisiones pasadas y todo el dolor que estas han causado, pues en el mundo de los muertos se ve sorprendido por todas las almas que han condenado estos actos ("The Underworld").

[Odysseus]

*"All I hear are screams, every time I dare to close my eyes
I no longer dream, only nightmares of those who've died
Nothing's what it seems (Nothing's what it seems)
And here in the Underworld, the past seems close behind
This land confuses your mind"*

[Odiseo]

*"Solo escucho gritos, cada vez que me atrevo a cerrar los ojos
Ya no puedo soñar, solo tengo pesadillas de aquellos que han muerto
Nada es lo que parece (Nada es lo que parece)
Y aquí en el Inframundo, el pasado parece acercarse
Esta tierra confunde a tu mente"*

En primer lugar, Odiseo se encuentra con los espectros de sus soldados muertos, quienes atraviesan su conciencia con el recurrente dilema nombrado desde el principio de la historia, cuestionando a Odiseo dónde se encuentra el límite con los versos de "Just a Man".

[Crew]

*"When does a man become a monster?
558 men who died under your command
Captain, captain, captain, captain
Why would you let the cyclops live
When ruthlessness is mercy?"*

[Tripulación]

*"¿Cuándo se convierte un hombre en un monstruo?
558 hombres que murieron bajo tu comando
Capitán, capitán, capitán, capitán
¿Por qué dejarías a los cíclopes vivir
cuando la crueldad es piedad?"*

El siguiente en aparecer es el eco de Polites, quién le dedica nuevamente a su compañero las palabras de amor y empatía que le condenaron a su fin.

[Polites]

*"This life is amazing when you greet it with open arms
Whatever we face, we'll be fine if we're leading from the heart
No matter the place, we can light up the world
Here's how to start
Greet the world with open arms"*

[Polites]

*"Esta vida es maravillosa cuando la recibes con los brazos abiertos
Sea lo que sea que nos encontremos, estaremos bien si lideramos desde el corazón
No importa el lugar, podemos alumbrar el mundo
Así es como empezamos
Recibe el mundo con los brazos abiertos"*

Odiseo se ve altamente afectado por el recuerdo de su compañero caído, cuando es interrumpido por una voz familiar que no esperaba encontrarse. Anticlea, su madre, entona la característica melodía de "Waiting", normalmente asociada con Penélope, para aparecerse a su hijo.

[Anticlea]

*"Odysseus, when you come home, I'll be waiting
Even if you're the last thing I see, I'll be waiting"*

[Anticlea]

*"Odiseo, cuando vuelvas a casa, estaré esperando
Incluso si eres lo último que vea, estaré esperando"*

2. TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

En este momento el protagonista se despidе de su madre, arrepentido por haber estado tanto tiempo lejos de su hogar, y con rabia y frustración cierra el tema de "Underworld" para encontrarse con Tiresias.

El profeta protagoniza la canción "No Longer You", un tema que plantea para el protagonista una profecía, pero, que a su vez desvela al espectador, de forma encriptada a través de los coros, los siguientes capítulos de la historia.

[Tiresias]

"I see a song of past romance

I see the sacrifice of man

I see portrayals of betrayal

And a brother's final stand

*I see you on the brink of death (Siren song,
Scylla throat)*

*I see you draw your final breath (Mutiny,
lightning bolt)*

*I see a man who gets to make it home alive
(Hurt Poseidon)(Kill all the suitors for love)*

But it's no longer

You (Odysseus, Odysseus)"

El oráculo de Tiresias establece que el hombre que llegará de vuelta a Ítaca, no es Odiseo, una forma de hacer entender al público el cambio inminente en el carácter del protagonista.

[Tiresias]

"I see a man who gets to make it home alive

But it's no longer you"

[Tiresias]

"Veo una canción de romance pasado

Veo el sacrificio de hombres

Veo representaciones de traición

Y la última tolerancia de un hermano

*Te veo al borde de la muerte (Canción de las
sirenas) (La garganta de Escila)*

Te veo tomar tu último aliento (Motín) (Trueno)

*Veo a un hombre que consigue llegar a casa
con vida (Herir a Poseidón) (Matar a todos los
pretendientes por amor)*

Pero ya no eres

Tú (Odiseo, odiseo)"

[Tiresias]

"Veo a un hombre que consigue llegar a casa con vida

Pero ya no eres tú"

Esta declaración supone una transformación en la mente de Odiseo, quién encuentra frustrados sus esfuerzos, sufrimientos y sacrificios por llegar a los brazos de su esposa.

[Odysseus]

"This can't be

*We've suffered and sailed through the toughest
of hells*

Now you tell us our effort's for nothing?"

Odiseo ante semejante realidad, se encuentra empatizando con la crueldad de sus oponentes anteriores, entendiendo entonces la lección que Poseidón quiso imponer sobre él y sus hombres.

[Odysseus]

"Is the cyclops struck with guilt when he kills?

Is he up in the middle of the night?

Or does he end my men to avenge his friend

And then sleep knowing he has done him right?

*When the witch turns men to pigs to protect her
nymphs*

Is she goin' insane?

Or did she learn to be colder when she got older

And now she saves them the pain?

*When a god comes down and makes a fleet
drown*

Is he scared that he's doing something wrong?

*Or does he keep us in check so we must respect
him*

And now no one dares to piss him off?"

...

[Odiseo]

"Eso no puede ser

*Hemos sufrido y navegado por los infiernos más duros
¿Y ahora nos dices que nuestro esfuerzo ha sido en
vano?"*

[Odiseo]

"¿Está el cíclope afectado por culpa cuando mata?

¿Está desvelado en medio de la noche?

*¿O mata a mis hombres para vengar a su amigo,
Y entonces duerme sabiendo que le ha hecho bien?*

*Cuando la bruja convierte a hombres en cerdos para
proteger a sus ninfas*

¿Se está volviendo loca?

*¿O ha aprendido a ser más fría al crecer,
y ahora les ahorra el sufrimiento?*

Cuando un dios baja y ahoga una flota

¿Tiene miedo de estar haciendo algo mal?

*¿O nos mantiene a raya para que le respetemos,
y nadie ose molestarle?"*

...

2. TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

*“Would that make us stronger?
Would it keep our foes at bay?
If I became the monster to everyone but us
And made sure we got home again
Who would care if we’re unjust?
If I became the monster
Oh, ruthlessness is mercy upon ourselves
(Monster)”*

Esta frustración cristaliza en el alma del protagonista, llevándole a un precipicio emocional donde desiste de cualquier atisbo de bondad, y decide cruzar la línea que lleva tiempo evitando, decide convertirse en un monstruo, y cerrar la quinta saga (“Monster”).

*[Odysseus]
“And deep down I know this well
I lost my best friend, I lost my mentor, my mom
Five hundred men gone, this can’t go on
I must get to see Penelope and Telemachus
So if we must sail through dangerous oceans
and beaches
I’ll go where Poseidon won’t reach us
And if I gotta drop another infant from a wall
In an instant, so we all don’t die
Then I’ll become the monster
I will deal the blow
And I’ll become the monster
Like none they’ve ever known
So what if I’m the monster
Lurking deep below?”*

*“¿Nos haría eso más fuertes?
¿Mantendría a nuestros enemigos a raya?
Si me convierto en un monstruo para todos menos
para nosotros
Y me aseguro de que volvamos a casa
¿A quién le importa si somos injustos?
Si me convierto en el monstruo
Oh, la crueldad es piedad con nosotros mismos
(Monstruo)”*

*[Odiseo]
“Y en el fondo lo sé perfectamente
Perdí a mi mejor amigo, a mi mentora, a mi madre
Quinientos hombres perdidos, esto no puede continuar
Debo llegar a ver a Penélope y a Telémaco
Así que si debemos navegar por océanos peligrosos y
playas
Iré donde Poseidón no pueda alcanzarnos
Y si debo arrojar a otro niño por un muro
En un instante, para que no muramos todos

Entonces me convertiré en el monstruo
Yo asestaré el golpe
Y me convertiré en el monstruo
Como ninguno que hayáis conocido
¿Y qué si soy el monstruo,
agazapado en las profundidades?”*

*I must become the monster
And then we’ll make it home”*

La Saga del Trueno da comienzo de la mano de un Odiseo brutal, despiadado y manipulador, que masacra un grupo de sirenas que intentan matarle a él y a sus hombres, no sin antes obtener información de ellas, pues las sirenas conocen cada ruta del océano (“Different Beast”).

*[Odysseus]
“I made a mistake like this, it almost cost
my life
I can’t take more risks of not seeing my wife
Cut off their tails! We’re ending this now
Throw their bodies back in the water
Let them drown”*

*[Crew]
“He is a different beast now
He is the one who feasts now
No more of us deceased
‘Cause he won’t take more suffering from
you”*

*Debo convertirme en el monstruo
Y entonces llegaremos a casa”*

*[Odiseo]
“Ya he cometido este error antes, casi me cuesta la vida
No puedo arriesgarme más a no ver a mi mujer
¡Cortadles las colas! Acabaremos con esto ahora
Tirad sus cuerpos de vuelta al agua
Dejad que se ahoguen”*

*[Tripulación]
“Ahora él es una bestia diferente
Ahora él es quién festeja
No morirán más de nosotros
Porque ahora no permitirá más de vuestro sufrimiento”*

2. TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Las sirenas guían a Odiseo por la cueva de Escila, donde el protagonista es consciente de que debe sacrificar a seis de sus hombres, pero en secreto decide asumir la ofrenda con el fin de llegar al lado de Penélope.

Es por esto que la criatura de seis cabezas protagoniza una melodía devastadora en la que conecta con el capitán, sacando a relucir sus pensamientos más oscuros, abriendo una ventana al alma del protagonista, quién ha decidido pagar cualquier precio a cambio de su supervivencia ("Scylla").

[Scylla and Odysseus]

“Leaving them feeling betrayed
Breaking the bonds that you’ve made (I’m so sorry)
There is no price we won’t pay (Forgive me)
We both know what it takes to survive”

...

“Drown in your sorrow and fears
Choke on your blood and your tears
Bleed ‘til you’ve run out of years
We must do what it takes to survive
Give up your honor and faith
Live up your life as a wraith
Die in the blood where you bathe
We must do what it takes to survive”

...

“We are the same, you and I, I...”

[Escila y Odiseo]

“Dejándoles sentirse traicionados
Rompiendo los vínculos que habíais construido (Lo siento)
No hay un precio que no vayamos a pagar (Perdonadme)
Ambos sabemos lo necesario para sobrevivir”

...

“Ahogaros en vuestra pena y miedos
Sofocalos en vuestra sangre y vuestras lágrimas
Sangrad hasta que os hayáis quedado sin años
Debemos hacer lo necesario para sobrevivir
Abandonad vuestro honor y fe
Vivid vuestra vida como un espectro
Morid en la sangre en la que os bañáis
Debemos hacer lo necesario para sobrevivir”

...

“Somos lo mismo, tú y yo, yo...”

Odiseo se convierte en un traidor y abandona cualquier lealtad anterior a sus compañeros, quienes obviamente responden y organizan un motín, estableciendo la destrucción del vínculo emocional entre ellos.

Esta guerra por el liderazgo se ve interrumpida por la furia de los dioses, cuando Zeus aparece para castigar a los mortales, dejando en manos de Odiseo la decisión más difícil presenciada hasta el momento a lo largo del viaje ("Thunder Bringer").

[Zeus]

“Someone’s gotta die today
And you have got the final say
You? Or your crew?”

[Odysseus]

“Please don’t make me do this
Don’t make me do this”

[Zeus]

“Alguien debe morir hoy
Y tú tienes el último voto
¿Tú? ¿O tu tripulación?”
[Odiseo]
“Por favor no me hagas hacer esto
No me hagas hacer esto”

Esta melodía nos transporta al anterior encuentro entre estos dos personajes, donde Odiseo suplica a los dioses que desistan de sus órdenes que le obligan asesinar al bebé troyano. De la misma forma que el tema "Just a Man", la conciencia de Odiseo se debate aún si ha llegado a su límite moral.

[Crew]

“When does a comet become a meteor?
When does a candle become a blaze?”

[Tripulación]

“¿Cuándo se convierte un cometa en un meteorito?
¿Cuándo se convierte una vela en una llama?”

Una vez más, Odiseo sucumbe desesperado a la fuerza de los dioses, y termina condenando la vida de sus compañeros a cambio de su propia supervivencia y la esperanza de volver a ver a su amor.

[Eurylochus]

“Captain?”

[Eurylochus]

“But we’ll die”

[Euríloco]

“¿Capitán?”

[Euríloco]

“Pero moriremos”

[Odysseus]

“I have to see her”

[Odysseus]

“I know”

[Odiseo]

“Tengo que verla”

[Odiseo]

“Lo sé”

2. TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

La siguiente saga viaja un largo periodo de tiempo en la vida de Odiseo, nos transporta siete años hacia un personaje atormentado y exasperado, que es retenido en contra de su voluntad ("Love in Paradise"). Esto destroza su vigor y las letras muestran sus deseos de acabar con su sufrimiento recurriendo a la misma melodía utilizada anteriormente para representar sus remordimientos en "The Underworld".

[Odysseus]
"You don't know what I've gone through
You don't know what I've sacrificed
Every comrade I long knew
Every friend, I saw them die
And all I hear are screams"
...
"Let me close my eyes"

[Odiseo]
"Tú no sabes por lo que he pasado
Tú no sabes lo que he sacrificado
Todos los camaradas que he conocido
Cada amigo, les he visto morir
Y todo lo que puedo escuchar son gritos"
...
"Déjame cerrar los ojos"

Tras la lucha divina, Atenea consigue liberar a Odiseo de su encierro ("God Games"), eso devuelve a la historia un protagonista entusiasmado, enérgico y optimista, determinado a llegar por fin a su hogar.

Sin embargo, la firmeza de Odiseo se ve dañada nuevamente cuando Poseidón vuelve para frustrar sus planes ("Get in the Water"). En este momento, el personaje se desespera e intenta apelar a la empatía del dios, sin éxito, se encuentra cercano a la muerte.

[Odysseus]
"Aren't you tired, Poseidon?
It's been ten years, how long will this go?
We're both hurting from losses
So why not leave this here and just go home?"

[Odiseo]
"¿No estás cansado, Poseidón?
Han pasado diez años, ¿cuánto más va a durar esto?
Los dos estamos dolidos por pérdidas
¿Así que por qué no dejamos esto aquí y nos vamos a casa?"

[Poseidon]
"I can't"

[Poseidón]
"No puedo"

[Odysseus]
"Maybe you could learn to forgive"

[Odiseo]
"Tal vez puedas aprender a perdonar"

[Poseidon]
"No."

[Poseidón]
"No."

Es en este momento que la canción recurre por última vez a los recuerdos de Odiseo, en esta sin embargo, el personaje encuentra en ellos fuerza y resistencia, mostrando un desarrollo en su carácter, pues su pasado ya no le atormenta, sino que le ancla a la vida.

[Polites]
You can relax, my friend
I can tell you're getting nervous

[Polites]
"Puedes relajarte, amigo mío
Puedo notar que te estás poniendo nervioso"

[Eurylochus]
Look at all we've lost and all we've learned

[Euríloco]
"Mira todo lo que hemos perdido y todo lo que hemos aprendido"

[Anticlea]
I'll stay in your heart

[Anticlea]
"Estaré en tu corazón"

[Crew]
Oh, woah, Odysseus
Waiting, waiting, waiting, ah...

[Tripulación]
"Esperando, esperando, esperando, ah..."

2. TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Estas melodías conocidas desembocan en el impulso final que llevará a Odiseo a casa, no sin antes vengarse del dios vil que le ha causado tanto sufrimiento. El protagonista focaliza todo el dolor de diez años de tortura en terminar su batalla con el dios del mar, sin ningún remordimiento que le detenga ("Six Hundred Strike").

[Odysseus]

*How does it feel to be helpless?
How does it feel to know pain?
I watched my friends die in horror
Crying as they were all slain
I heard their final moments
Calling their captain in vain
Look what you turned me into
Look what we've become
All of the pain that I've been through
Haven't I suffered enough?
You didn't stop when I begged you
Told me to close my heart
You said the world was dark
Didn't you say that ruthlessness is mercy upon
our—
...*

[Poseidon]

*After everything you've done
How will you sleep at night?*

[Odysseus]

Next to my wife

[Odiseo]

*“¿Cómo se siente estar indefenso?
¿Cómo se siente conocer el dolor?
He visto a mis amigos morir horrorizados
Llorando mientras eran todos asesinados
He escuchado sus últimos momentos
Llamando a su capitán en vano
Mira en lo que me has convertido
Mira en qué nos hemos convertido
Todo el dolor que he pasado
¿No he sufrido suficiente?
No paraste cuando supliqué
Me dijiste que cerrara el corazón
Dijiste que el mundo era oscuro
¿No dijiste que la crueldad es compasión para
nos—?”
...*

[Poseidón]

*“Después de todo lo que has hecho
¿Cómo dormirás por la noche?”*

[Odiseo]

“Junto a mi mujer”

Todo el sufrimiento y el dolor de Odiseo, la tortura divina y las pesadillas por todos los compañeros muertos, se unen y culminan en un odio profundo cuando llega a su palacio. El protagonista se ve envuelto en rabia y hastío cuando encuentra a los pretendientes en su hogar, planeando acabar con lo único que le ha mantenido vivo tanto tiempo, su hijo y su mujer ("Odysseus").

[Odysseus]

*“For twenty years, I've suffered every
punishment and pain
From the wrath of gods and monsters
to the screams of comrades slain
I come back and find my palace desecrated,
sacked like Troy
Worst of all, I hear you dare to touch my wife
and hurt my boy”
...
“I have had enough”*

Cuando el personaje pensaba haber llegado a su límite moral, cruzando la línea que lleva a cuestionándose durante toda la trama, es en este tema donde verdaderamente se transforma en un monstruo despiadado que, como el profeta había advertido, cubre su palacio de sangre.

[Odysseus]

*“My mercy has long since drowned
It died to bring me home
And as long as you're around
My family's fate is left unknown
You plotted to kill my son
You planned to rape my wife
All of you are going to die”*

[Odiseo]

*“Durante veinte años, he sufrido todos los castigos
y los dolores
Desde la ira de los dioses y monstruos
a los gritos de mis camaradas asesinados
Vuelvo y me encuentro mi palacio masacrado,
saqueado como Troya
Peor aún, os escucho osando tocar a mi mujer y
herir a mi hijo”
...
“He tenido suficiente”*

[Odiseo]

*“Mi compasión se abogó hace mucho
Murió para traerme a casa
Mientras estéis vivos
El futuro de mi familia corre peligro
Habéis planeado matar a mi hijo
Habéis planeado violar a mi mujer
Todos vosotros vais a morir”*

2. TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

*"You've filled my heart with hate
All of you, who have done me wrong
This will be your fate!"*

*"Habéis llenado mi corazón de odio
Todos vosotros, los que me habéis herido
Este será vuestro destino"*

*The things I cannot change
Would you love me all the same?
I know that you've been waiting, waiting for love"*

*La cosas que no puedo cambiar
¿Me amarías igual?
Sé que has estado esperando, esperando a tu amor"*

No obstante, el desenlace de Odiseo está repleto de arrepentimiento y perdón. Una vez se reencuentra con su hijo, encuentra una breve conclusión en su historia con Atenea.

*[Athena]
"I can't help but wonder what this world could be
If we all held each other with a bit more empathy
I can't help but feel like I led you astray
What if there's a world where we don't have to
live this way?"*

*[Atenea]
"No puedo evitar imaginar cómo podría ser este mundo
Si todos nos tratáramos con un poco más de empatía
No puedo evitar sentir que te he llevado por el mal
camino
¿Y si existe un mundo en el que no tengamos que vivir
de esta manera?"*

*[Odysseus]
"If that world exists, it's far away from here
It's one I'll have to miss, for it's far beyond my
years
You might live forever, so you can make it be"*

*[Odiseo]
"Si ese mundo existe, está muy lejos de aquí
Es uno que me tendré que perder, pues está muy
lejos de mis años
Tal vez tú vivirás para siempre, así qué puedes
hacerlo posible"*

Finalmente, cae a los pies de su esposa, suplicando redención. Es consciente de las atrocidades que ha cometido en nombre del amor y la supervivencia, y esto le ha convertido en un hombre completamente distinto al que partió veinte años atrás ("Would You Fall In Love With Me").

*[Odysseus]
I am not the man you fell in love with
I am not the man you once adored
I am not your kind and gentle husband
And I am not the love you knew before
Would you fall in love with me again
If you knew all I've done?*

*[Odiseo]
"No soy el hombre del que te enamoraste
No soy el hombre que solías admirar
No soy tu amable y dulce marido
Y no soy el amor que solías conocer
¿Volverías a enamorarte de mí,
si supieras todo lo que he hecho?"*

A pesar de esto, Penélope le recibe con el corazón abierto, pues para ella siempre será su marido, ya que su amor, además de valiente y resiliente, es clemente, compasivo e indulgente.

*[Penelope]
"I will fall in love with you
over and over again
I don't care how, where, or when
No matter how long it's been, you're mine
Don't tell me you're not the same person
You're always my husband and I've been
waiting, waiting
Waiting, waiting
Waiting, waiting
Waiting, oh
For you"*

*[Penélope]
"Me enamoraría de tí,
una y otra vez
Sin importar cómo, dónde o cuándo
Sin importar cuánto tiempo haya pasado, eres mío
No me digas que no eres el mismo,
Siempre serás mi marido, y he estado esperando,
esperando
Esperando, y esperando
Esperando y esperando,
Esperando
Esperándote"*

En conclusión, Odiseo es un personaje que comienza su viaje enérgico y vívido, creyendo que la suerte está de su parte, pues Atenea es su amiga, quien como mentora le instruye a ser racional y seguir órdenes sin cuestionarlas. Pero después de asesinar al hijo de Hector, comienza a sufrir el daño de cometer actos horribles por deber.

Esto le hace creer que el camino acertado es el emocional, entiende que realmente Atenea nunca fue su amiga, y deja que sus acciones se vean lideradas por emociones como la ira y el dolor. Sin embargo, temeroso de cometer más errores que le pesen en el alma, intenta mantener sus decisiones en un límite moral que realmente desconoce, y solo le nubla la mente. Su confianza se ve vulnerada, su lealtad desmoronada, y en un círculo vicioso de dolor y sufrimiento, su alma es destruida y determina que su líder es el amor por Penélope, que le lleva a asumir cualquier sacrificio con tal de llegar a su objetivo, traspasando cualquier límite antes impuesto.

Finalmente, cuando vuelve a casa, y su corazón es recibido con perdón, acepta sus errores, y soporta todo el peso que estos conllevan, pues aprende a perdonarse como lo hace su esposa, pues después de todo, él durante todo el viaje, solo era un hombre mortal tratando de sobrevivir en un juego divino, donde él solo era el peón.

3. HIPÓTESIS DEL TRABAJO

3.1. Concepto del vestuario

3.1.1. Idea principal

Este diseño de vestuario pretende ajustarse al contexto histórico mientras cuenta una historia independiente al mismo tiempo. Para esto, se ha escogido una narrativa basada en un mensaje político, el cual aborda el abuso de poder ejercido por las clases privilegiadas sobre las no privilegiadas. Con el fin de transmitir este mensaje al público, se ha recurrido al color y a una abstracción conceptual del juego del ajedrez.

3.1.2. Mensaje político y simbolismo

Como ya se ha anticipado en epígrafes anteriores, este proyecto busca la reflexión del público, y hacerle obtener una visión global y objetiva de la historia representada.

En la etapa de investigación de este trabajo, entre la gran variedad de problemáticas sociales presentes, tanto en el poema original de Homero (s.f.) como en la adaptación musical, se consideró que el abuso de poder era uno que verdaderamente podría resonar con el público actual, pues la política presente que nos rodea puede verse perfectamente trasladada a la épica de Odiseo.

Para tratar dicha problemática, se recurrió a la división entre clases sociales, un recurso presente en toda la historia de la humanidad, que comenzó alrededor de la época que representa La Odisea, y que permanece intrínseco pero sutil en nuestra sociedad presente. Esta división está formada por la clase baja y oprimida, a la que pertenecen personajes como la tripulación de Odiseo, la clase alta constituida por la realeza, donde encontramos personajes como Penélope, Telémaco y Anticlea, y finalmente la clase verdaderamente poderosa, donde se ubica a los dioses.

En este último grupo es donde recae principalmente el mensaje, pues sus componentes son los que realmente manipulan la narrativa, pero de forma disimulada y encubierta, haciendo que las otras dos clases se enfrenten entre sí, ignorando el hecho de que la mayoría de eventos que mantienen desgraciados a los personajes de esta historia, recaen directamente en la voluntad egoísta de los dioses.

Dentro de esta narrativa, el personaje principal, Odiseo, es quién es afligido por esta manipulación. Como se ha tratado con anterioridad en este texto, el protagonista comienza su historia en una posición de privilegio, creyéndose afín a los dioses, hasta que estos le traicionan y le hacen sufrir, haciendo que al final de la historia, Odiseo pueda ser percibido como un hombre esclavo y manipulado por la voluntad de los dioses.

Para representar este mensaje, se ha trabajado a través de la simbología. La división de las clases sociales, ha sido representada primeramente en grupos cromáticos, los colores fríos a la realeza, los colores cálidos para la clase baja, y conjuntos dicromáticos para los dioses, donde todos comparten el violeta como el color del poder y la religión.

Independientemente, dentro de esta narrativa, el personaje de Odiseo representa su evolución moviéndose del color azul al amarillo (del frío al cálido), pasando por el espectro intermedio, con el objetivo de simbolizar su cambio de clase.

Mientras, el color naranja será el protagonista en este cambio, pues todas los personajes con un impacto fundamental en la transición del protagonista, visten este color. Otro color protagonista es el rojo, el cual solo puede ser visto en los personajes de Odiseo y Circe, con el objetivo de conectar a ambos personajes como dos caras de una misma moneda.

Aparte del color, en el aspecto formal del vestuario, a cada personaje se le ha asignado una ficha de ajedrez, en relación a su clase social, como los reyes y los peones, y a su papel en la historia del protagonista, como las torres, los alfiles y los caballos. Por otro lado, los dioses visten conjuntos dicromáticos en representación al tablero (cuadros de dos colores).

Las fichas pueden reconocerse a través de la cantidad de líneas horizontales presentes en las vestimentas, pues cada ficha del ajedrez está construida a base de las mismas. La ficha de la reina, la más poderosa, tiene seis líneas, y representa al personaje de Penélope y Telémaco, pues son los únicos monarcas que mantienen su poder a lo largo de la historia, mientras la ficha rey, Odiseo, cuenta con cinco líneas. El alfil se construye con el mismo número de líneas que el rey, es por esto que representa a los personajes que empatizan con

Odiseo, como Circe, Anticlea, Escila y Calipso. La torre cuenta con cuatro líneas, y representa a los personajes inocentes y con buenas intenciones, como el bebé, Polites, Tiresias y eventualmente Euríloco. El caballo con tres líneas, representa a las criaturas que Odiseo combate, como los Comedores de loto, Polifemo y las sirenas. Estas tres fichas agrupan a los personajes naranjas, es decir, los que tienen un impacto en el arco del personaje del protagonista. Por último, el peón representa a la clase completamente subordinada, pues solo tiene dos líneas, y recoge a personajes como los soldados, la tripulación y los pretendientes de Ítaca.

Entre otros simbolismos utilizados en relación al mensaje político, podemos encontrar el uso de guantes para los personajes divinos. Es una prenda que resalta, pues es la única que no es históricamente correcta, ya que su único fin es representar que los dioses actúan pero no se manchan las manos en el proceso. Esto es algo que Odiseo le recrimina a Atenea en "My Goodbye", y que puede ser trasladado al resto de dioses, a excepción de Poseidón, pues es el único que realmente se involucra en sus decisiones y se enfrenta a las consecuencias, y por ello es el único dios que no lleva guantes.

En último lugar, se ha hecho referencia mitológica en varios elementos de los vestuarios y su indumentaria, con el propósito de mantenerse fiel a la historia de la que se originan estos personajes.

Por ejemplo, las deidades del Olimpo están conectadas mitológicamente con las aves, siendo cada una de ellas relacionada con un pájaro en concreto. Esto se ve representado en las coronas y cascos con plumas portadas por este conjunto de personajes. Además de las aves, se han respetado otras asociaciones como colores, objetos o cualidades físicas, como la discapacidad del dios Hefesto (Stephanides, 2020).

3. HIPÓTESIS DEL TRABAJO

3.1.3. Referencias artísticas y visuales

La principal fuente de inspiración para la codificación de mensajes a través del color, fue la película *La La Land* (Chazelle, 2016). En ella, el color es otro personaje dentro de la historia, el cual comunica de manera sutil ciertos aspectos de la relación entre la pareja protagonista.

Por otro lado, la forma estructural de los trajes parte primordialmente de la vestimenta histórica, la cual se ha recolectado en la fase de investigación, con algún aspecto inspirado en películas de la cultura popular, como la película de *Frankenstein* (Del Toro, 2025), cuya responsable del diseño de vestuario es Kate Hawley. El aspecto clave de esta producción es el uso de un tul aparentemente muy delicado y ligero que ha inspirado a gran cantidad de modelos de este proyecto, por su capacidad de crear una atmósfera etérea digna de cuadros clásicos como la *Circe* (Wright Barker, 1889.)

3.1.4. Público objetivo

Este proyecto cuenta con dos usuarios muy marcados, por lo que debe adaptarse por un lado al público que atendería a esta obra, y por otro a los actores y bailarines que utilizarían los diseños.

Entre las necesidades del primer grupo, encontramos la facilidad de percepción y reconocimiento, pues el vestuario debe adaptarse a todas las distancias desde las que puede ser visionado. Elementos como los pequeños detalles serían imperceptibles y personajes con vestuarios similares podrían ser confundidos entre sí. Por factores como estos, es necesario un vestuario de colores llamativos, que diferencie personajes importantes de coros secundarios, y cuyas decoraciones tengan un tamaño notable y una forma clara.

Mientras, el segundo grupo recoge necesidades como la comodidad de movimiento, la capacidad de respiración para el canto, y la viabilidad de cambios rápidos en los casos que sea necesario. Para ello, este vestuario debe utilizar materiales que no restrinjan el movimiento ni dificulte la transpiración de la piel, además de estructuralmente beneficiar al actor en sus labores de interpretación musical.

4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.1. Viabilidad del vestuario adaptado al teatro musical

Este vestuario se adapta al teatro musical facilitando y haciendo viable tanto el canto como el baile, además de mecanismos sencillos de unión y sujeción en las prendas.

En relación al mundo de la interpretación musical, este vestuario plantea un apoyo para una buena sujeción diafragmática. El diafragma es un músculo esencial en esta disciplina, el apoyo diafragmático es una técnica de gestión de aire al cantar, que sostiene el sonido y evita tensión y daños en las cuerdas vocales. Para esto, este diseño de vestuario implementa elementos que sujetan el torso de manera no restrictiva, permitiendo la respiración, pero corrigiendo la postura del actor para que ejecute una buena técnica.

Atendiendo a las necesidades del baile y el movimiento, este diseño prioriza el uso de telas elásticas, ligeras y transpirables, que no restrinjan el movimiento de los actores.

Al mismo tiempo, su confección está ideada para una fácil y rápida manipulación, tanto a la hora de colocarla en el cuerpo del intérprete, como de su retirada. Para esto se ha prescindido de cremalleras y se han favorecido los botones automáticos y velcros.

Por otro lado, atendiendo a las necesidades del público, este vestuario se ha centrado en el uso de colores vivos y brillantes, además de una jerarquización clara para distinguir fácilmente a los personajes en relación a su relevancia. Del mismo modo, los detalles se han diseñado a escalas distinguibles desde la distancia.

4. PROPUESTA DE DISEÑO

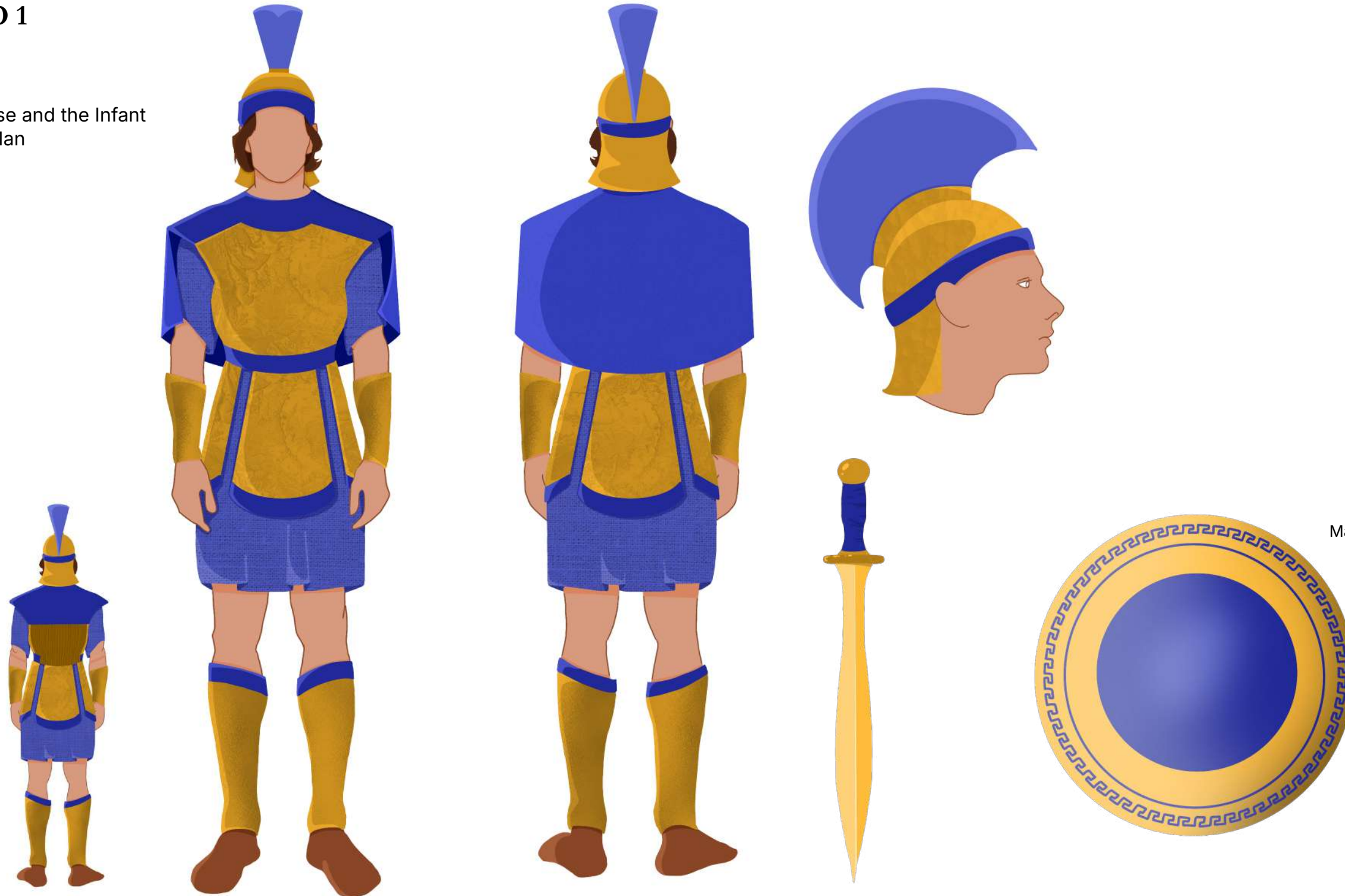
4.2 Vestuario por personajes



ODISEO 1

Canciones:

- 1 - The Horse and the Infant
- 2 - Just a Man



4.2.1. Materiales y tejidos

Material plástico que simule metal para las armaduras

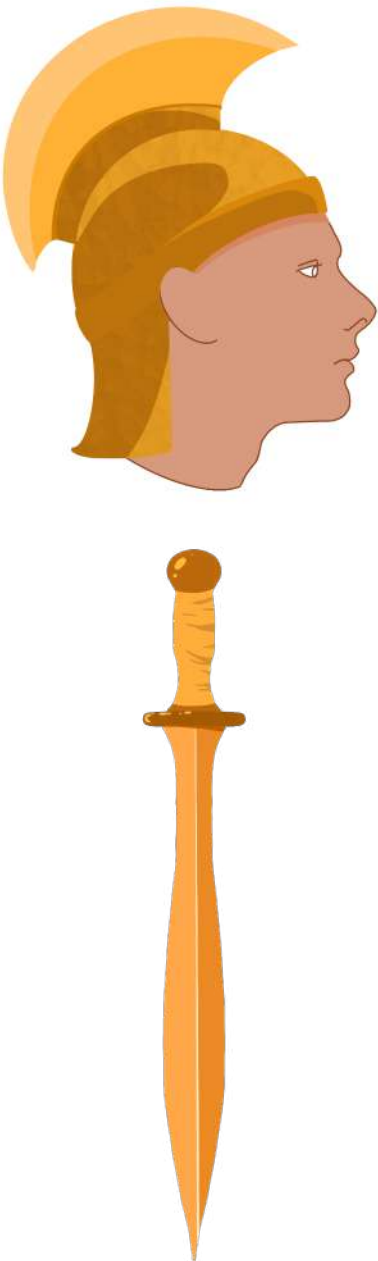
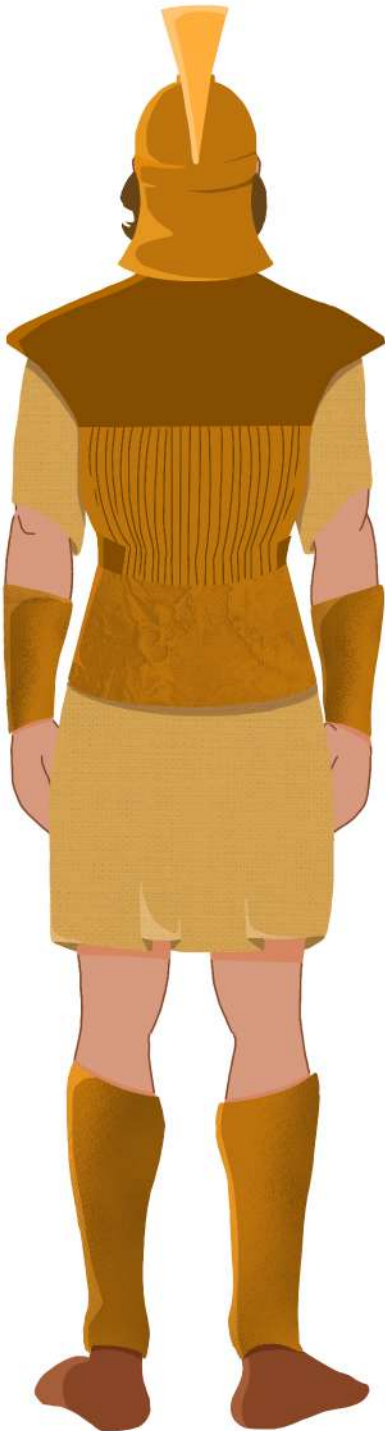
4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes

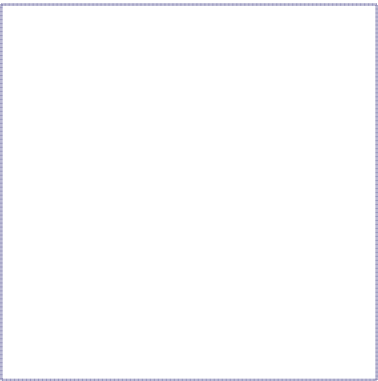
 SOLDADOS

Canciones:

1 - The Horse and the Infant



4.2.1. Materiales y tejidos



Material plástico que simule metal para las armaduras

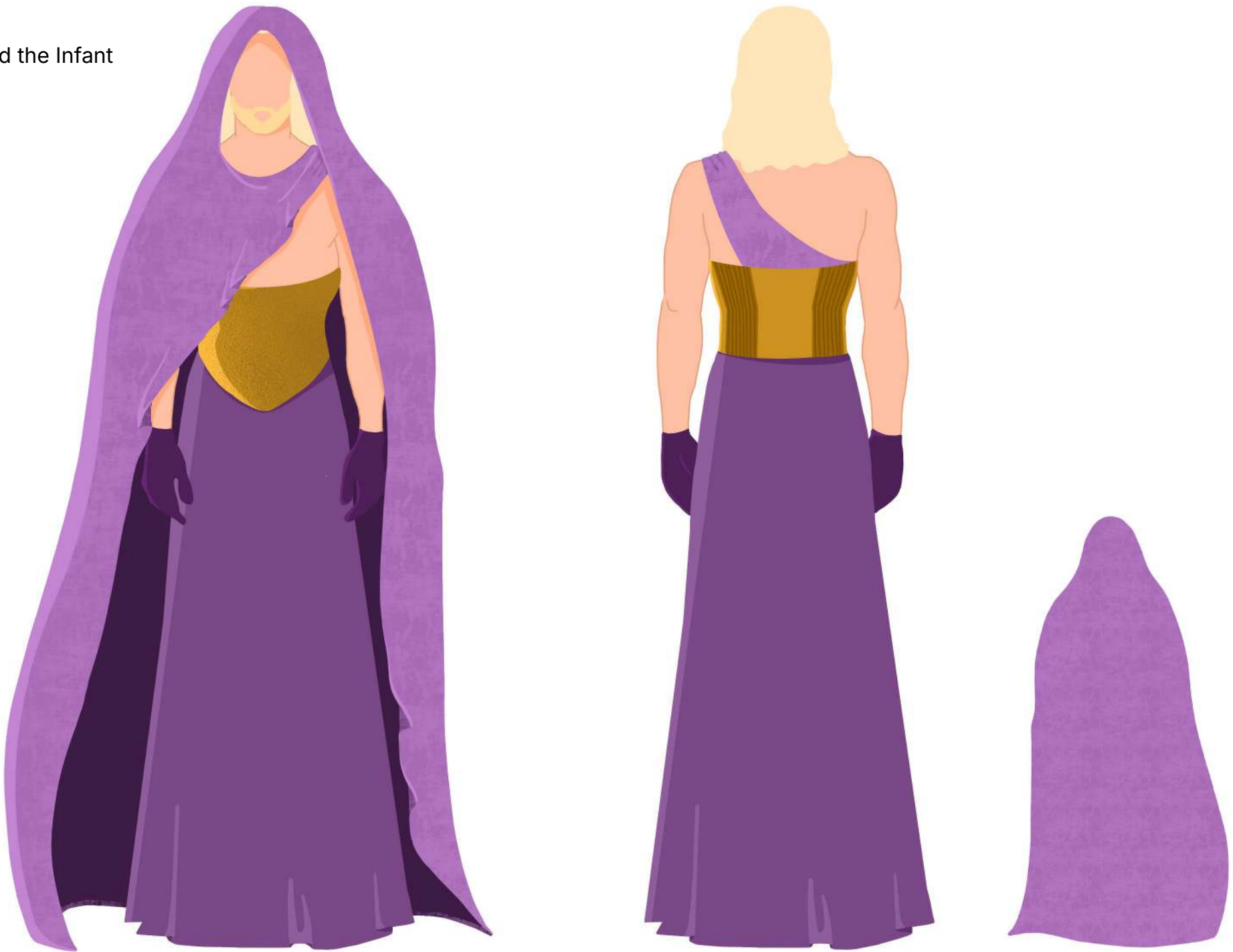
4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes

 ZEUS 1

Canciones:

1 - The Horse and the Infant



4.2.1. Materiales y tejidos

Material plástico que simule metal para el cinturón

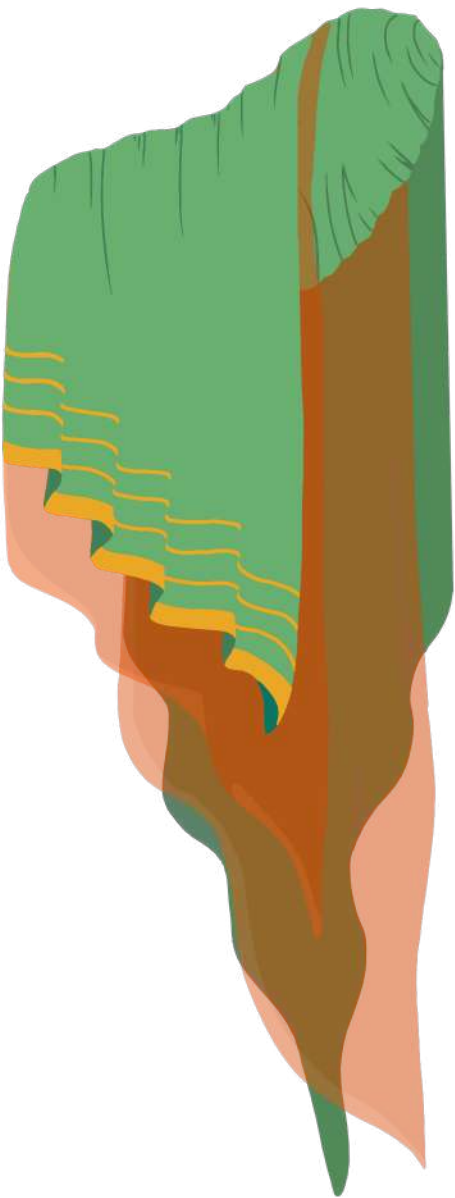
4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes

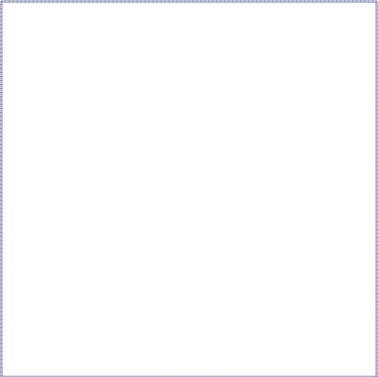
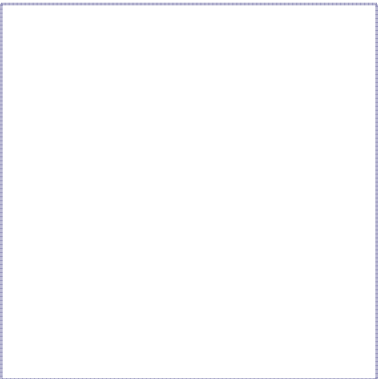
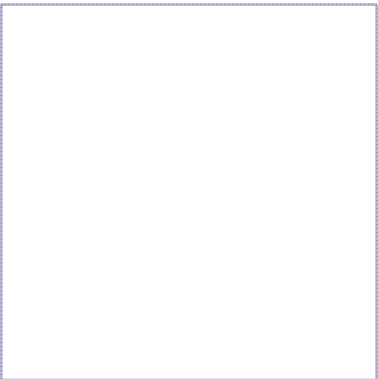
 **EL BEBÉ**

Canciones:

2 - Just a Man



4.2.1. Materiales y tejidos



4. PROPUESTA DE DISEÑO

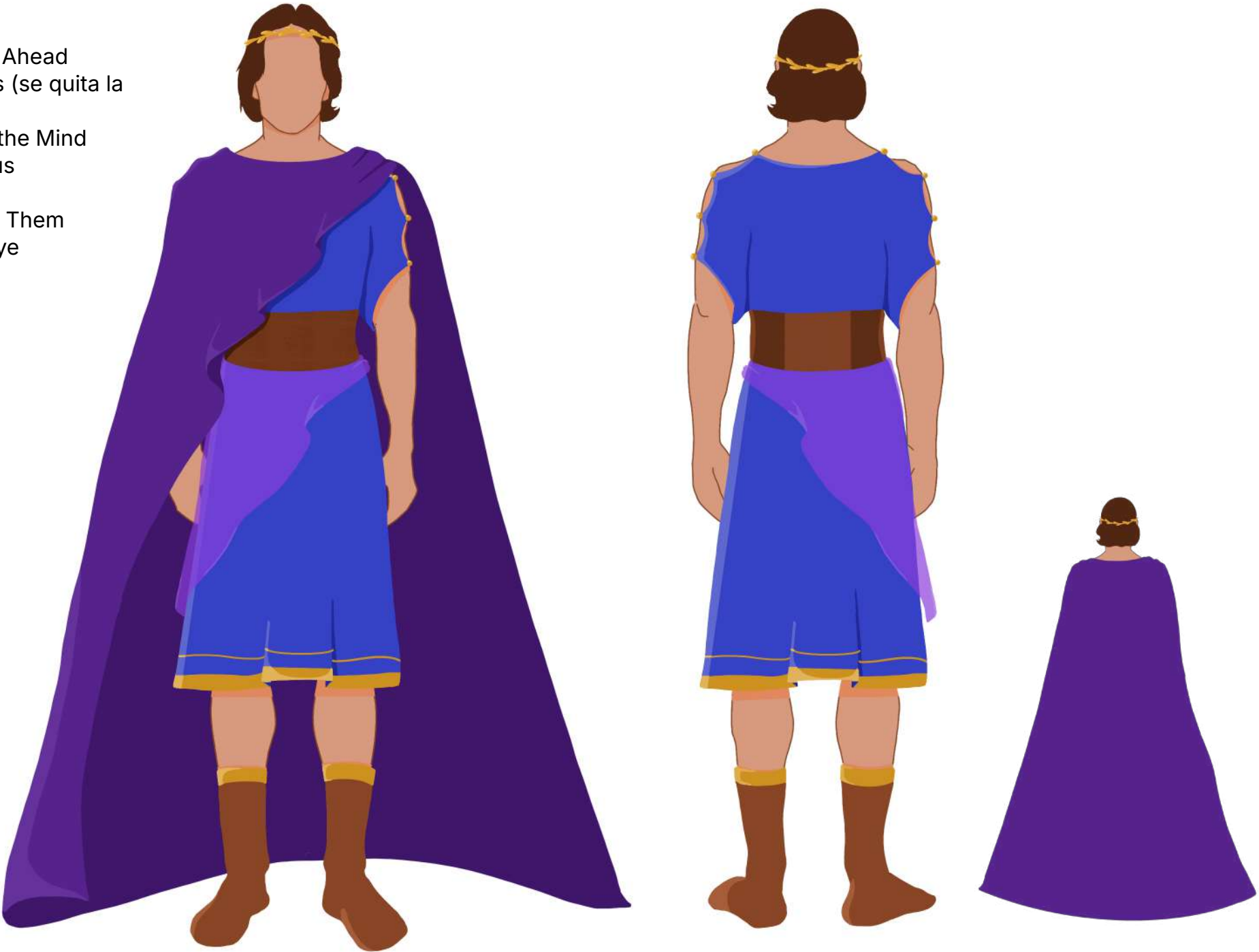
4.2 Vestuario por personajes



ODISEO 2

Canciones:

- 3 - Full Speed Ahead
- 4 - Open Arms (se quita la capa)
- 5 - Warrior of the Mind
- 6 - Polyphemus
- 7 - Survive
- 8 - Remember Them
- 9 - My Goodbye



4.2.1. Materiales y tejidos

4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes

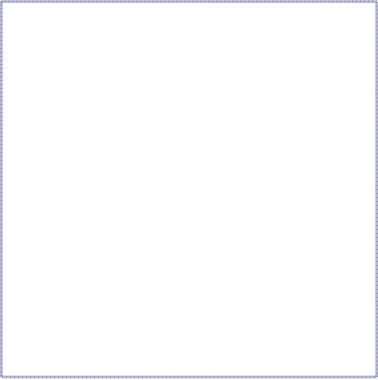
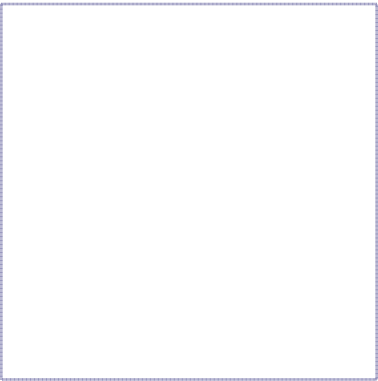
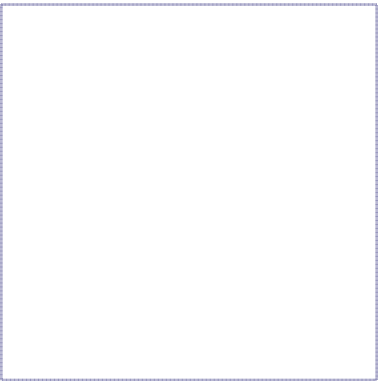
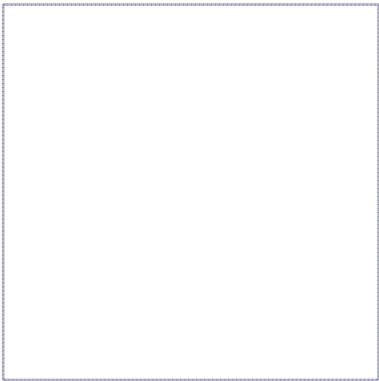
 **EURÍLOCO 1**

Canciones:

- 3 - Full Speed Ahead
- 6 - Polyphemus
- 7 - Survive
- 8 - Remember Them



4.2.1. Materiales y tejidos



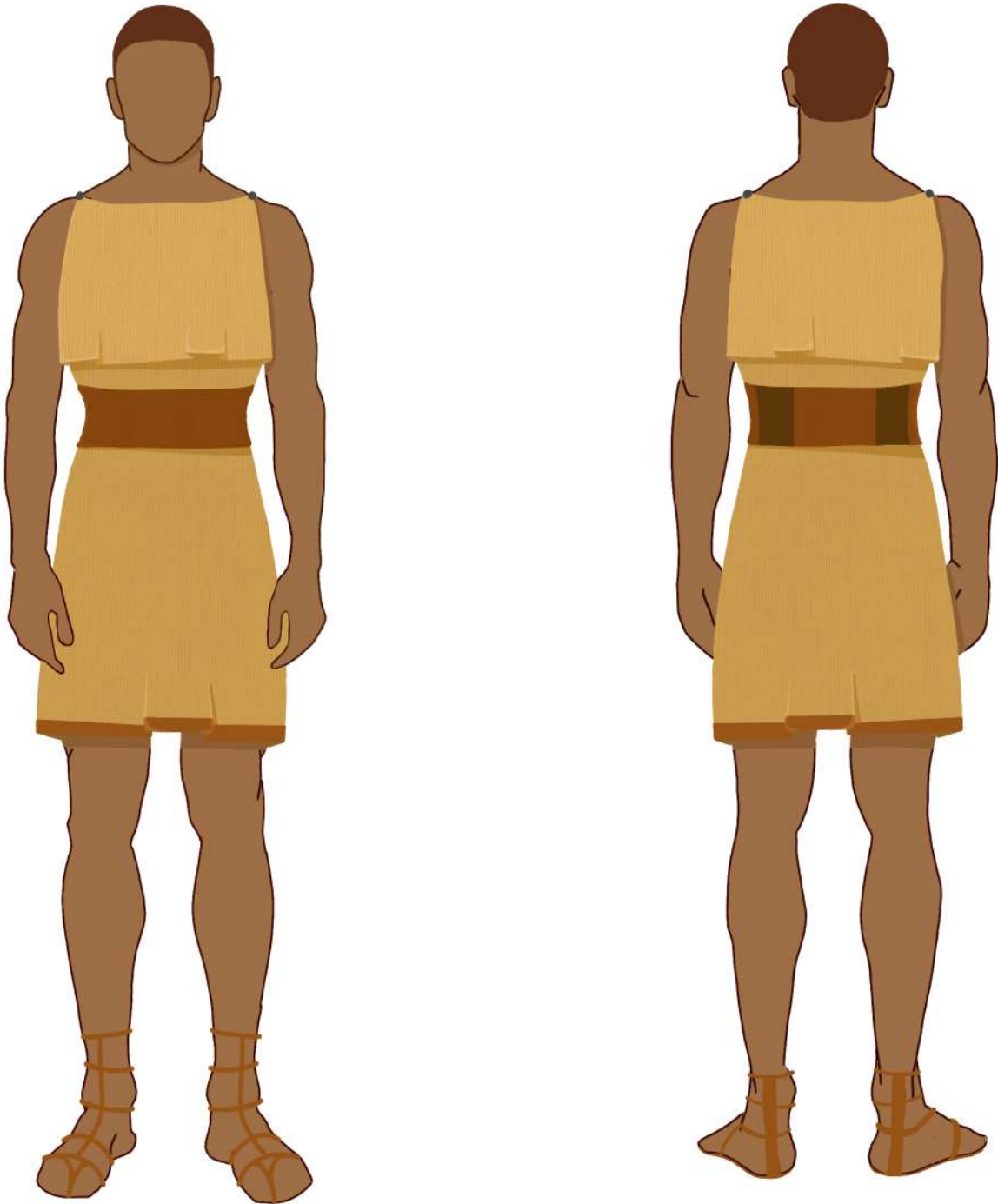
4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes

TRIPULACIÓN 1

Canciones:

- 3 - Full Speed Ahead
- 6 - Polyphemus
- 7 - Survive
- 8 - Remember Them



4.2.1. Materiales y tejidos

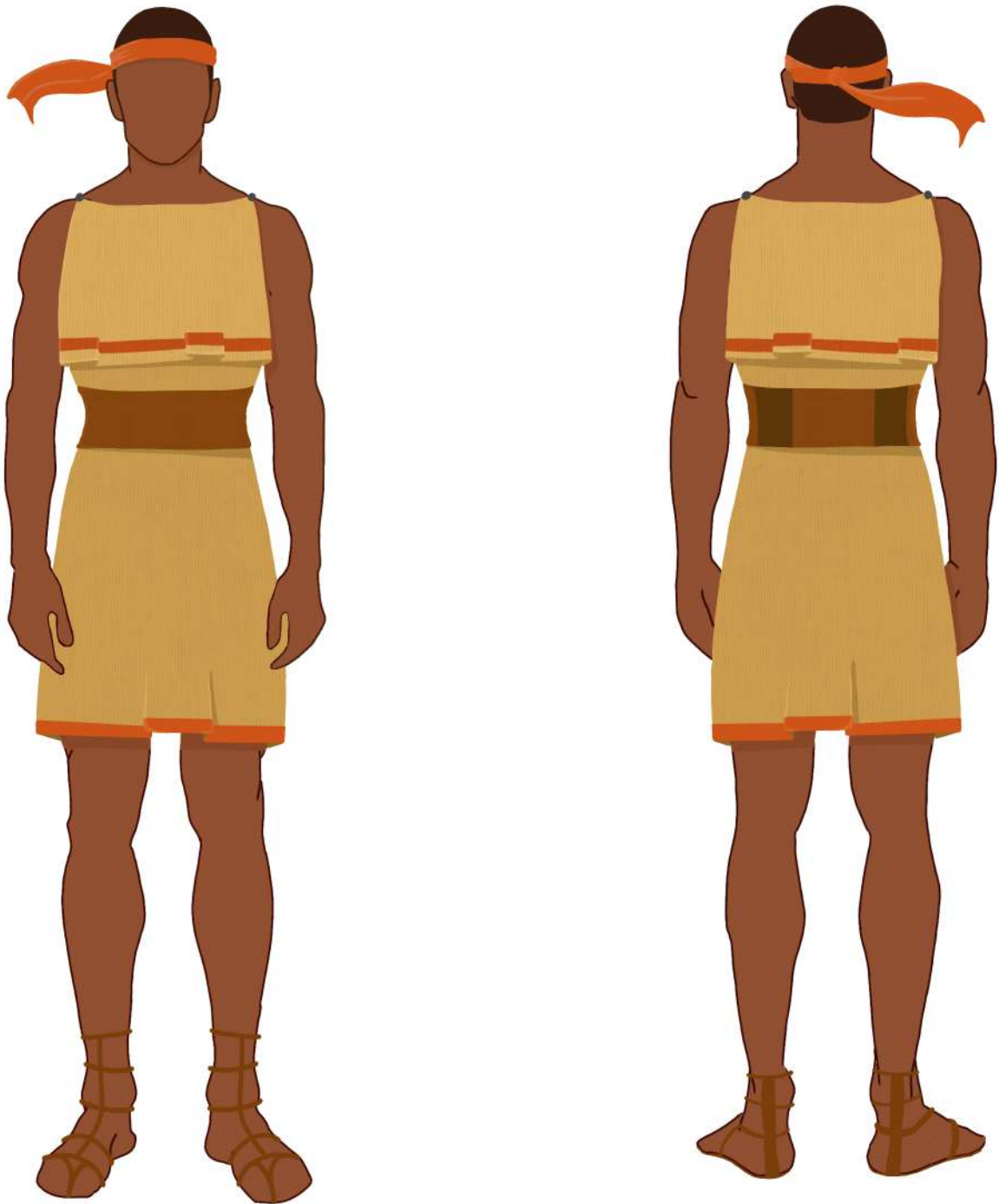
4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes

POLITES 1

Canciones:

- 3 - Full Speed Ahead
- 4 - Open Arms
- 6 - Polyphemus
- 7 - Survive



4.2.1. Materiales y tejidos

4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes



LOTUS EATERS

Canciones:

4 - Open Arms



4.2.1. Materiales y tejidos



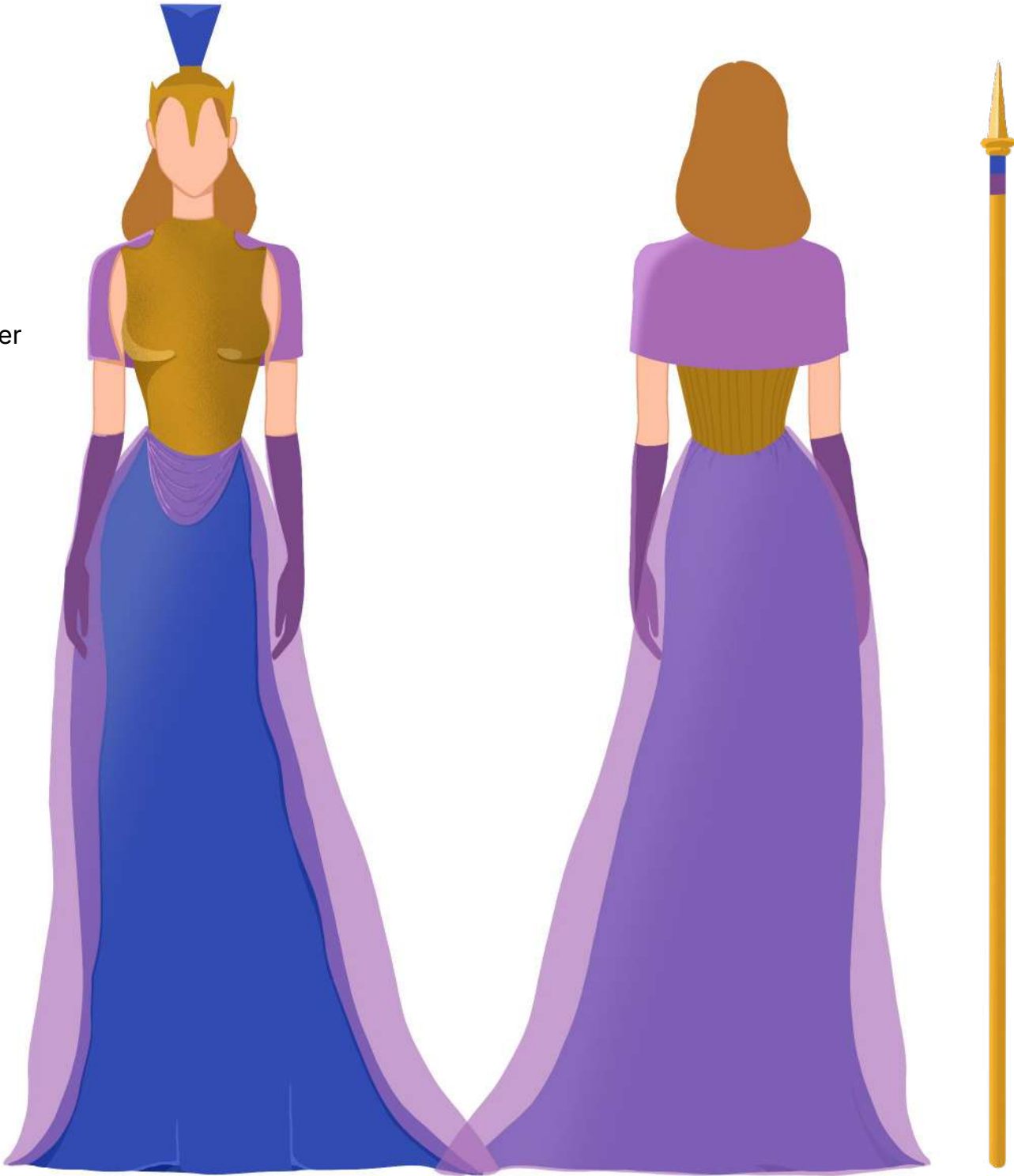
Mismo tejido en variación de color

4. PROPUESTA DE DISEÑO

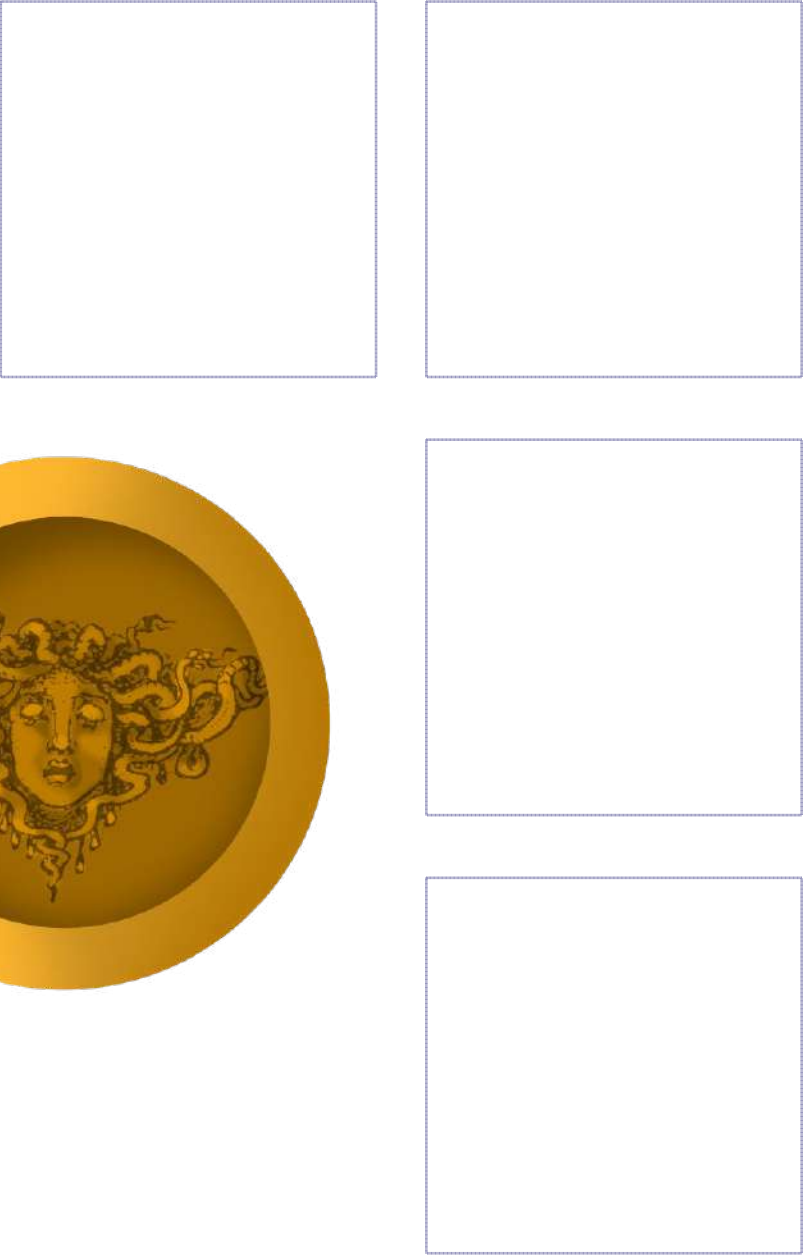
4.2 Vestuario por personajes

 ATENEA

- Canciones:
- 5 - Warrior of the Mind
 - 9 - My Goodbye
 - 27 - Little Wolf
 - 28 - We'll Be Fine
 - 29 - Love in Paradise
 - 30 - God Games
 - 39 - I Can't Help but Wonder



4.2.1. Materiales y tejidos



Material plástico que simule metal para el corset

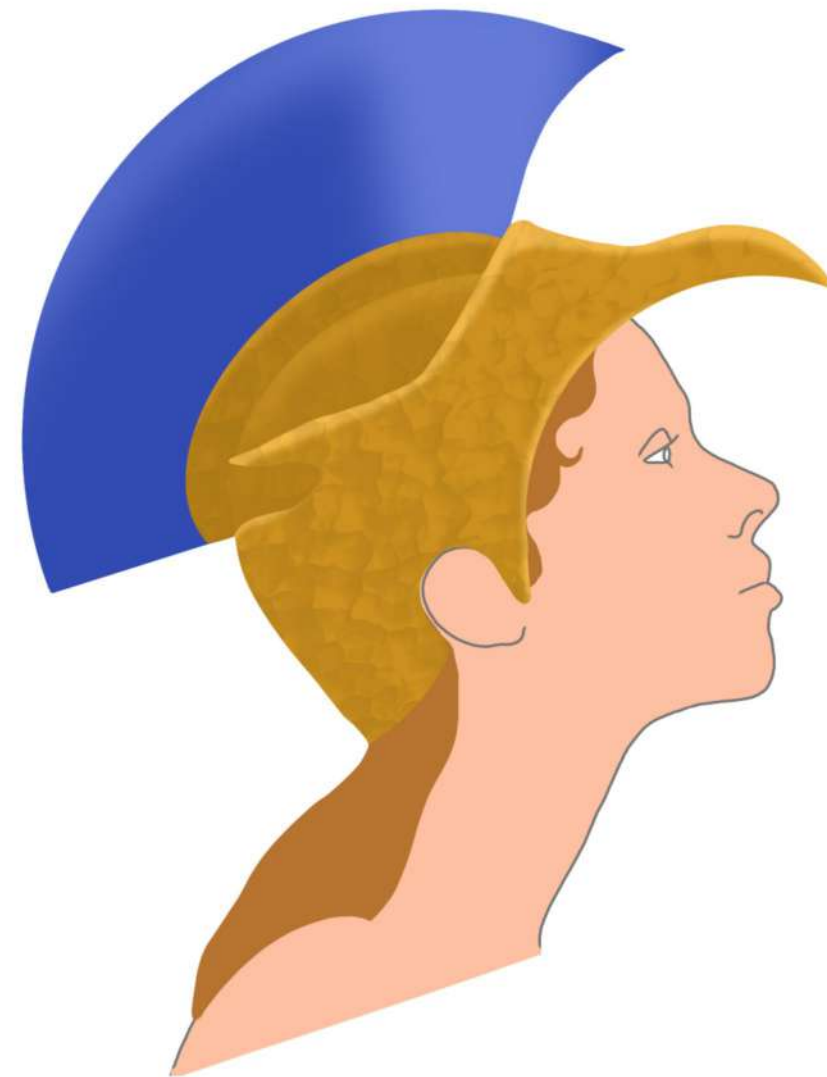
4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes

■ ATENEA

Canciones:

- 5 - Warrior of the Mind
- 9 - My Goodbye
- 27 - Little Wolf
- 28 - We'll Be Fine
- 29 - Love in Paradise
- 30 - God Games
- 39 - I Can't Help but Wonder



Inspiración en la forma del búho
(pájaro relacionado con Atena)
para el tocado y el maquillaje

4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes



POLIFEMO

Canciones:

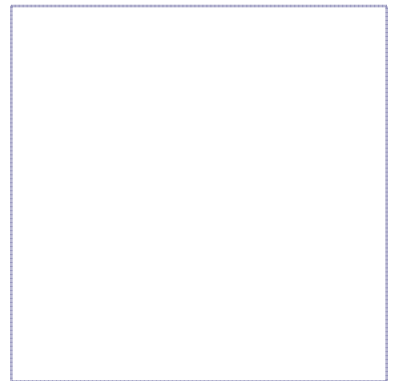
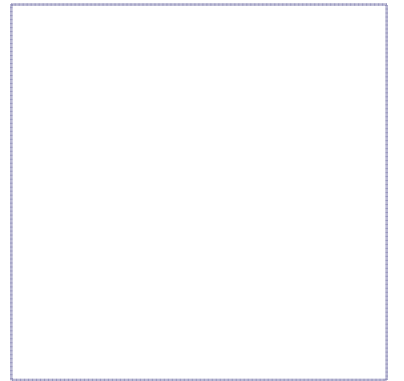
6 - Polyphemus

7 - Survive

8 - Remember Them



4.2.1. Materiales y tejidos



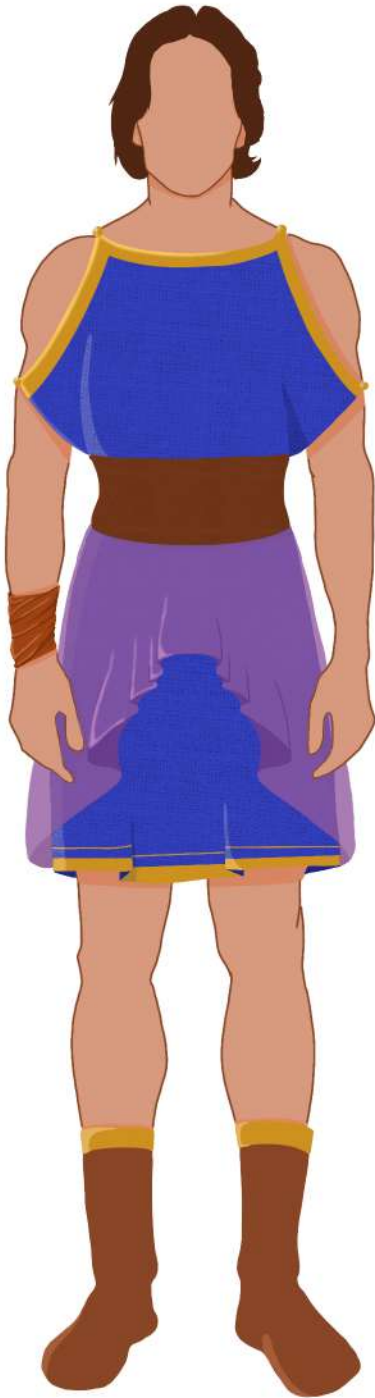
4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes



ODISEO 3

- Canciones:
- 10 - Storm
 - 11 - Luck Runs Out
 - 12 - Keep Your Friends Close
 - 13 - Ruthlessness



4.2.1. Materiales y tejidos

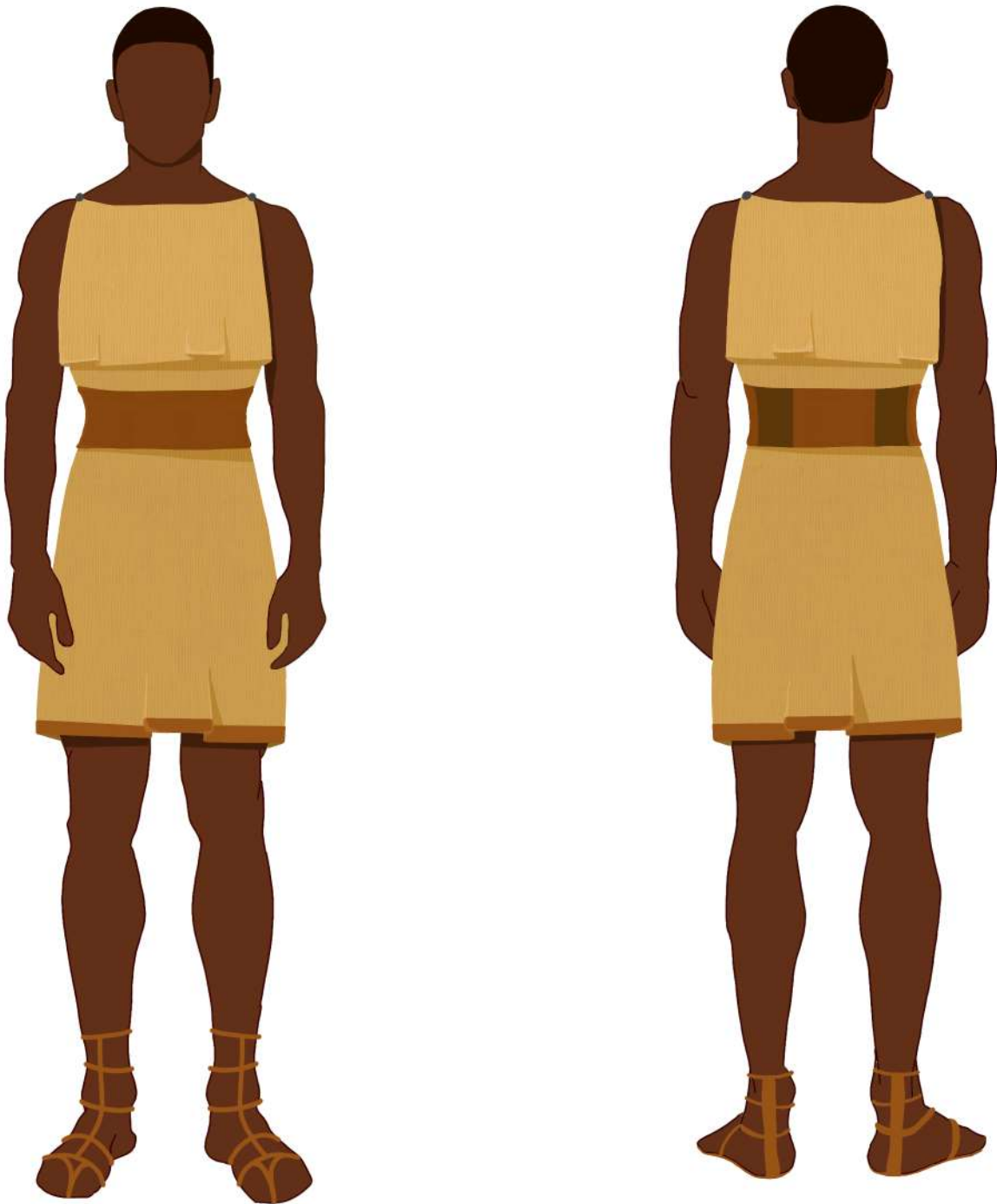
4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes

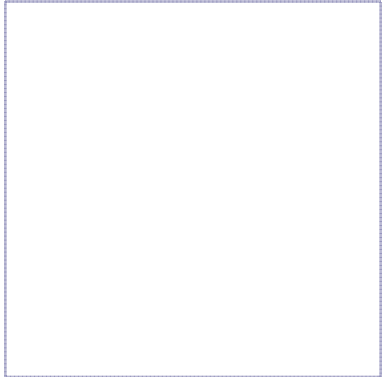
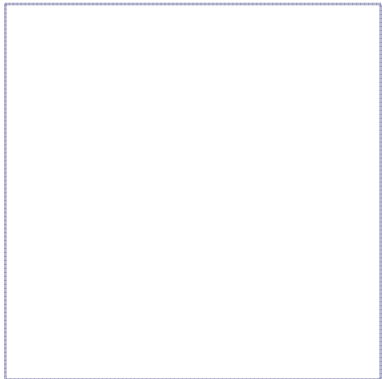
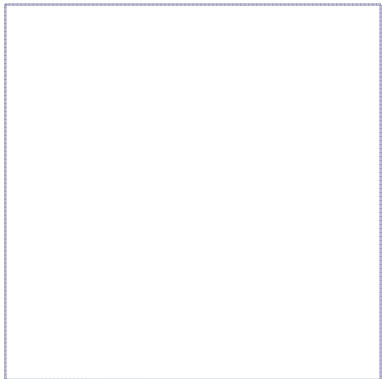
 **EURÍLOCO 2**

Canciones:

- 10 - Storm
- 11 - Luck Runs Out
- 12 - Keep Your Friends Close
- 13 - Ruthlessness



4.2.1. Materiales y tejidos



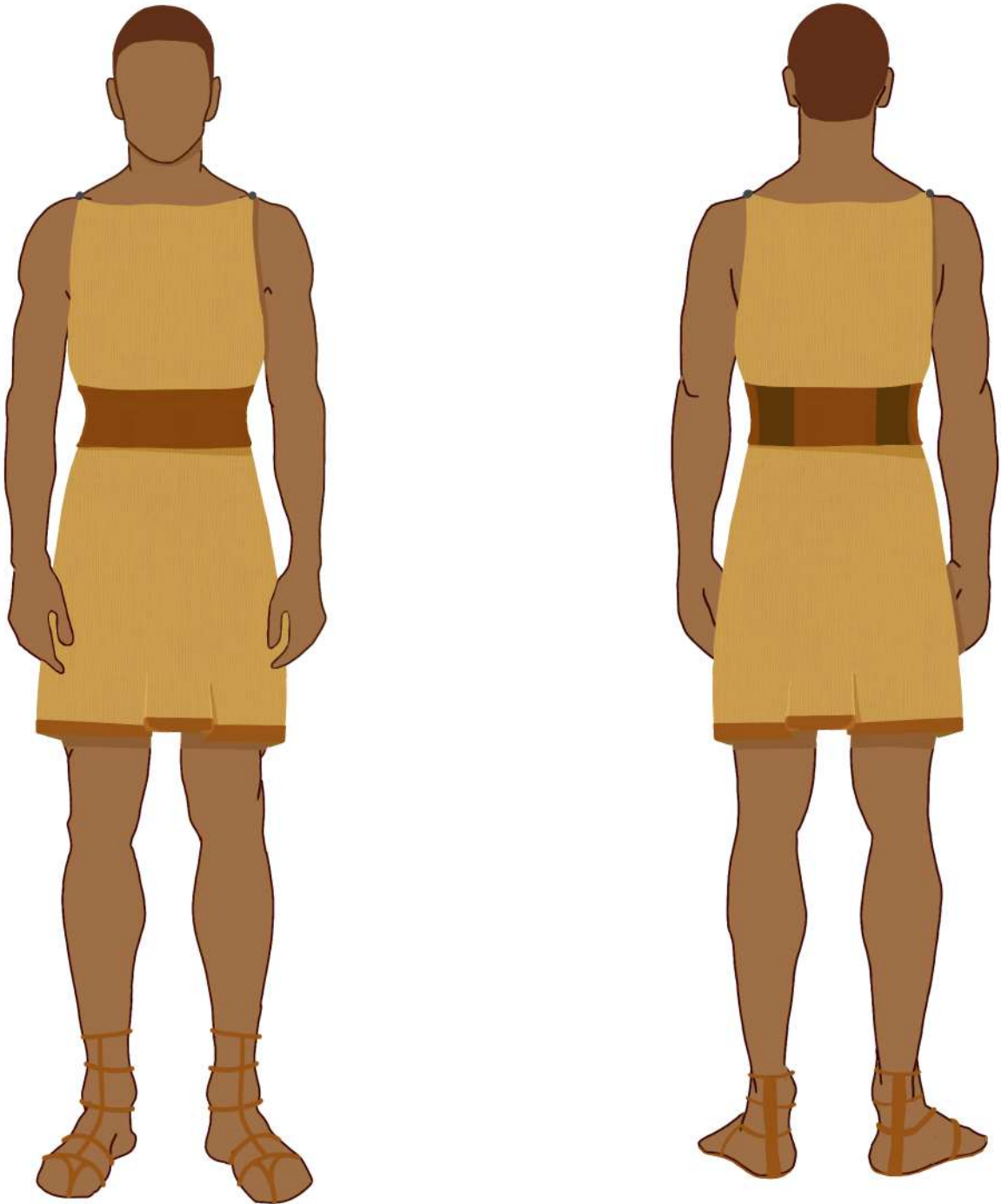
4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes

TRIPULACIÓN 2

Canciones:

- 10 - Storm
- 11 - Luck Runs Out
- 12 - Keep Your Friends Close
- 13 - Ruthlessness



4.2.1. Materiales y tejidos

4. PROPUESTA DE DISEÑO

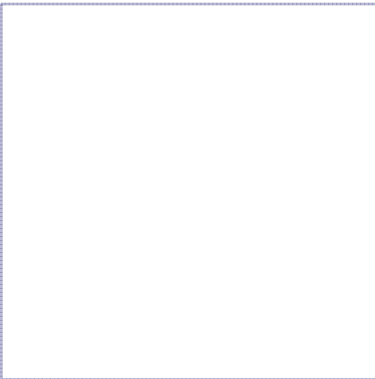
4.2 Vestuario por personajes

 **PENÉLOPE 1**

Canciones:
12 - Keep Your Friends Close



4.2.1. Materiales y tejidos



Material plástico que simule metal para el cinturón

La falta de líneas acordes con la ficha de ajedrez se debe a simbolizar que la Penélope en escena no es real

4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes

 EOLIS

Canciones:

12 - Keep Your Friends Close



4.2.1. Materiales y tejidos

Material plástico que simule metal para el cinturón

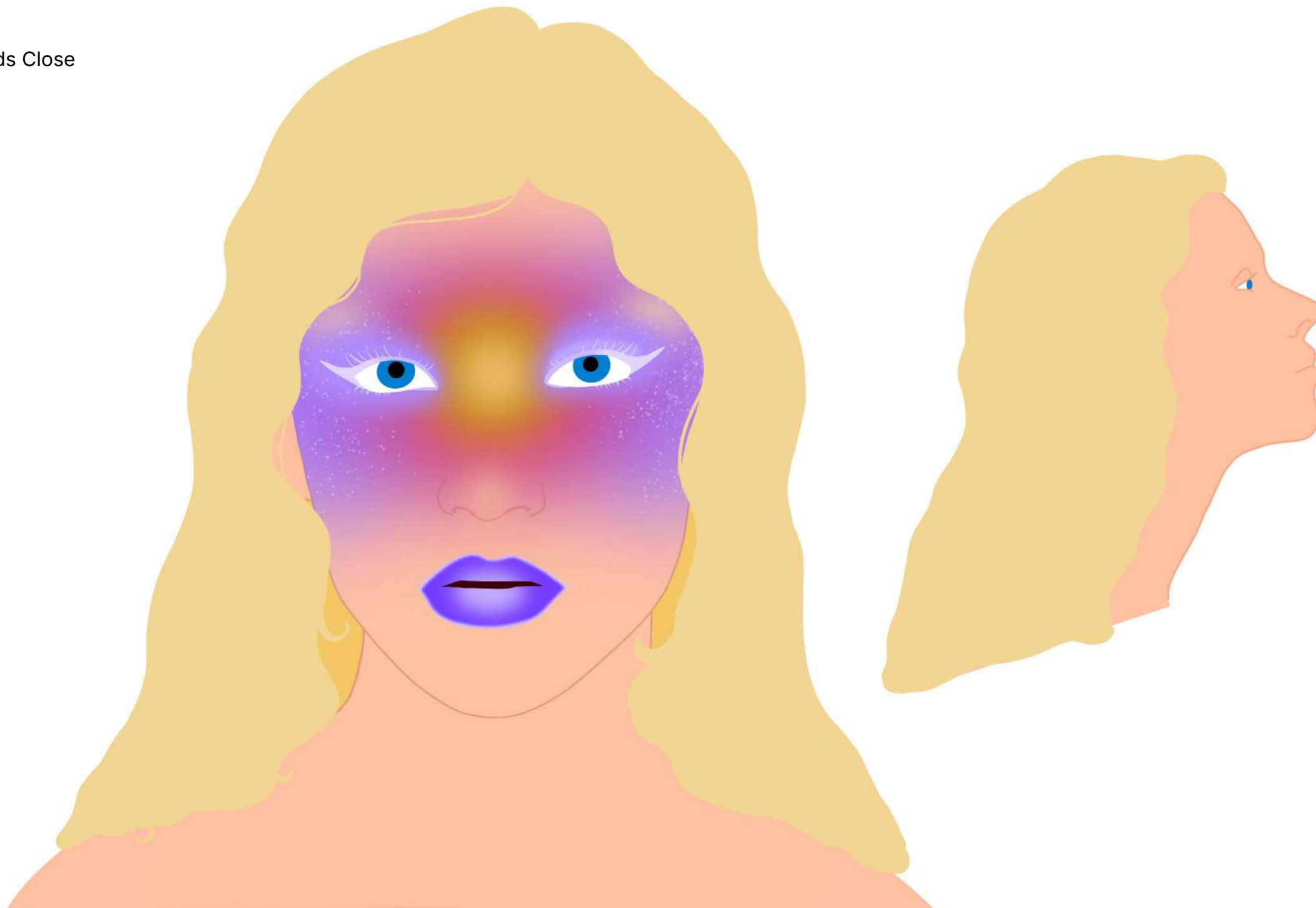
4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes

■ EOLIS

Canciones:

12 - Keep Your Friends Close



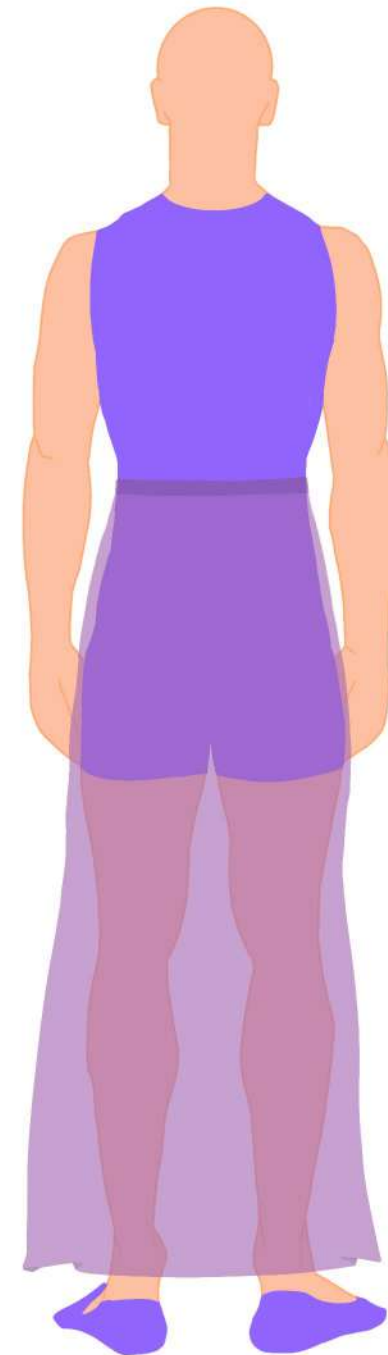
4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes

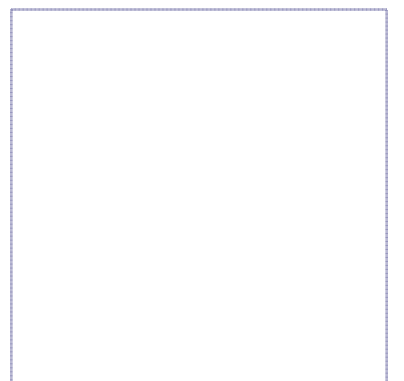
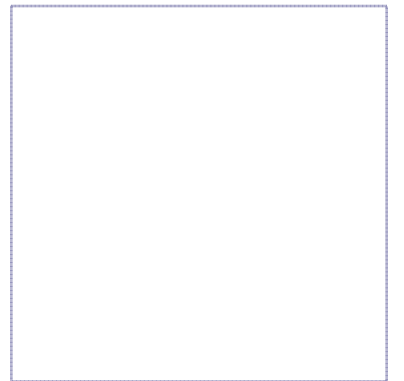
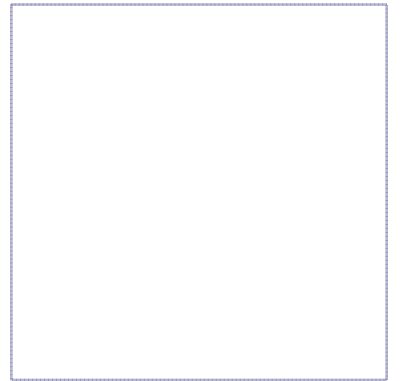
BAILARINES

Canciones:

12 - Keep Your Friends Close



4.2.1. Materiales y tejidos



4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes

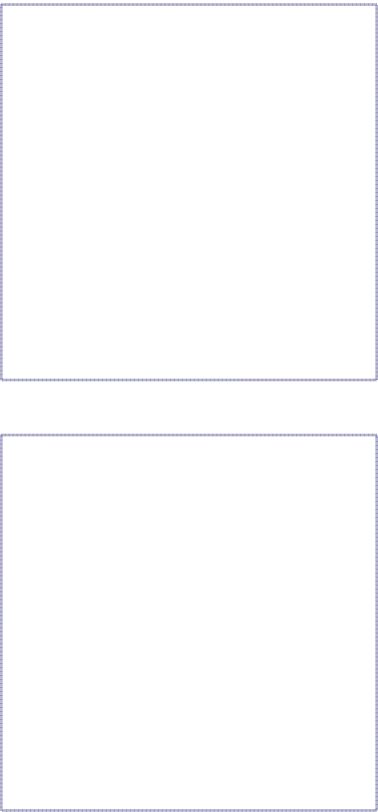
POSEIDÓN

Canciones:

- 13 - Ruthlessness
- 34 - Get in the Water
- 35 - Six Hundred Strike



4.2.1. Materiales y tejidos



Material plástico que simule metal para el cinturón

4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes

POSEIDÓN

Canciones:

13 - Ruthlessness

34 - Get in the Water

35 - Six Hundred Strike



Inspiración en la forma de la garza
(pájaro relacionado con Poseidón)
para el tocado y el maquillaje

4. PROPUESTA DE DISEÑO

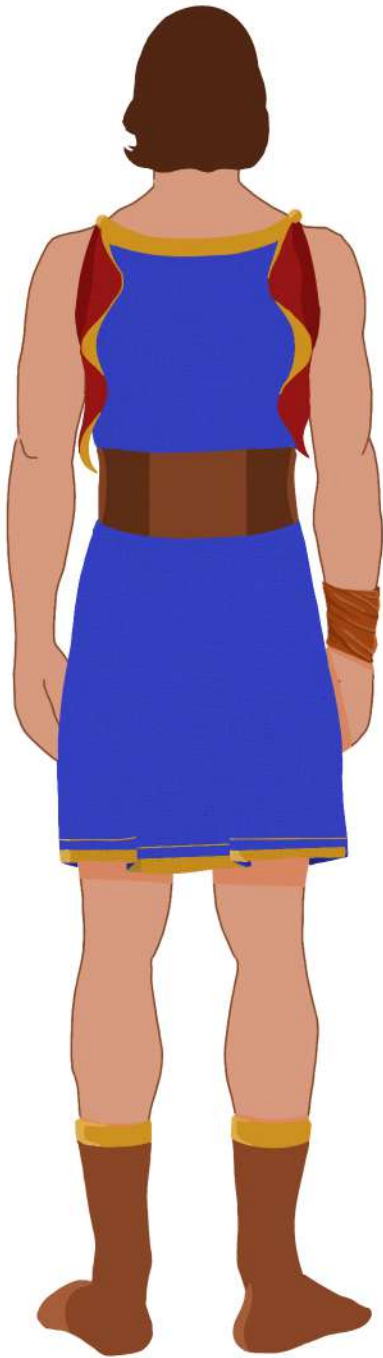
4.2 Vestuario por personajes



ODISEO 4

Canciones:

- 14 - Puppeteer
- 15 - Wouldn't You Like
- 16 - Done For
- 17 - There Are Other Ways
- 18 - The Underworld
- 19 - No Longer You
- 20 - Monster



4.2.1. Materiales y tejidos

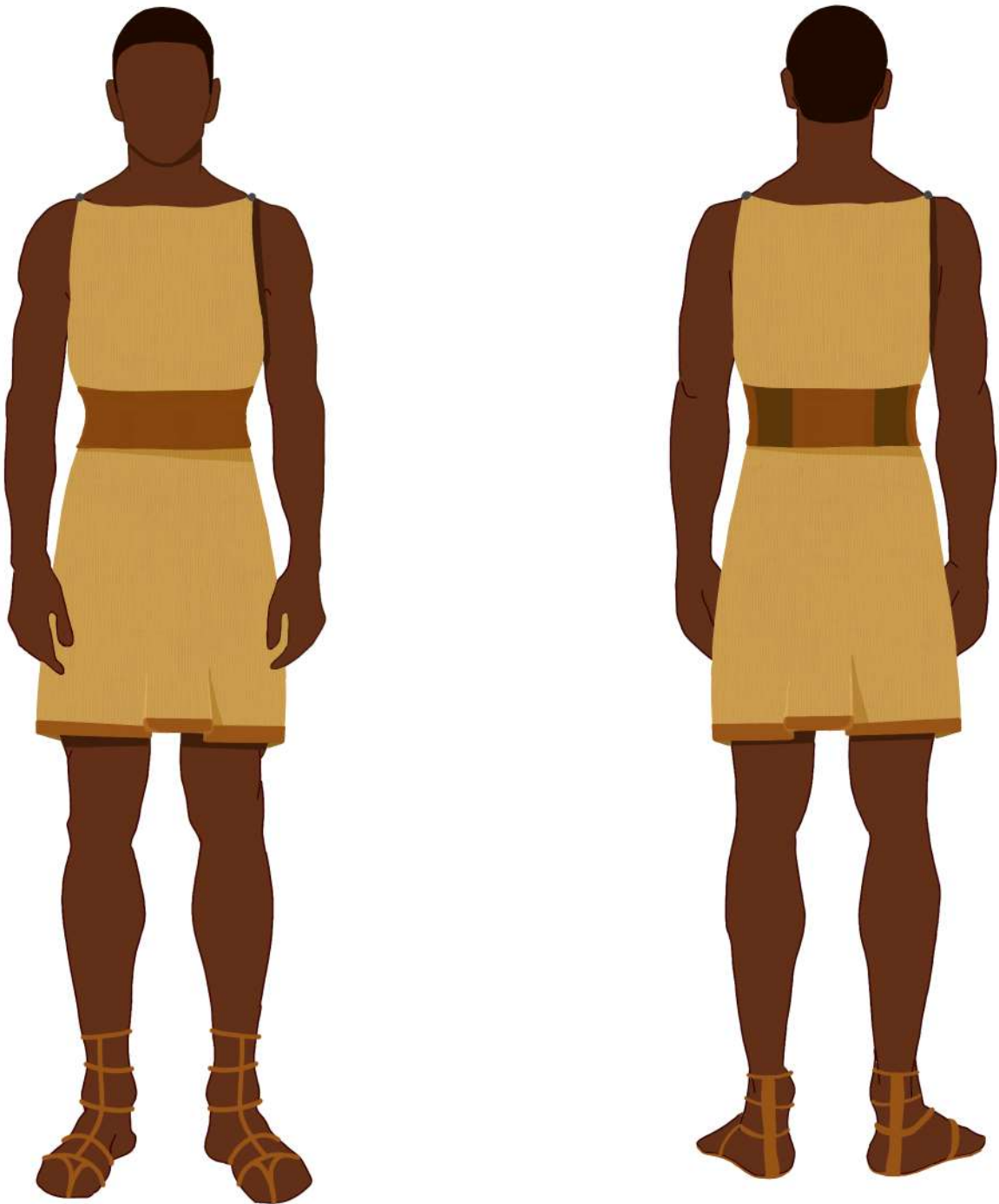
4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes

 **EURÍLOCO 3**

Canciones:

- 14 - Puppeteer
- 18 - The Underworld
- 19 - No Longer You
- 20 - Monster



4.2.1. Materiales y tejidos

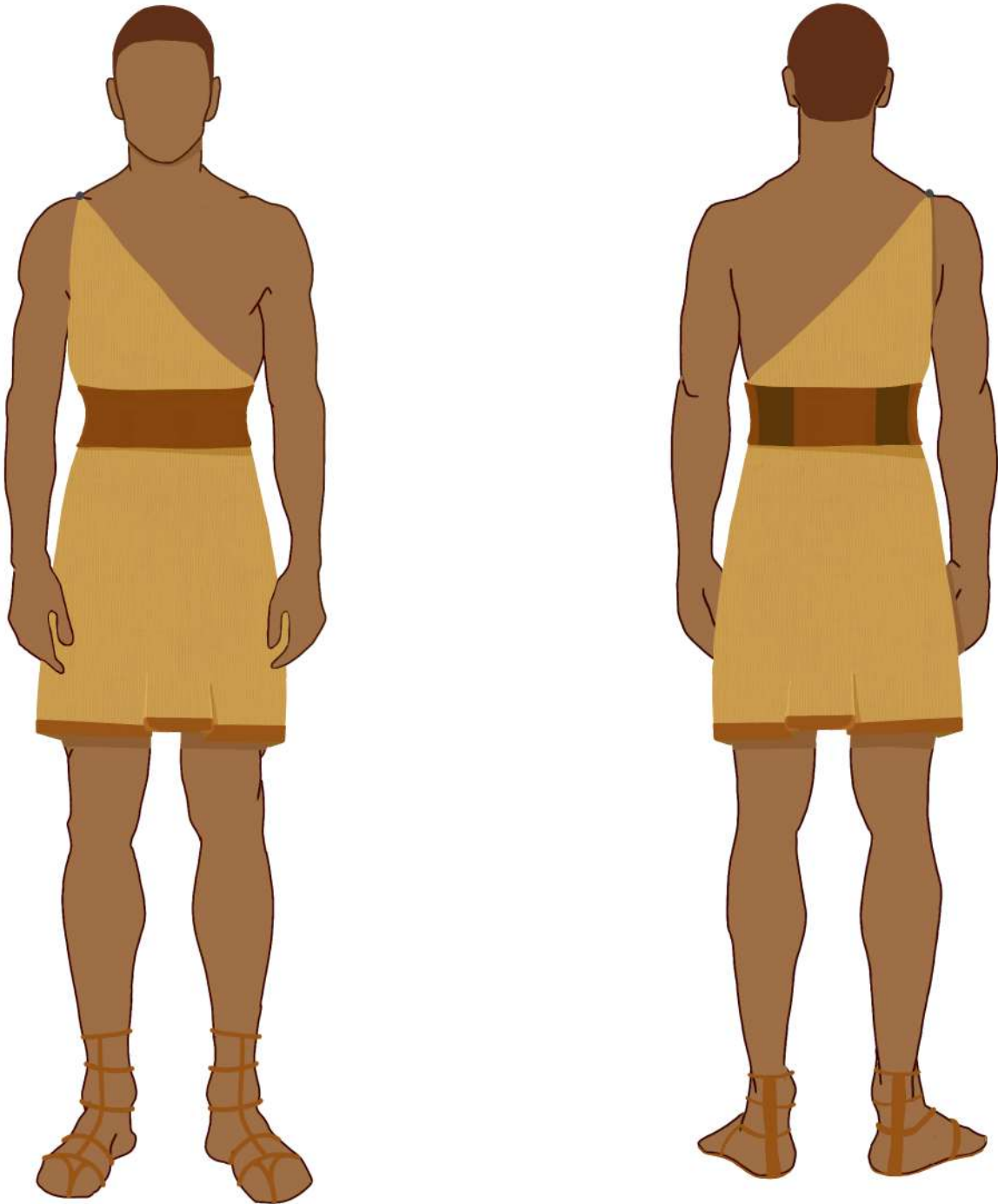
4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes

TRIPULACIÓN 3

Canciones:

- 14 - Puppeteer
- 18 - The Underworld
- 19 - No Longer You
- 20 - Monster



4.2.1. Materiales y tejidos

4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes

 HERMES

Canciones:

- 15 - Wouldn't You Like
- 32 - Dangerous



4.2.1. Materiales y tejidos

Material plástico que simule metal para el cinturón

4. PROPUESTA DE DISEÑO

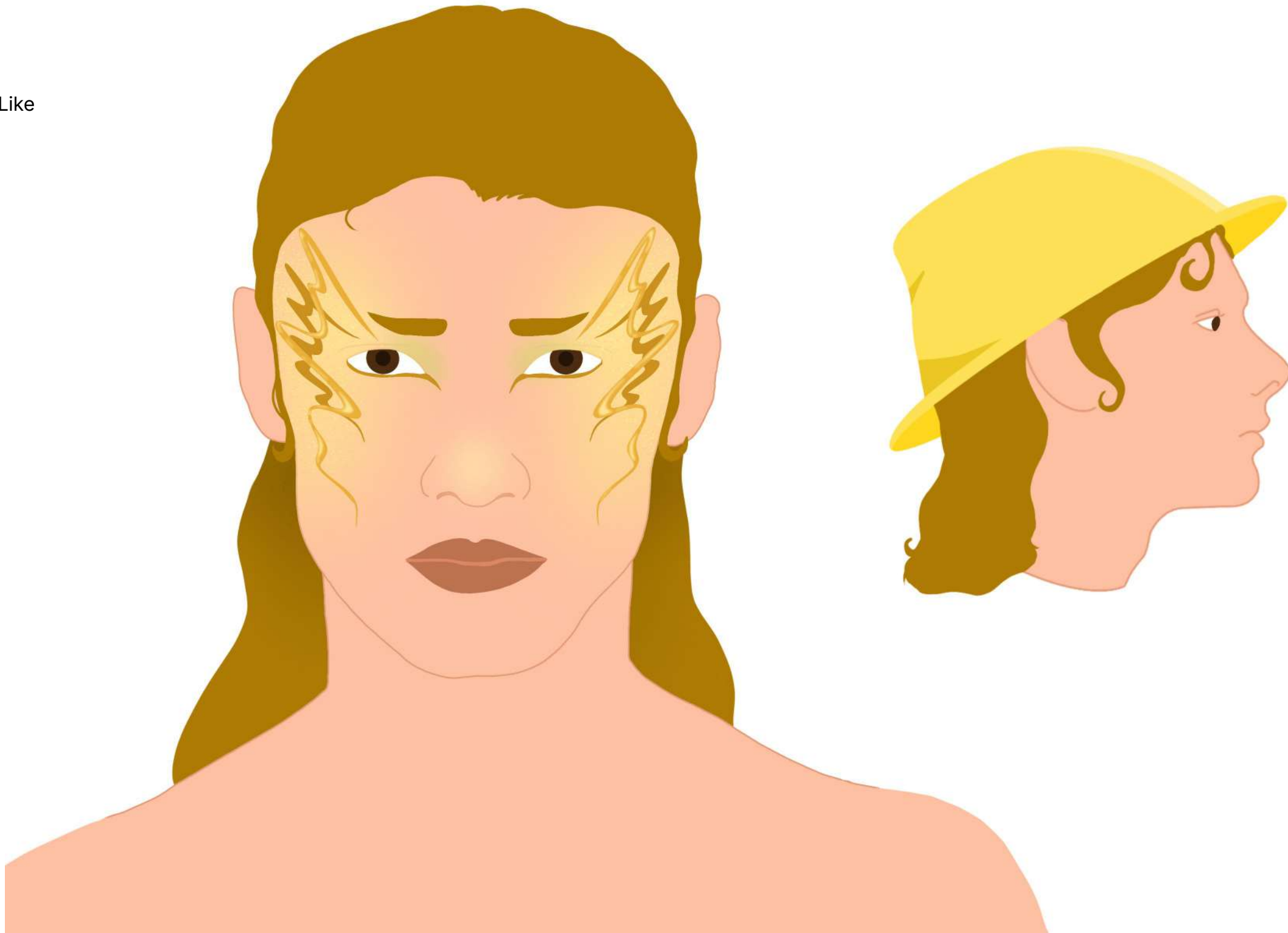
4.2 Vestuario por personajes

HERMES

Canciones:

15 - Wouldn't You Like

32 - Dangerous



4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes

 **CIRCE**

- Canciones:
- 14 - Puppeteer
 - 16 - Done For
 - 17 - There Are Other Ways



4.2.1. Materiales y tejidos

Material plástico que simule metal para el cinturón

4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes



CIRCE

Canciones:

14 - Puppeteer

16 - Done For

17 - There Are Other Ways



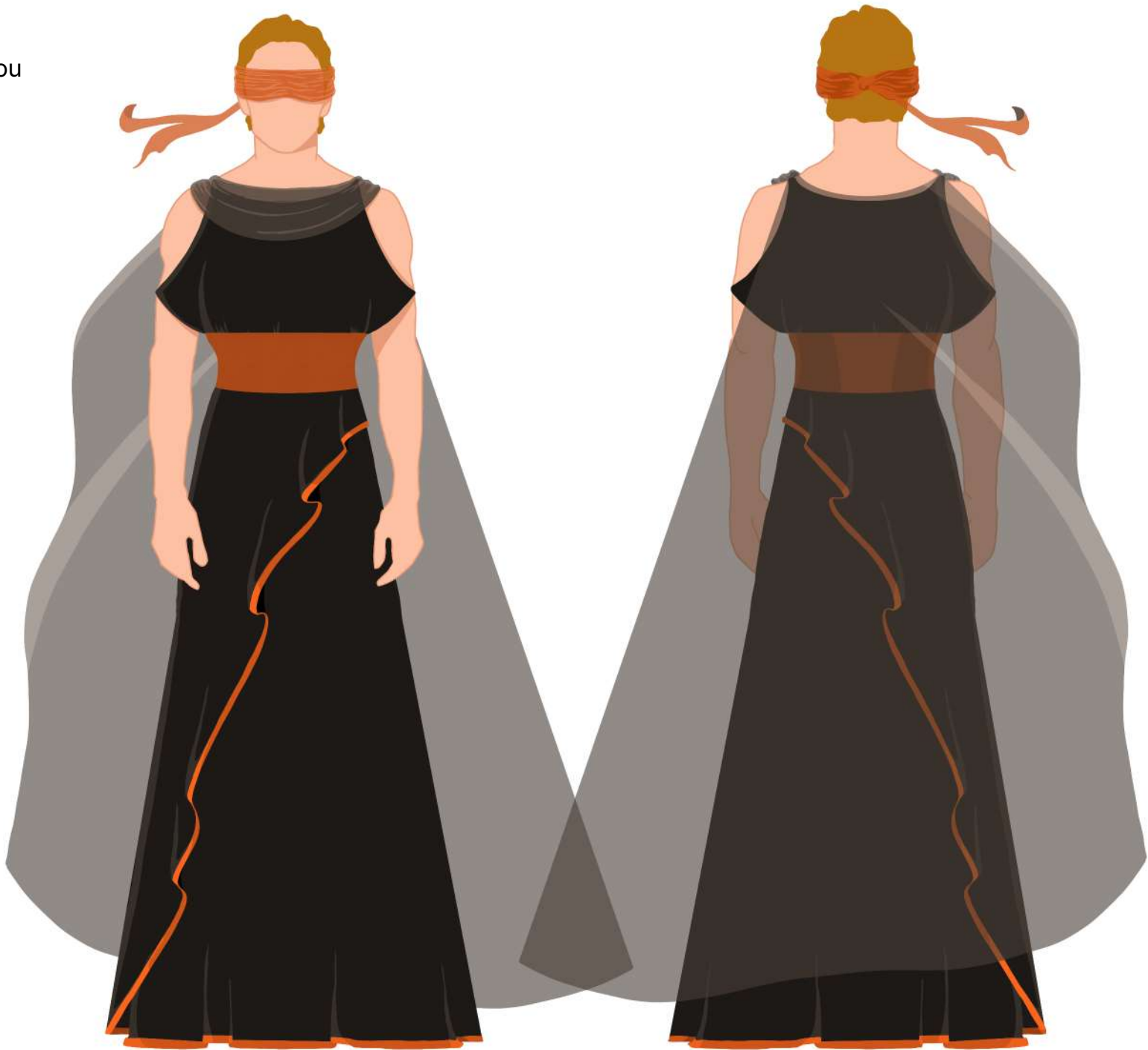
4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes

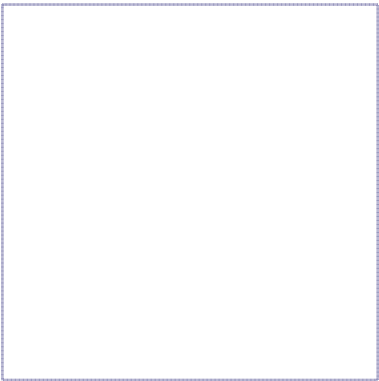
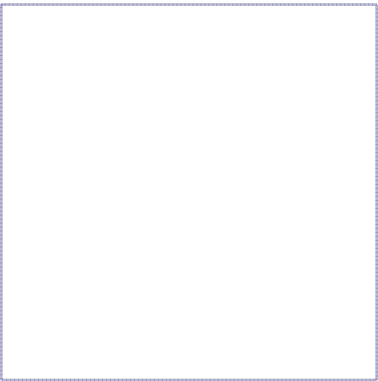
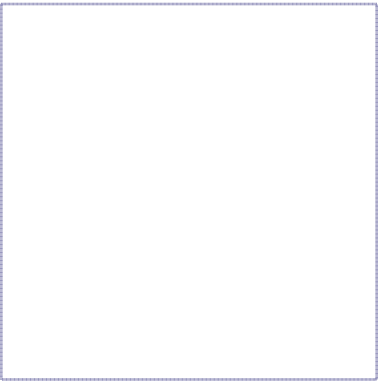
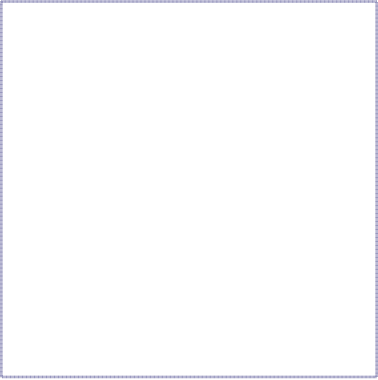
 **TIRESIAS**

Canciones:

19 - No Longer You



4.2.1. Materiales y tejidos

4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes

 **POLITES**

Canciones:
18 - The Underworld



4.2.1. Materiales y tejidos

4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes

 **ANTICLEA**

Canciones:

18 - The Underworld



4.2.1. Materiales y tejidos

Material plástico que simule metal para el cinturón

4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes

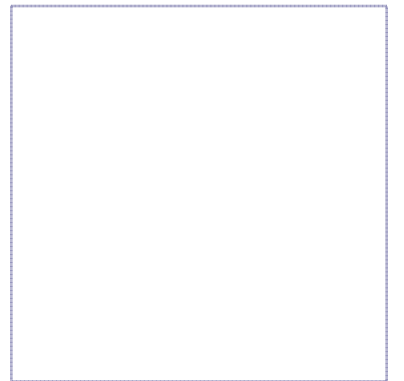
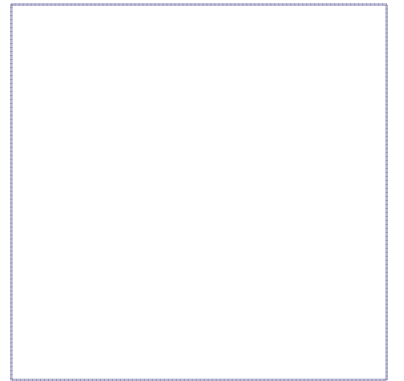
BAILARINES

Canciones:

18 - The Underworld



4.2.1. Materiales y tejidos



4. PROPUESTA DE DISEÑO

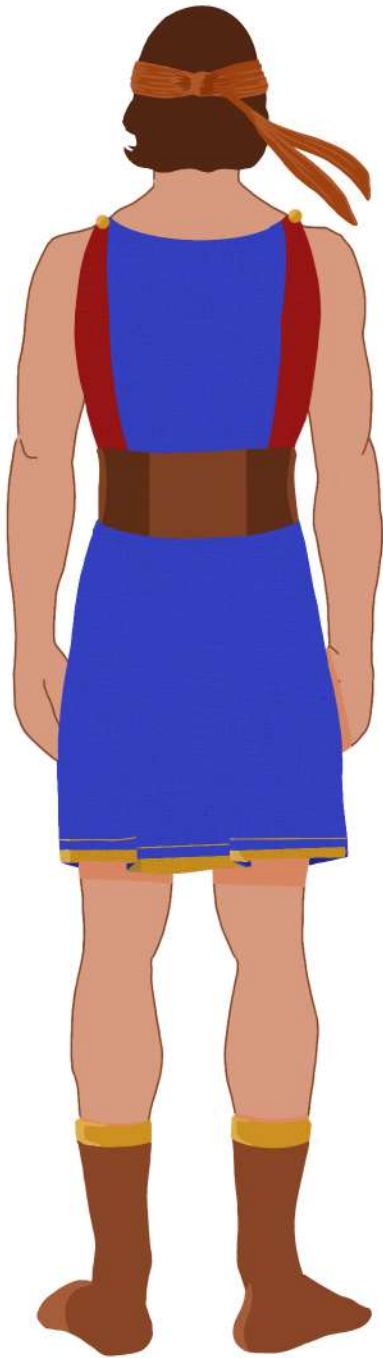
4.2 Vestuario por personajes



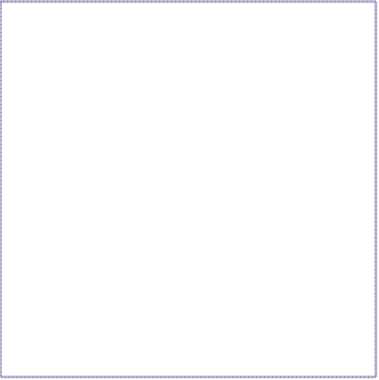
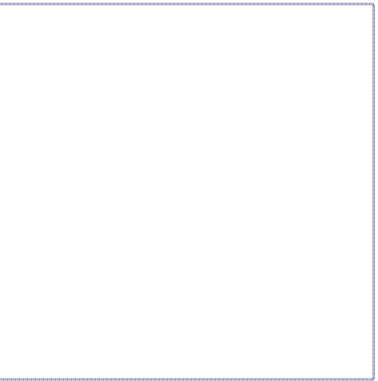
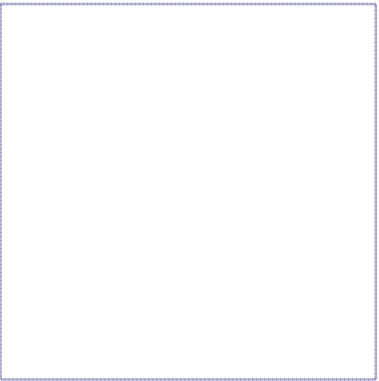
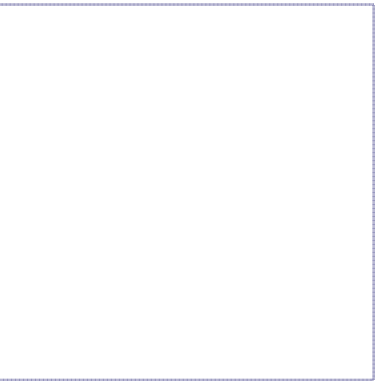
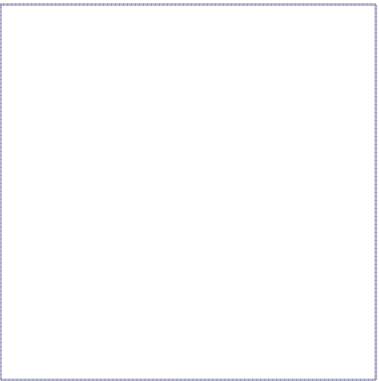
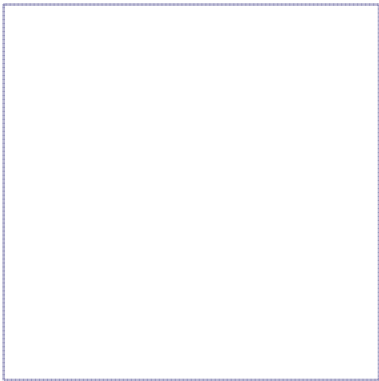
ODISEO 5

Canciones:

- 21 - Suffering
- 22 - Different Beast
- 23 - Scylla



4.2.1. Materiales y tejidos



4. PROPUESTA DE DISEÑO

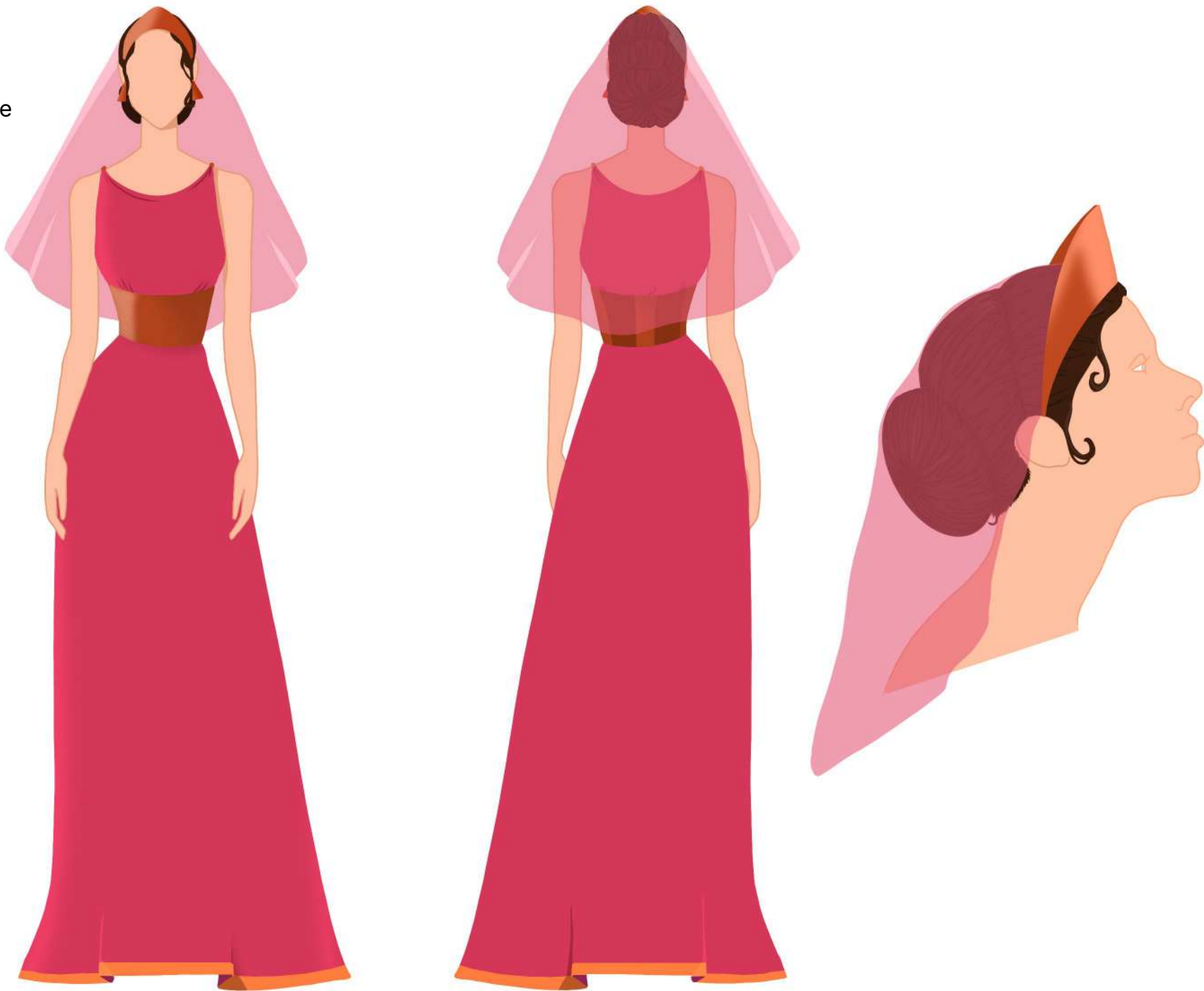
4.2 Vestuario por personajes



PENÉLOPE 2

Canciones:

- 21 - Suffering
- 22 - Different Beast (tocado de sirena)



4.2.1. Materiales y tejidos

Material plástico que simule metal para el cinturón

4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes

 **SIRENAS**

Canciones:

22 - Different Beast



4.2.1. Materiales y tejidos

4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes



SIRENAS

Canciones:

22 - Different Beast



4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes

 **ESCILA**
Canciones:
23 - Scylla



4.2.1. Materiales y tejidos

4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes



ESCILA

Canciones:

23 - Scylla



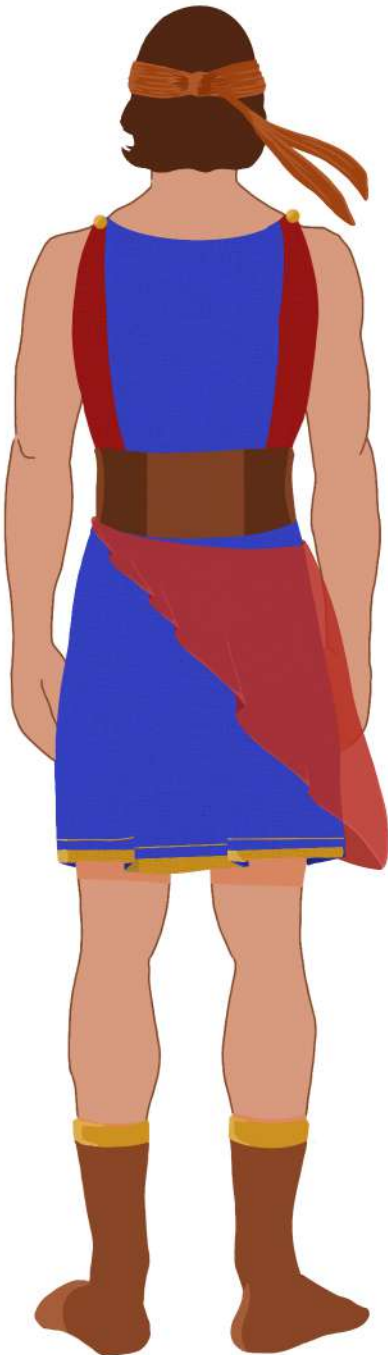
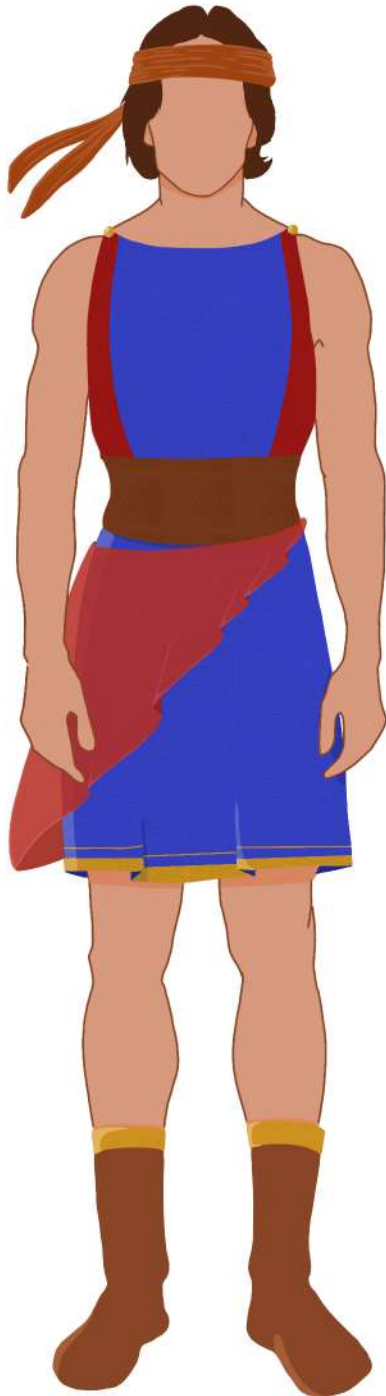
4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes



ODISEO 6

Canciones:
24 - Mutiny
25 - Thunder Bringer



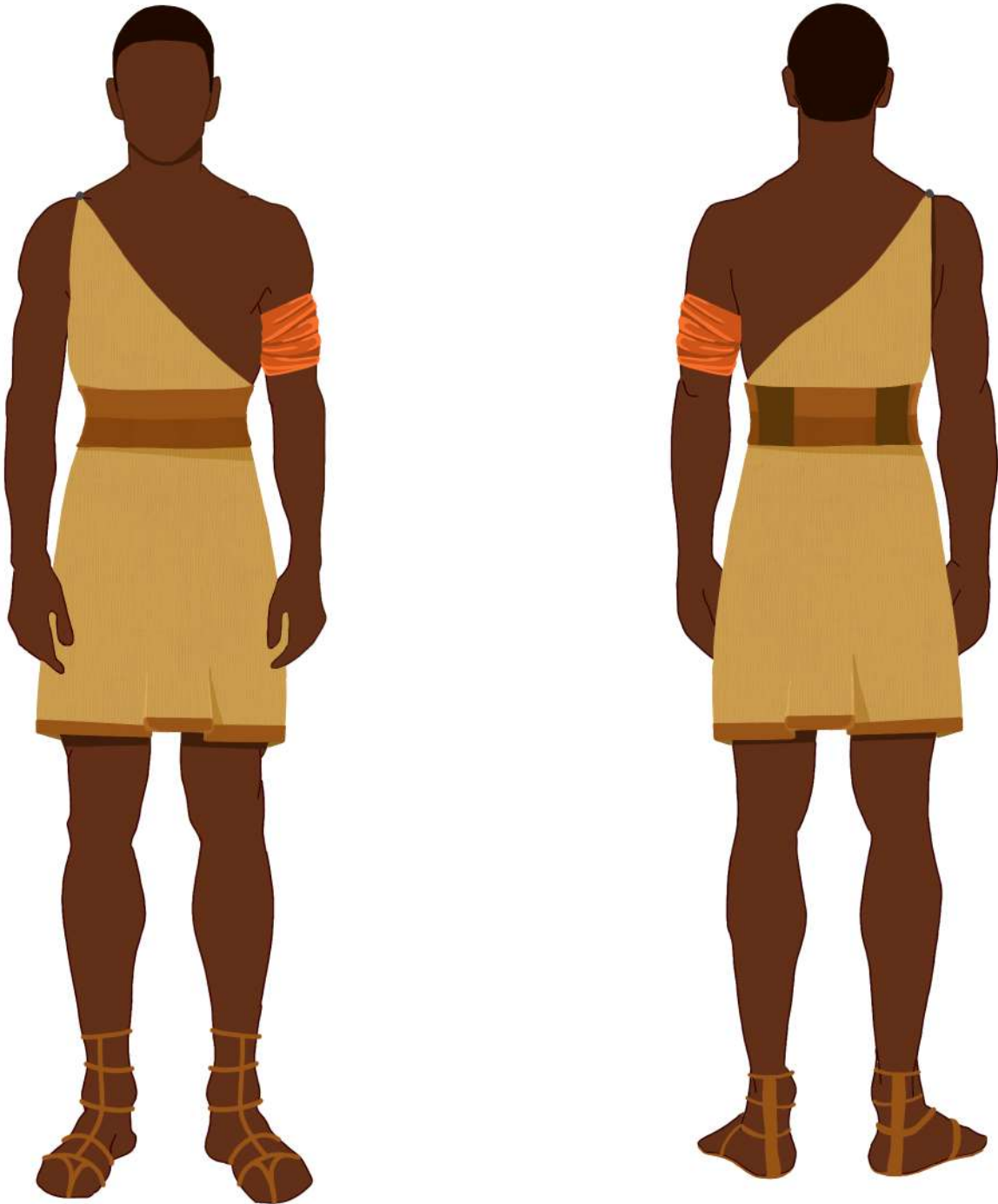
4.2.1. Materiales y tejidos

4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes

 EURÍLOCO 4

- Canciones:
- 22 - Different Beast
 - 23 - Scylla
 - 24 - Mutiny
 - 25 - Thunder Bringer



4.2.1. Materiales y tejidos

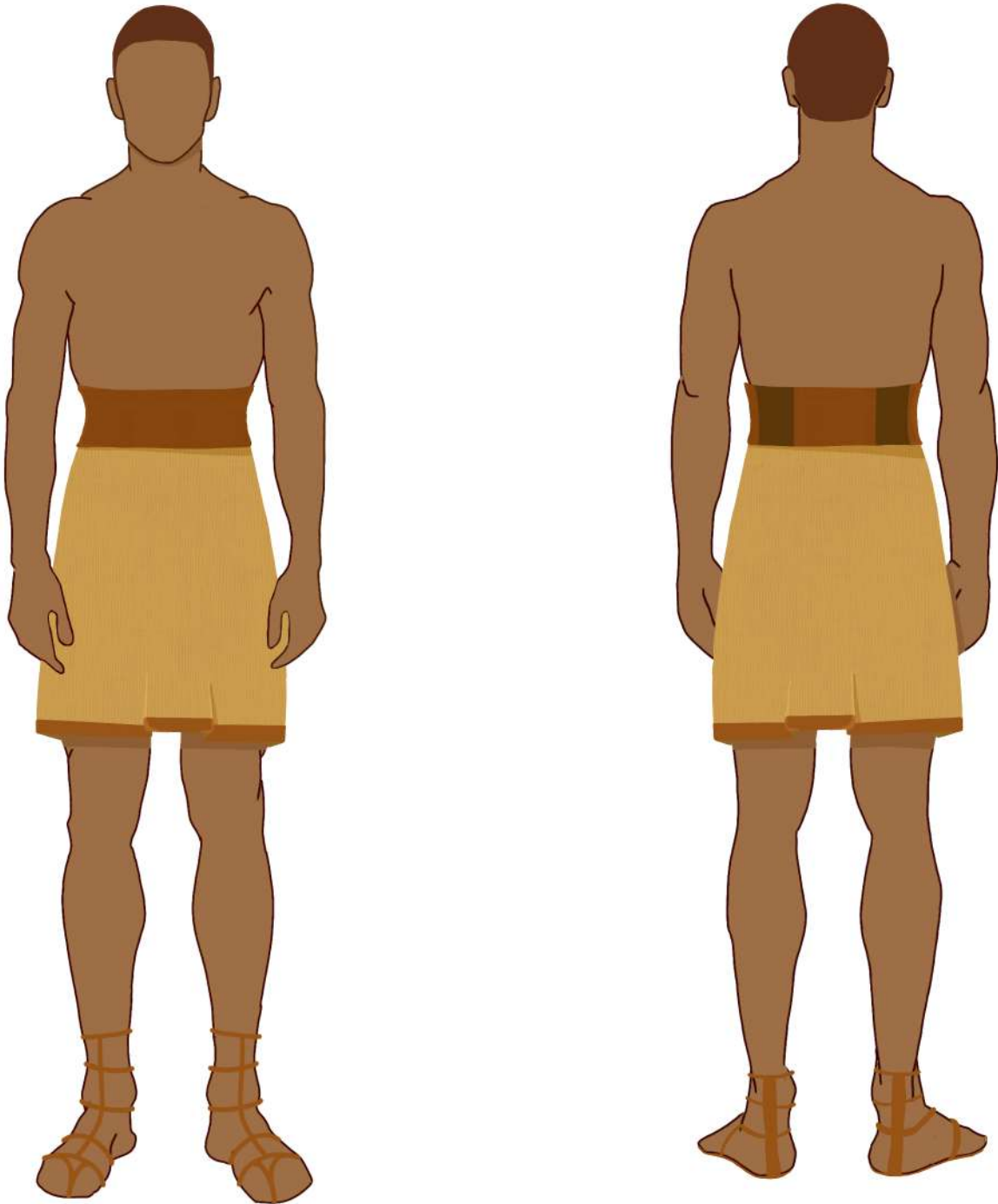
4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes

 TRIPULACIÓN 4

Canciones:

- 22 - Different Beast
- 23 - Scylla
- 24 - Mutiny
- 25 - Thunder Bringer



4.2.1. Materiales y tejidos

4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes

ZEUS 2

Canciones:
25 - Thunder Bringer
30 - God Games



4.2.1. Materiales y tejidos

Material plástico que simule metal para el cinturón

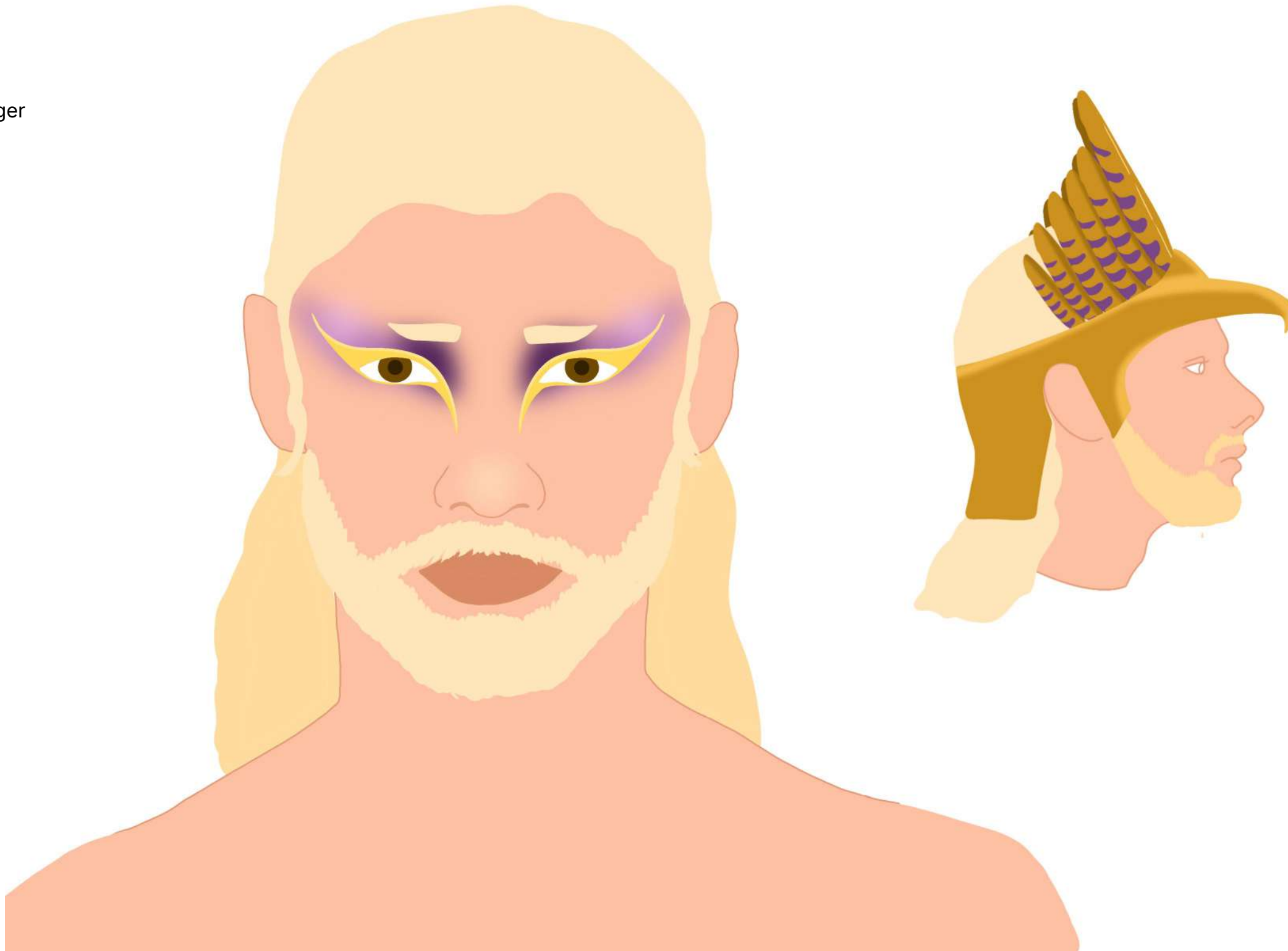
4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes

ZEUS 2

Canciones:

25 - Thunder Bringer
30 - God Games



Inspiración en la forma del águila
(pájaro relacionado con Zeus) para
el tocado y el maquillaje

4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes

 **TELÉMACO 1**

Canciones:

- 26 - Legendary
- 27 - Little Wolf
- 28 - We'll Be Fine



4.2.1. Materiales y tejidos

Material plástico que simule metal para el cinturón

4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes

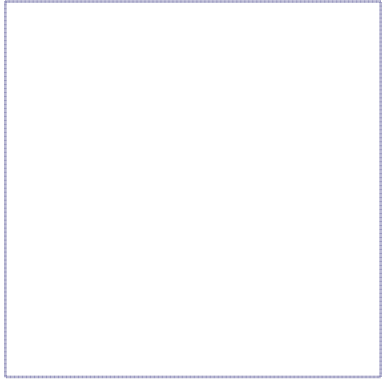
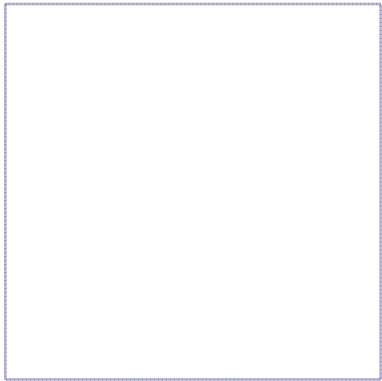
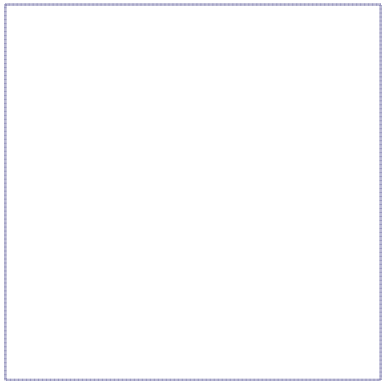
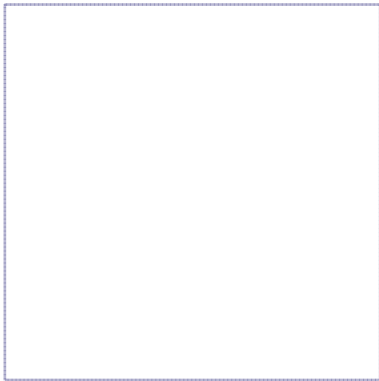
 **ANTINOO**

Canciones:

- 27 - Little Wolf
- 36 - The Challenge
- 37 - Hold Them Down



4.2.1. Materiales y tejidos



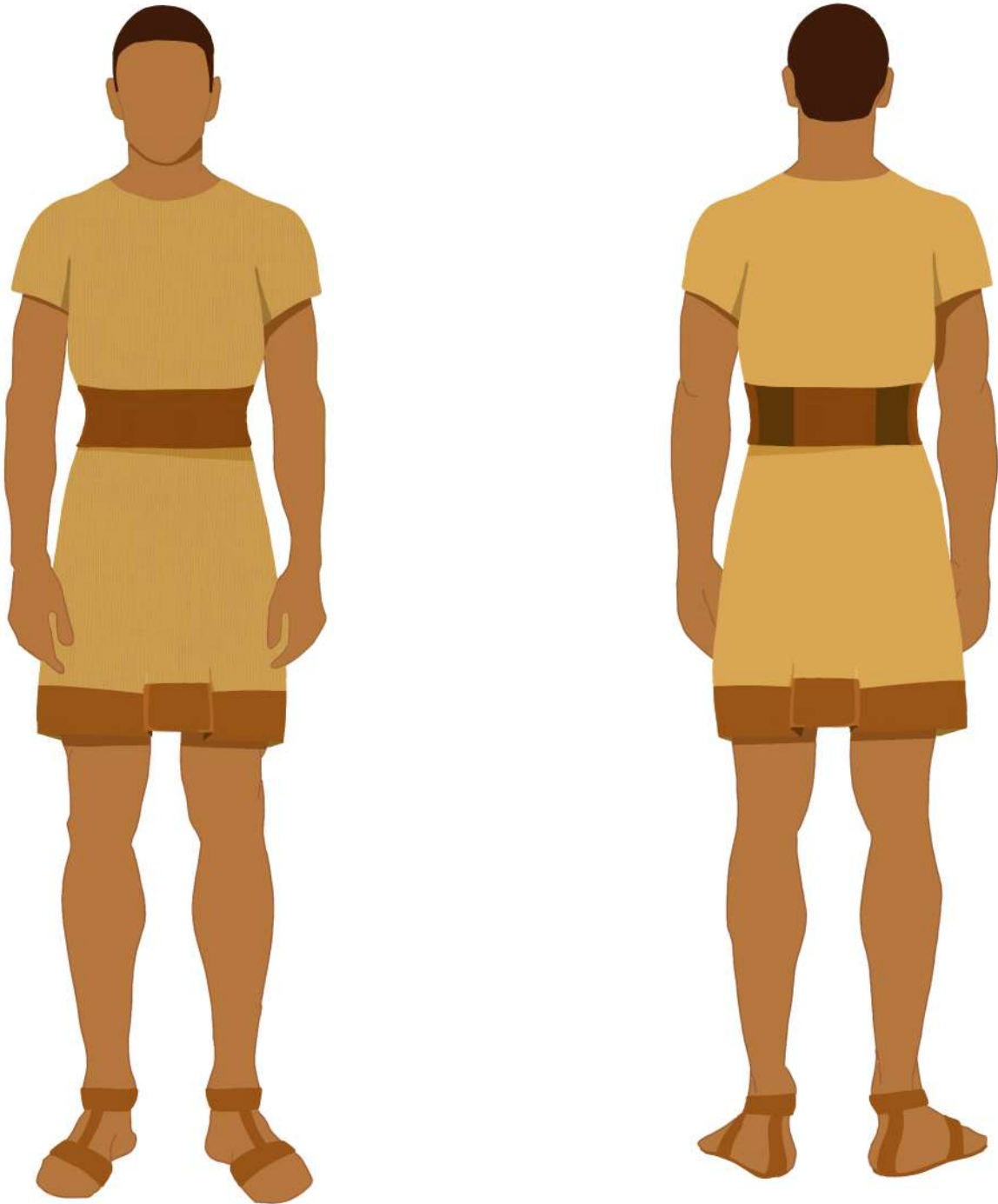
4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes

 PRETENDIENTES

Canciones:

- 27 - Little Wolf
- 36 - The Challenge
- 37 - Hold Them Down
- 38 - Odysseus



4.2.1. Materiales y tejidos

4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes



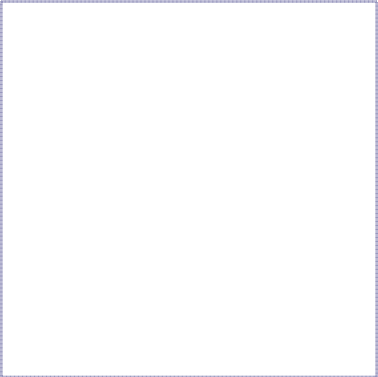
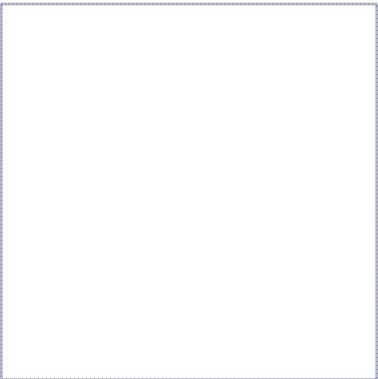
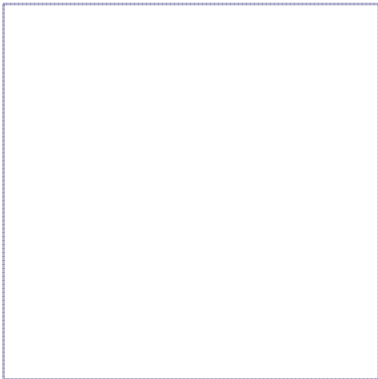
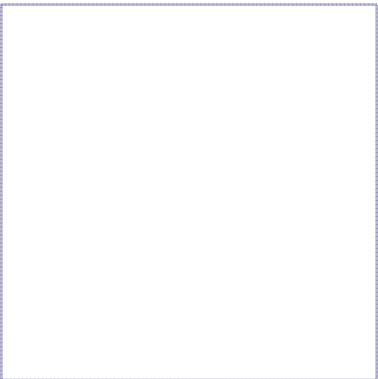
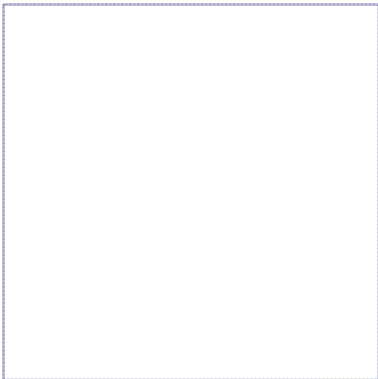
ODISEO 7

Canciones:

29 - Love in Paradise



4.2.1. Materiales y tejidos



4. PROPUESTA DE DISEÑO

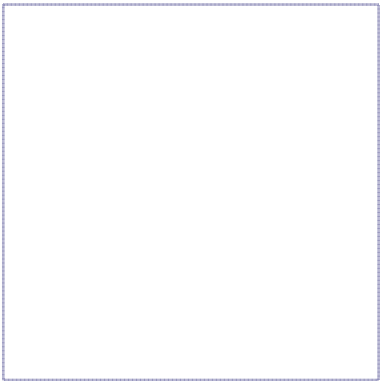
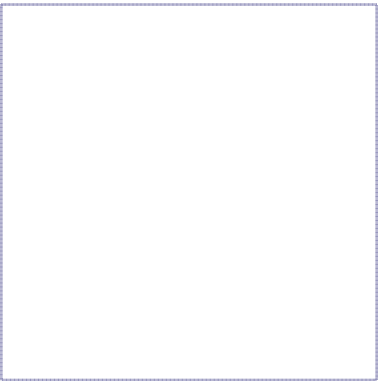
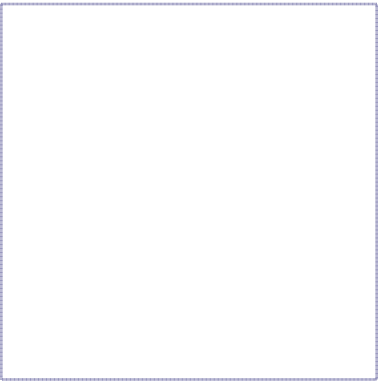
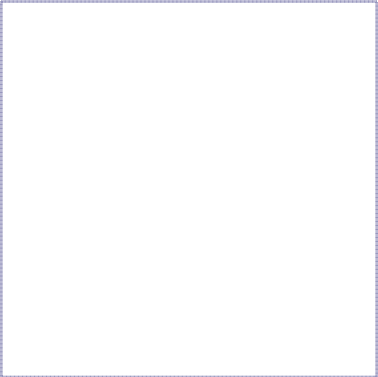
4.2 Vestuario por personajes

 **CALIPSO**

Canciones:
29 - Love in Paradise
31 - Not Sorry for Loving You



4.2.1. Materiales y tejidos

4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes



CALIPSO

Canciones:

29 - Love in Paradise

31 - Not Sorry for Loving You



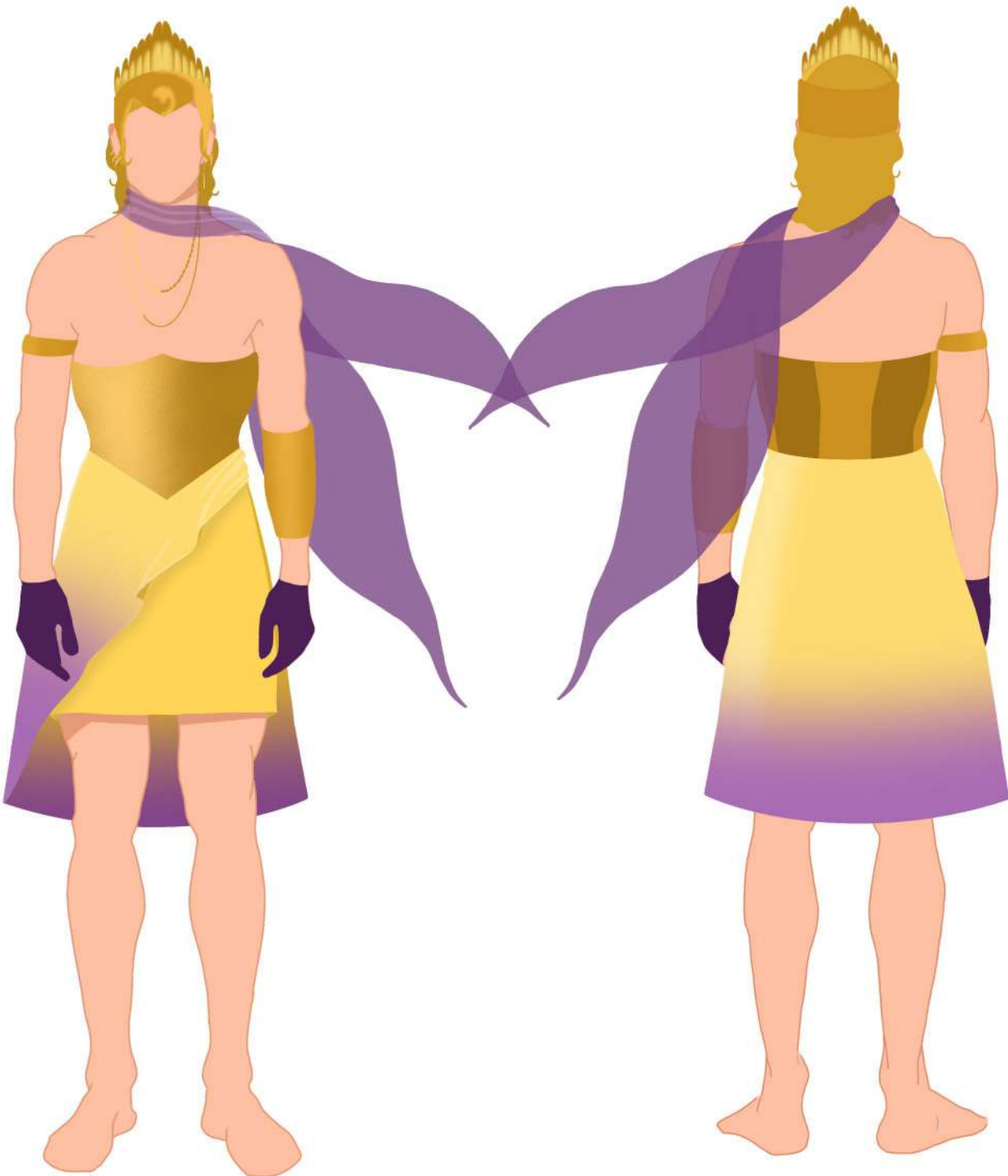
4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes

 APOLO

Canciones:

30 - God Games



4.2.1. Materiales y tejidos

Material plástico que simule metal para el cinturón

4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes

■ APOLO

Canciones:

30 - God Games



Inspiración en la forma del grifo
(pájaro relacionado con Apolo)
para el tocado y el maquillaje

4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes

 HEFESTO

Canciones:

30 - God Games



4.2.1. Materiales y tejidos

4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes

HEFESTO

Canciones:

30 - God Games



Inspiración en la forma de la grulla
(pájaro relacionado con Hefesto)
para el tocado y el maquillaje

4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes

 AFRODITA

Canciones:
30 - God Games



4.2.1. Materiales y tejidos

Material plástico que simule metal para el cinturón

4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes

AFRODITA

Canciones:

30 - God Games



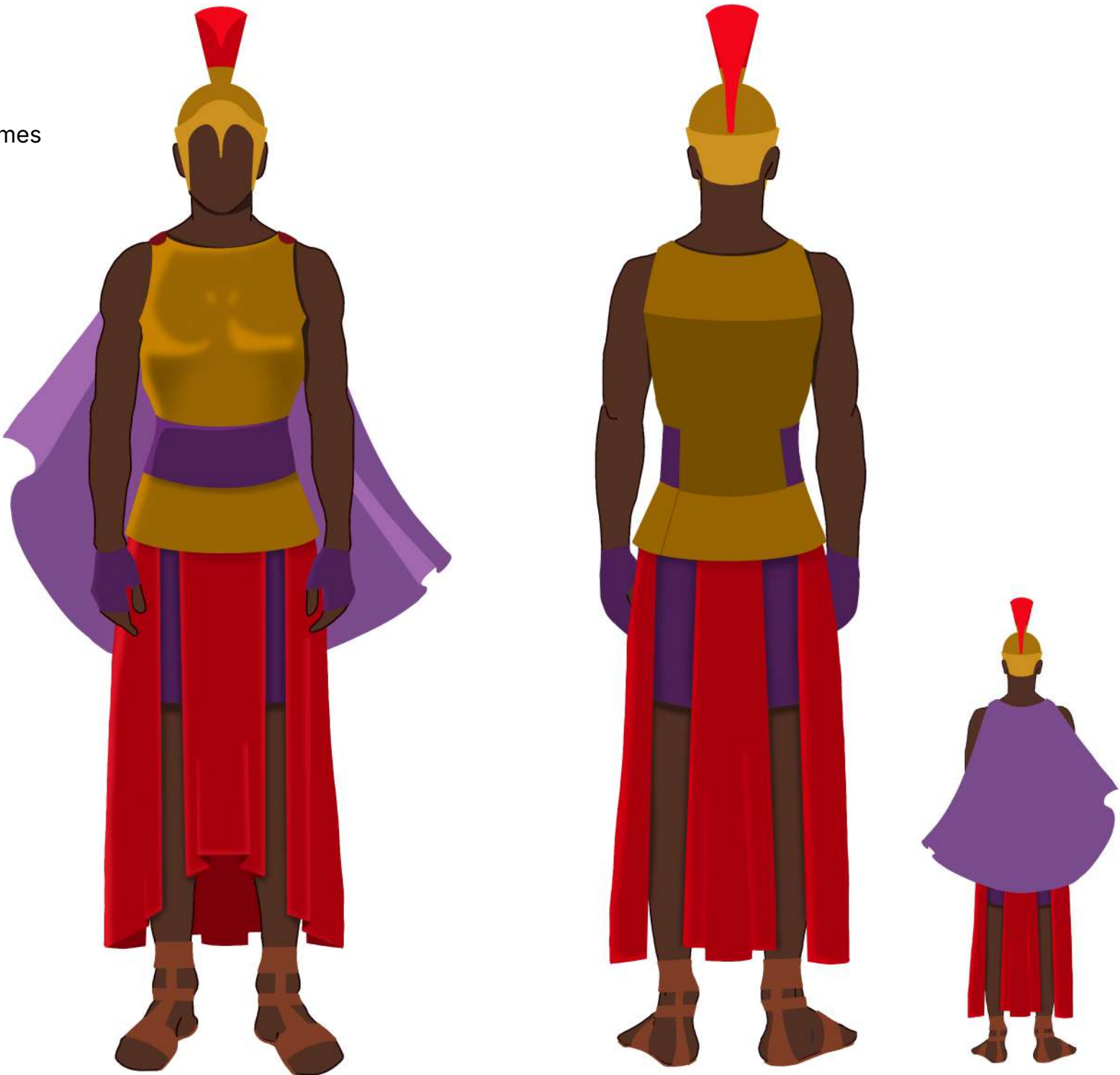
Inspiración en la forma de a paloma
(pájaro relacionado con Afrodita)
para el tocado y el maquillaje

4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes

 ARES

Canciones:
30 - God Games



4.2.1. Materiales y tejidos

Material plástico que simule metal para la armadura

4. PROPUESTA DE DISEÑO

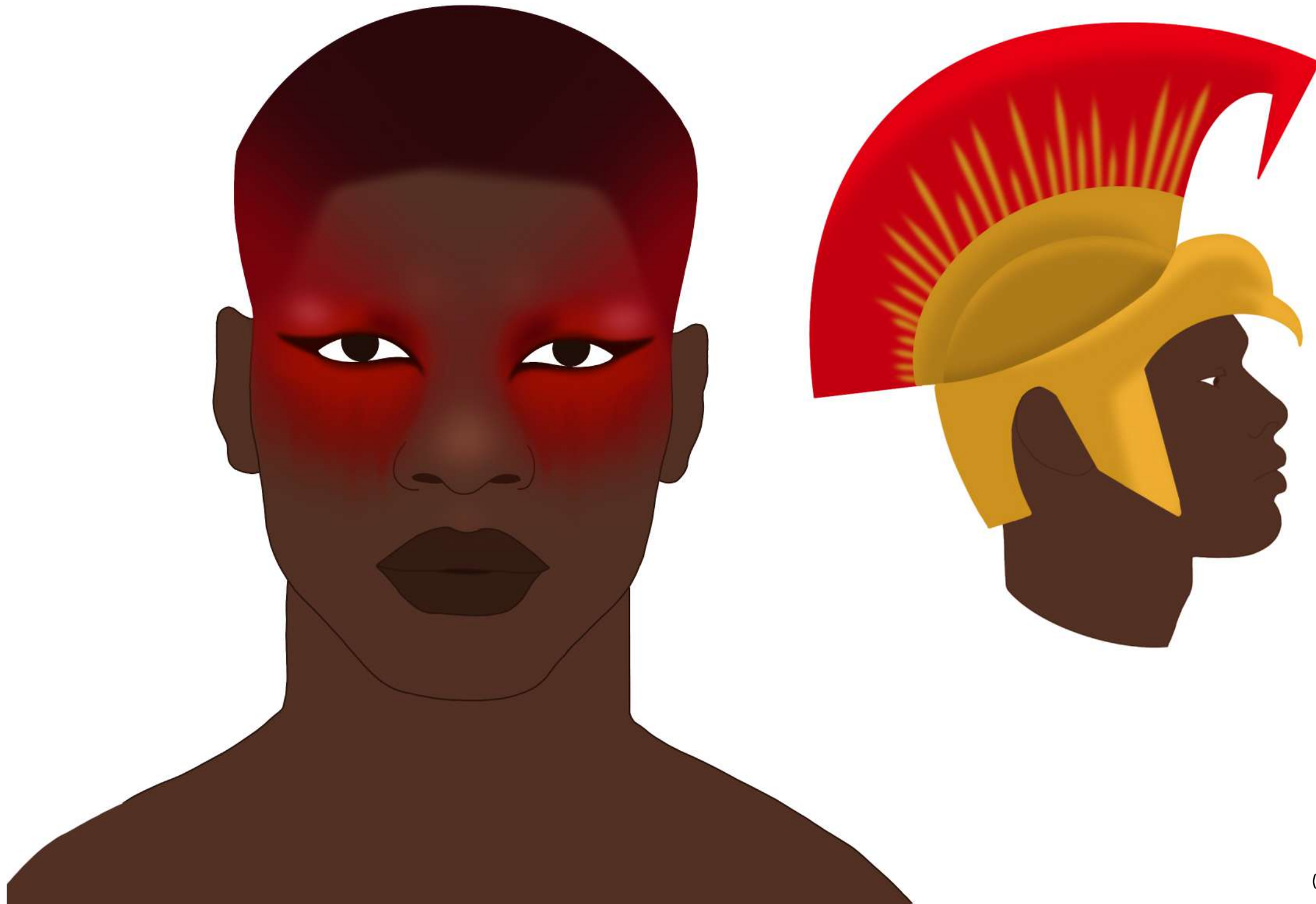
4.2 Vestuario por personajes



ARES

Canciones:

30 - God Games



Inspiración en la forma del buitre
(pájaro relacionado con Ares) para
el tocado y el maquillaje

4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes

 **HERA**

Canciones:
30 - God Games



4.2.1. Materiales y tejidos

Material plástico que simule metal para el cinurón

4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes

HERA

Canciones:

30 - God Games



Inspiración en la forma del pavo real (pájaro relacionado con Hera) para el tocado y el maquillaje

4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes



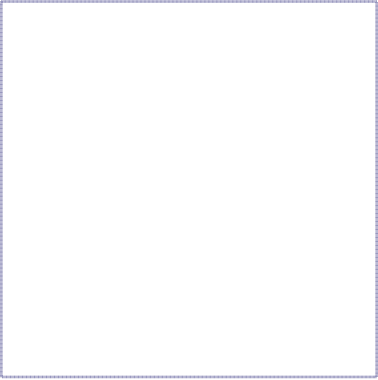
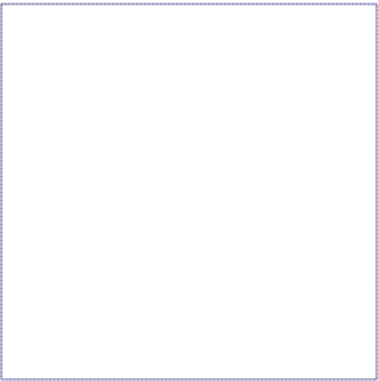
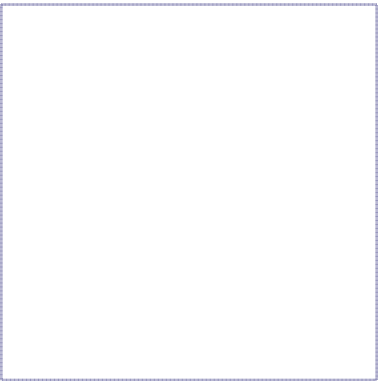
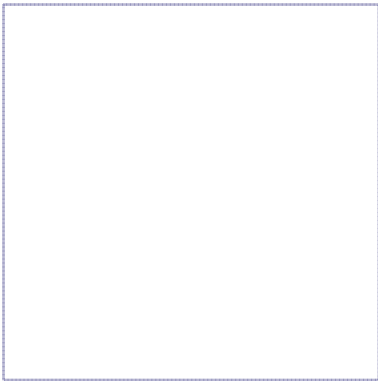
ODISEO 8

Canciones:

- 31 - Not Sorry for Loving You
- 32 - Dangerous (se pone la capa)
- 33 - Charybdis
- 34 - Get n the Water
- 35 - Six Hundred Strike



4.2.1. Materiales y tejidos



4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes

 **PENÉLOPE 3**

Canciones:

36 - The Challenge

4.2.1. Materiales y tejidos



Material plástico que simule metal para el cinturón

4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes

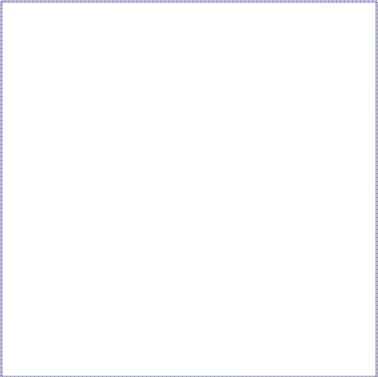
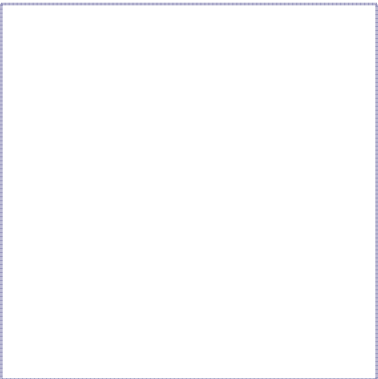
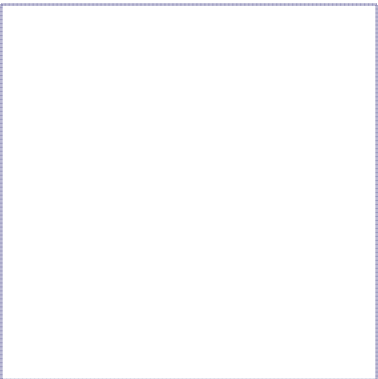
 **TELÉMACO 2**

Canciones:

- 38 - Odysseus
- 39 - I Can't Help but Wonder



4.2.1. Materiales y tejidos



Material plástico que simule metal para la armadura

4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes

 **ODISEO 9**

Canciones:
38 - Odysseus
39 - I Can't Help but Wonder



4.2.1. Materiales y tejidos

Material plástico que simule metal para la armadura

4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes



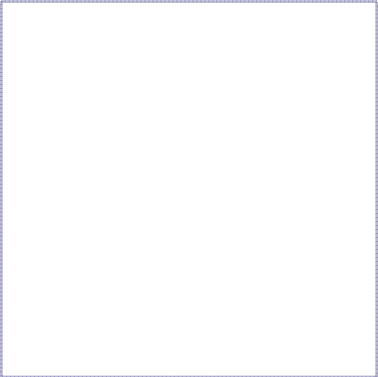
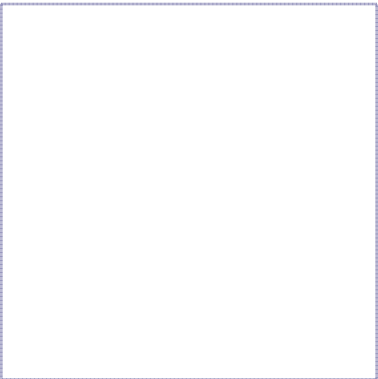
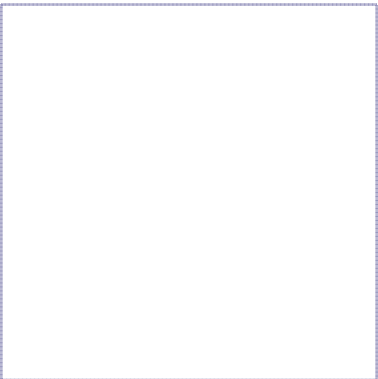
ODISEO 10

Canciones:

40 - Would You Fall In Love
With Me Again



4.2.1. Materiales y tejidos



4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes

 **PENÉLOPE 4**

Canciones:
40 - Would You Fall In Love
With Me Again



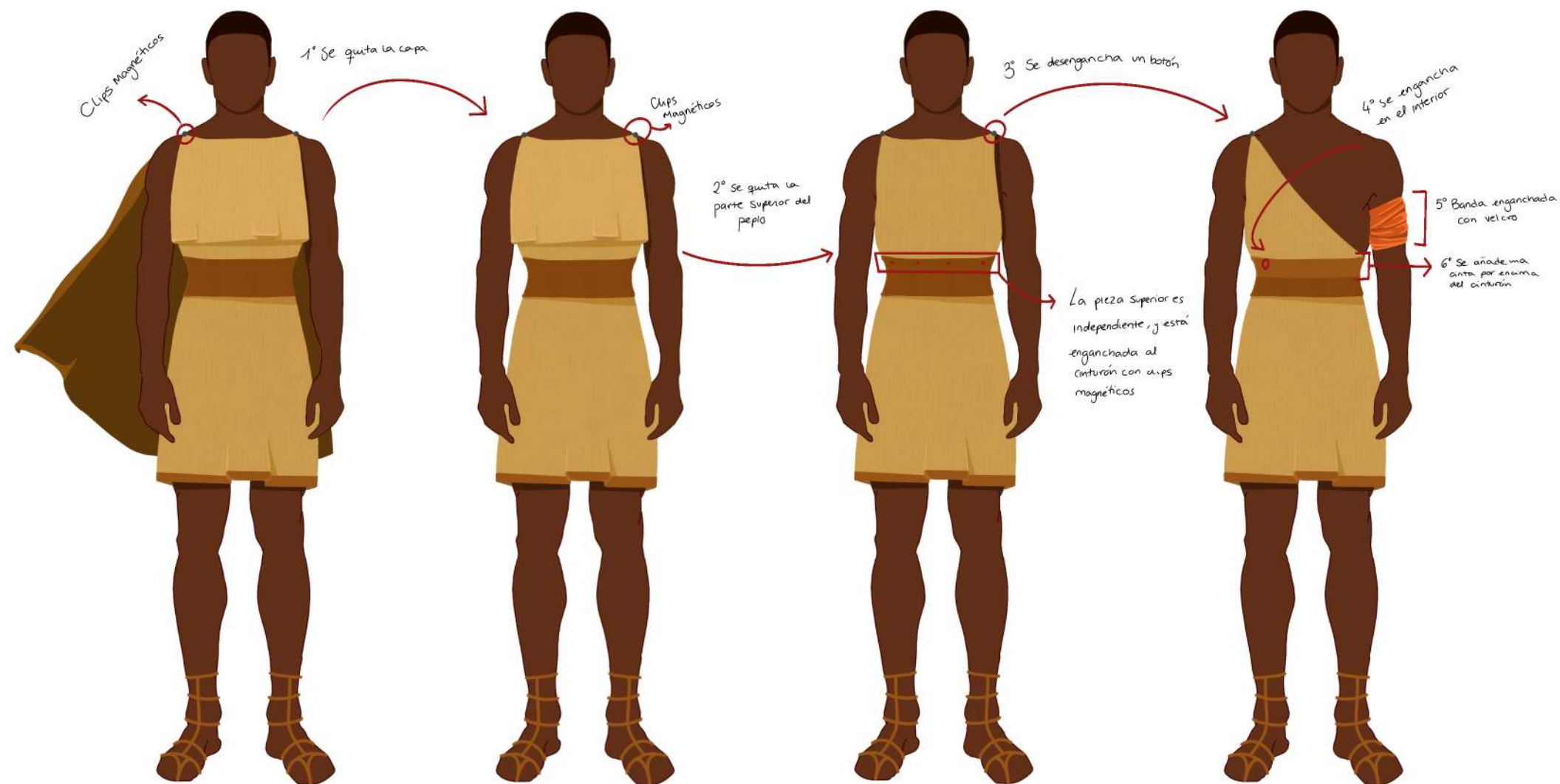
4.2.1. Materiales y tejidos

Material plástico que simule metal para el cinturón

4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes

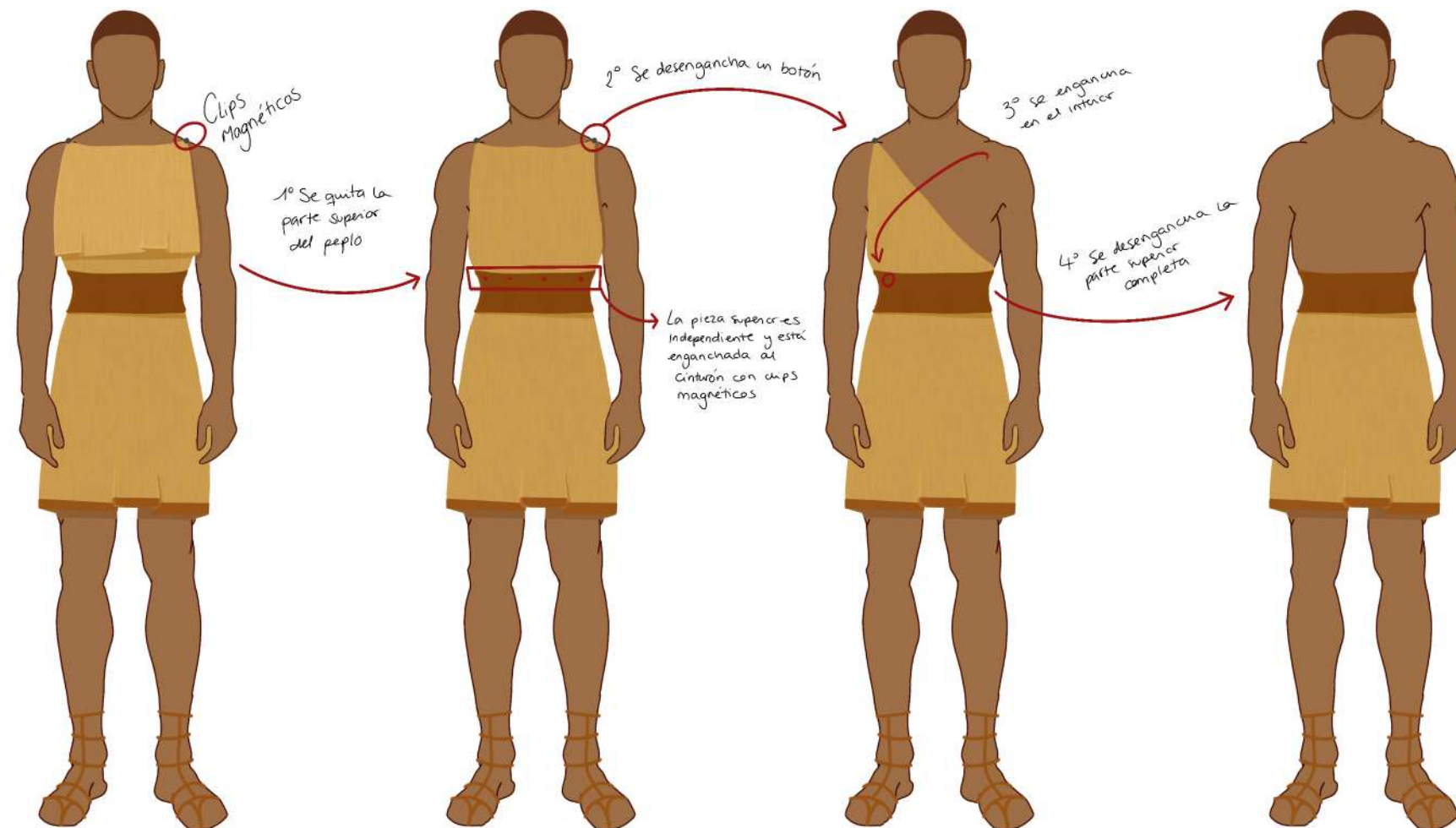
Esquemas explicativos de funcionamiento



4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes

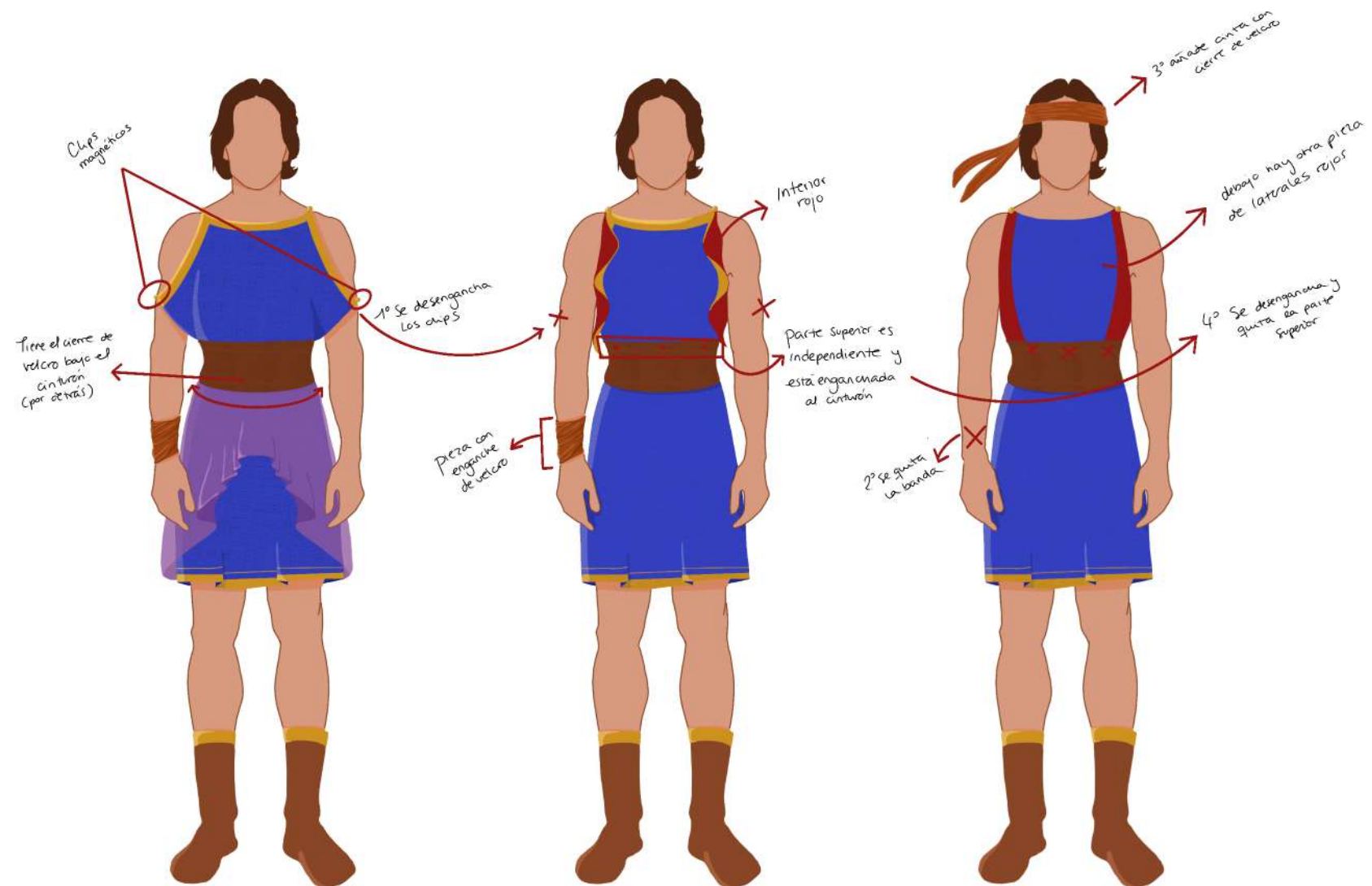
Esquemas explicativos de funcionamiento



4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes

Esquemas explicativos de funcionamiento



4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes

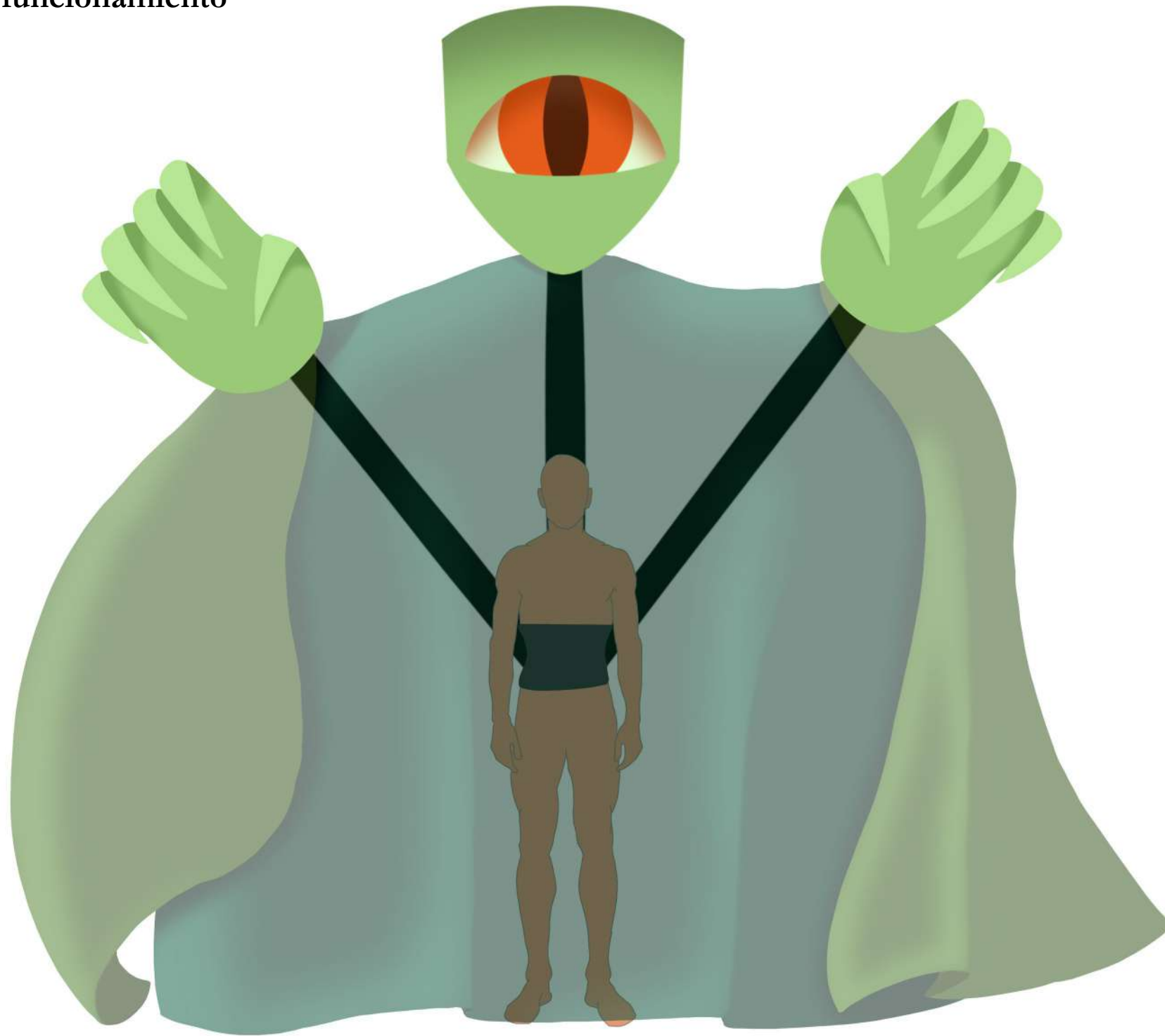
Esquemas explicativos de funcionamiento



4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.2 Vestuario por personajes

Esquemas explicativos de funcionamiento



5. RESULTADOS FÍSICOS

5.1 Proceso de producción

Como cierre de la sección práctica de este proyecto, el diseño de vestuario de EPIC concluye con la confección de un prototipo. Con el objetivo de proporcionar una muestra o avance del trabajo realizado, el diseño seleccionado es uno de los primeros trajes que aparecen en la historia, el segundo vestido de Odiseo en la primera saga, con intenciones de no destripar la narrativa ni el desarrollo del personaje.

Una vez completada la parte de diseño, con todos los bocetos y el arte final realizados, el proceso de confección del prototipo dió comienzo con la selección de telas. Tras un estudio y un profundo debate entre las escasas posibilidades, atendiendo aspectos de tiempo, presupuesto y facilidad de trabajo, para la pieza del quitón se acabó seleccionando un tejido que se ajustaba a algunos requerimientos, pero no a todos, lo cual posteriormente llevaría a pequeñas modificaciones en el figurín inicial.

La tela escogida se ajustaba a la tonalidad y la estructuralidad, aportando teatralidad, movimiento y volumen, pero a su vez, no era elástica, lo que obligó a prescindir de ciertos elementos y estructura, con el fin de priorizar el libre movimiento del actor.

Una vez cortada en las piezas necesarias y tratada para evitar su desgaste al ser manipulada, se realizó el primer prototipo, el cual derivó en los respectivos cambios mencionados anteriormente. Se redujo el número de botones en las mangas y se contempló otra forma de ceñir la tela al cuerpo, que mantuviese la esencia del diseño inicial, pero que se adaptara a la fluidez y la voluminosidad del material trabajado.

Finalmente se encontró una solución satisfactoria para la estructura, que mantenía la identidad del diseño inicial, pero se adaptada a las circunstancias presentadas.

Por otro lado, en lo que respecta a los accesorios del diseño, se comenzó por la producción del cinturón, pues es la pieza que sujeta el quitón al cuerpo.

Este elemento cumple la función de sujeción diafragmática, por lo que se decantó por una tela rígida de tapicería que imita la piel, para asegurar un buen soporte. Sin embargo,

para proporcionar flexibilidad en respecto a la respiración, se combinó con elásticos traseros que se ocultan debajo del quitón.

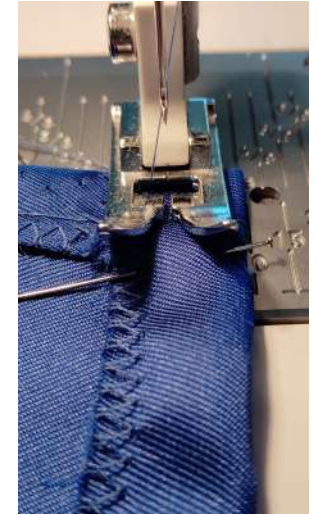
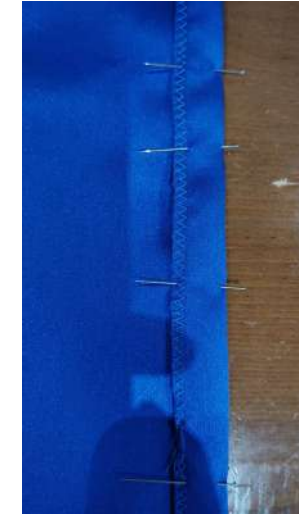
Por último, este elemento debía tener un enganche rápido, que permitiera al equipo de vestuario vestir y desvestir de manera rápida y ágil al actor, lo cual se solucionó con botones automáticos imantados en la parte trasera.

Además, los elementos decorativos como los botones y las cenefas, tanto del quitón como de las botas, se seleccionaron atendiendo a un criterio de vistosidad, era necesario que fueran reconocibles desde la distancia, a lo cual ayuda el tamaño y el brillo.

A esto mismo se ajusta también la corona. Hecha con una base de plantas de plástico, se pintó y decoró de un dorado brillante, añadiendo purpurina, un elemento muy recurrente en teatro por su brillo llamativo bajo las luces de los focos.

Para concluir, atendiendo al aspecto medioambiental, en este traje se ha prescindido en su totalidad del uso de siliconas, lo cual implica que podría ser completamente descosido y facilitar su reutilización e incluso un completo reciclaje de sus telas. Esto conecta directamente con el Objetivo de Desarrollo Sostenible número 12: Producción y Consumo responsables (Organización de las Naciones Unidas, s.f.).

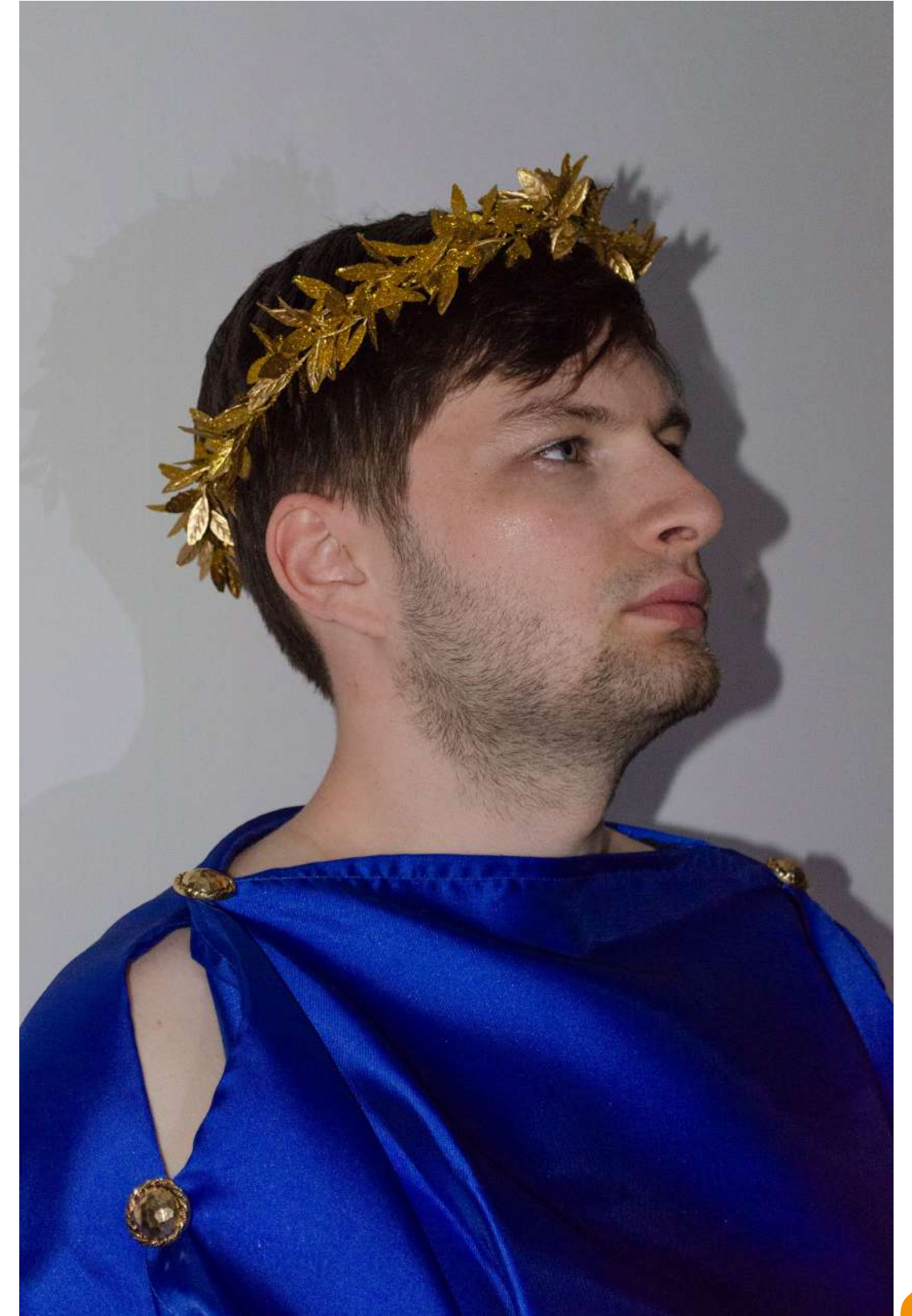
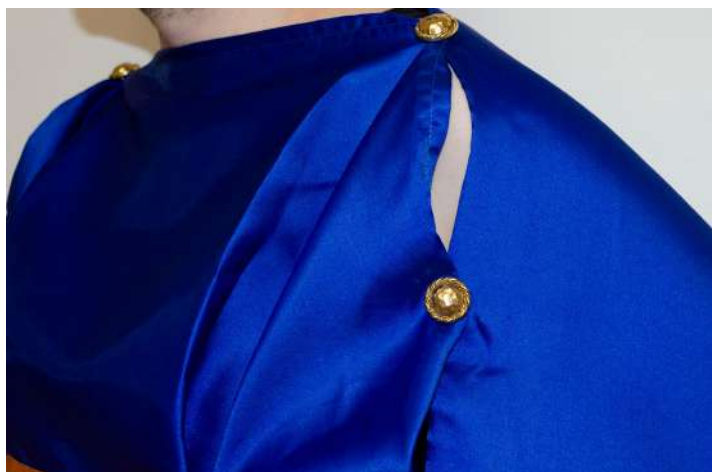
De igual modo, en el posible caso de una producción completa de este proyecto, se trasladaría la eliminación de siliconas y pegamentos, para asegurar la reutilización y el reciclaje, en adición de un estudio de emisiones asociadas al origen de las materias primas, su procesado y su transporte, con el objetivo de reducir lo máximo posible el impacto medioambiental de la producción.



5. RESULTADOS FÍSICOS



5. RESULTADOS FÍSICOS



6. CONCLUSIONES Y REFLEXIONES

Este Trabajo de Fin de Grado abarca y soluciona una problemática innovadora, pues el musical de EPIC no tiene actualmente ninguna adaptación real en la industria audiovisual ni en la teatral. Este aspecto clave, es por el cual se consideró el desarrollo de este trabajo, al poder ser entendido como un desafío interesante del cual se podrían adquirir múltiples competencias, aprendizajes y experiencias.

Entre dichas competencias, este proyecto asume haber atendido a las siguientes:

En primer lugar, el desarrollo se ha basado en los conocimientos adquiridos en la formación universitaria del Grado en Diseño, estando así mismo demostrados en la resolución de la problemática atendida. Añadidos a dichos estudios, se han integrado elementos de ramas externas como la historia y la cultura clásica, además de habilidades prácticas aprendidas de forma independiente, como la costura y la confección, las cuales han aportado y complementado a las nociones previas.

Por otro lado, la resolución del proyecto solventa un problema realista, mediante la ideación y representación, y teniendo en cuenta al mismo tiempo, las necesidades específicas del público objetivo al que está dirigido, así como a cuestiones sociales y medioambientales.

Sobre esta última cuestión, este trabajo se acerca al Objetivo de Desarrollo Sostenible número 12: Producción y consumo responsables. Pues en su etapa de producción del prototipo, atendió aspectos de reutilización y reciclaje de los materiales utilizados, prescindiendo del uso de siliconas y pegamentos que pudiesen evitar el desmantelamiento completo de sus componentes. Además, evalúa y propone medidas de producción que se podrían tener en cuenta a la hora de un completo desarrollo profesional del diseño.

Por último, se ha utilizado de manera transversal el lenguaje del diseño para el reconocimiento y la resolución de problemas, abarcando así múltiples ramas del mismo. Aunque se ha atendido primordialmente al diseño de vestuario, también se ha hecho uso del diseño gráfico e infográfico para la realización del panel comunicativo y de la memoria, del diseño digital y audiovisual para el video explicativo del proyecto, y de otras disciplinas como el dibujo tradicional, el digital, el uso narrativo

del color, y la fotografía. Sin embargo, el producto final se acerca de la misma manera al entendimiento de expertos en el campo del diseño, como a agentes ajenos a la industria.

Para finalizar este Trabajo de Fin de Grado, el cuál ha sido motivado también por los intereses y motivaciones personales de la autora, parece conveniente reflexionar acerca de la ambición y el diseño.

Cuando los objetivos de este proyecto estuvieron completados, era evidente el sentimiento de satisfacción, pero a su vez, la necesidad de continuar explotando sus límites. Si bien este diseño de vestuario se puede considerar como un trabajo completo, pues ha alcanzado todas las metas marcadas en su planteamiento inicial, el diseño es una disciplina circular que siempre está en movimiento, reinventándose y evolucionando. Es por esto que, aún en su cierre, este proyecto despierta la motivación de seguir explorando aspectos que han podido quedarse atrás, ya sea por el límite de tiempo o de recursos, como una investigación más profunda en telas y materiales, la posibilidad de confeccionar más prototipos, un planteamiento más detallado sobre sostenibilidad, e incluso la oportunidad desarrollar una escenografía. En esta motivación, ambición, entusiasmo y pasión, en esta necesidad de perseguir la plenitud y la perfección, encontramos la construcción del diseño.

7. BIBLIOGRAFÍA

Cartwright, M. (2021, mayo 5). *La civilización micénica*. World History Encyclopedia.
<https://www.worldhistory.org/trans/es/1-11147/la-civilizacion-micenica/>

Chazelle, D. (Director). (2016). *La La Land* [Película]. Lionsgate.

Del Toro, G. (Director). (2025). *Frankenstein* [Película]. Netflix.

Epic The Musical. (s.f.). *Sitio oficial*.
<https://eu.epicthemusical.com/>

González Pérez, A. (2025). *Los espacios escénicos como herramienta narrativa de inclusión* [Trabajo de fin de grado, Universidad Complutense de Madrid].

Homero. (s.f.). *La Odisea*. Edimat Libros.

Kamante. (2025, septiembre 12). *Vestuario teatral*.
<https://kamante.com/vestuario-teatral/>

López-Leiton, L. (s.f.). *Actividad 40177*. UNED.
<https://extension.uned.es/actividad/40177>

Movellán Luis, M. (2024, noviembre 22). *Creta: descubrimiento de Cnosos*. National Geographic.
https://historia.nationalgeographic.com.es/a/creta-descubrimiento-cnossos_6466

Organización de las Naciones Unidas. (s.f.). *Objetivo 12: Garantizar modalidades de consumo y producción sostenibles*. Naciones Unidas.
<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/sustainable-consumption-production/>

Rivera-Herrans, J. (s.f.). *EPIC: The musical*.

Stage Entertainment España. (2024, diciembre 3). *Descubriendo el teatro musical*.
<https://www.stage.es/noticias/descubriendo-el-teatro-musical>

Stephanides, B. (2020). *The gods of Olympus*.

Varias García, C. (2012). *[Artículo en PDF]*. Universitat Autònoma de Barcelona.
https://ddd.uab.cat/pub/faventia/faventia_a2012vEXTRAnSUPPLEMENTA1/faventia_a2012vextran-supplementa1p233.pdf

Wright Barker, E. (1889). *Circe* [Pintura].