

**HERRAMIENTAS
PARA LOS TÉCNICOS EN
ARTES ESCÉNICAS**



EL DISEÑO TEATRAL

ILUMINACIÓN, VESTUARIO Y ESCENOGRAFÍA

HERRAMIENTAS
PARA LOS TÉCNICOS EN
ARTES ESCÉNICAS

EL DISEÑO TEATRAL
ILUMINACIÓN, VESTUARIO Y ESCENOGRAFÍA



Consejo Nacional de la Cultura y las Artes de la Región Metropolitana (CNCA RM).
Agrupación de Diseñadores, Técnicos y Realizadores Escénicos (ADTRES).

Colección: Herramientas para los Técnicos en Artes Escénicas.

Nombre del tomo: EL DISEÑO TEATRAL: ILUMINACIÓN, VESTUARIO Y ESCENOGRAFÍA.

Especialistas: Ricardo Romero Pérez, Sergio Zapata Brunet y Rodrigo Bazaes Nieto.

Editores técnicos: Belén Abarza Castillo, José Luis Cifuentes Soto y Tania García Villanueva.

Edición general CNCA RM: Lidice Varas Alborno.

Diseño y diagramación: Araceli Salinas Vargas, Bestiario Estudio de Diseño.

Impresión: LOM.

Registro de Propiedad Intelectual Inscripción N° 234.326.

ISBN: 978-956-352-048-4.

© Consejo Nacional de la Cultura y las Artes

www.cultura.gob.cl

Se autoriza la reproducción parcial citando la fuente correspondiente.

Santiago, 2013.

ÍNDICE

- 7 INTRODUCCIÓN**
- 9 SOBRE LOS AUTORES**
- 11 NOTA DE LOS EDITORES**

- 13 CAPÍTULO I: DISEÑO DE ILUMINACIÓN**
 - 15 El uso artístico de la luz
 - 19 El proceso creativo
 - 25 La planta de luces
 - 29 Montaje de iluminación y ensayos
 - 31 El equipo de trabajo y la finalización del proceso
 - 34 Conclusiones

- 35 CAPÍTULO II: DISEÑO DE VESTUARIO**
 - 37 El traje en la escena teatral
 - 44 El diseñador de vestuario
 - 48 El proceso creativo

- 55 CAPÍTULO III: DISEÑO DE ESCENOGRAFÍA**
 - 57 La pregunta por el diseño escénico
 - 61 Escenografía teatral, una definición
 - 66 Procesos de creación
 - 79 Conclusiones

INTRODUCCIÓN

Cuando se acude a un espectáculo teatral, el mayor interés del público se centra en la historia y en los personajes; por el contrario, la puesta en escena y los elementos que la componen pasan desapercibidos, quizá debido a un desconocimiento general de estas áreas y de sus procesos, pero sobre todo, porque su trabajo consiste en crear una ilusión en la que no se noten los hilos de su ejecución.

El espectador entra en la sala, se acomoda en su butaca y permanece en silencio a la espera de que comience la función. El escenario se oscurece, unos segundos de silencio y a medida que se encienden las primeras luces, se puede ir visualizando y percibiendo los elementos que componen la puesta en escena. Aparece la forma del espacio escénico y sus dimensiones; se aprecia la escenografía, definiendo el lugar y situándonos como espectador.

Aparecen los actores y se observa que cada uno lleva una vestimenta única que sintetiza su personalidad. Estos personajes dicen su primer texto y nos damos cuenta que la obra ha comenzado.

Pero, ¿qué pasaría si todo esto sucediera en medio de un espacio vacío, sin iluminación, sin escenografía y sin vestuario, que aparecieran los actores con su ropa de todos los días a interpretar sus textos? ¿Tendría el mismo efecto?

No se trata de restar mérito a los actores y su interpretación; por el contrario, todos estos elementos potencian y construyen el espacio escénico para contar una historia y permitir que el espectador pueda apreciar el transcurso dramático de la obra.

Cada elemento que vemos en el escenario es producto de la experiencia, creatividad y saberes que, dentro de un proceso y un lenguaje común, permiten crear una experiencia en el espectador. Nada en la puesta en escena es casual y, aunque haya elementos que tengan mayor o menor relevancia, cada uno de ellos es parte fundamental de la ilusión.

Esta publicación y en particular este tomo busca ser un aporte para que los artistas, compañías independientes y centros culturales puedan visualizar las complejidades del proceso creativo y, a su vez, tener referencias a la hora de enfrentar uno propio.

SOBRE LOS AUTORES

Ricardo Romero Pérez

Diseñador teatral, egresado de la Universidad de Chile, licenciado en artes con mención escultura y diseño teatral. Docente de la Universidad de Chile, ejerce como diseñador teatral desde 1996. Es parte de la Compañía de Teatro La María desde sus inicios en 1999 y en ella ha diseñado la iluminación de montajes como *La tercera obra* (2005), *Abel* (2007), *Las Huachas* (2008), *Caín* (2009) *Topografía de un desnudo* (2010), *Persiguiendo a Nora Helmer* (2012) todas dirigidas por Alexis Moreno y Alexandra Von Hummel. Participó como iluminador de la compañía Gran Circo Teatro dirigida por Andrés Pérez entre los años 1999 y 2003, diseñando la iluminación de obras como *La Huida* (2001) y ha colaborado como diseñador con diversos proyectos independientes, entre ellos *Sangre como la mía* (Jimmy Daccarett, 2011), *El Otro* (Compañía Niño Proletario, 2012), *Ofelia o el mal imaginario* (Daniela Cápona, 2004), entre otros.

Sergio Zapata Brunet

Diseñador de escenografía y vestuario, hizo sus estudios en la Universidad de Chile, Francia y Estados Unidos. Se ha desempeñado como profesor y diseñador en la Universidad de Chile, en la Universidad Católica, en el departamento de Teatro de la Universidad de California y en la Universidad de San José de Costa Rica. Comenzó su carrera con el diseño de la obra *Los intereses creados* (Jacinto Benavente, 1959). Ha diseñado el vestuario de más de 200 montajes en 50 años de profesión, entre ellos *Ánimas de día claro* (Víctor Jara, 1962), *Fulgor y muerte de Joaquín Murieta* (Alejandro Sie-

veking, 1967), *Bertoldo en la corte* (Pedro Orthous, 1961), *Casa de muñecas* (Alejandro Castillo, 1980), *Martín o cómo él se enamoró del marido de ella* (Agathe Alexis, 1992), *Edipo Asesor* (Benjamín Galemiri, 2001), entre otras. Es uno de los fundadores del Ballet de Arte Moderno y del Departamento de Ambientación del Área Dramática de Televisión Nacional. Ha realizado destacados trabajos en el ámbito de la danza como *Giselle* (Margaret Dale, 1965 y Esmeralda Agoglia, 1980) y *El mandarín maravilloso* (Hilda Riveros, 1990) y en televisión, trabajos como *La pérgola de las flores* (Hugo Miller, 1975) *La Quintrala* y *Pampa Ilusión* (Vicente Sabatini, 1986 y 2001).

Rodrigo Bazaes Nieto

Licenciado en artes con mención en diseño teatral de la Universidad de Chile. Ha sido profesor de diseño teatral en esa casa de estudios y en la Pontificia Universidad Católica de Chile. Premio Altazor Mejor Director Teatral 2012.

Entre sus trabajos teatrales más originales destacan el diseño escénico para *La Misión* (Alexander Stillmark, 1996), *Gemelos* (La Troppa, 1999), *Brunch* (R. Griffero, 1999), así como la dirección de arte de *Sin Sangre* (Teatro Cinema, 2007). En su trayectoria también destaca la dirección de arte del Pabellón Chileno en la Expo Shanghai 2010, la serie de televisión *Los 80*, los largometrajes *Machuca* (Andrés Wood, 2003) *La buena vida* (Andrés Wood, 2008) y *Violeta se fue a los cielos* (Andrés Wood, 2011), siendo de estas últimas coleccionista.

En la actualidad integra la agrupación artística Proyecto Antártica y se desarrolla como autor y director en el teatro y en el cine.

NOTA DE LOS EDITORES

El tomo centra su interés en cada una de las disciplinas artísticas que componen el diseño teatral –iluminación, vestuario y escenografía– y busca explicar, junto con sus diferentes etapas, los procesos creativos únicos que logran conjugarse en una sola puesta en escena final.

Principalmente se quiso dar cuenta de la experiencia personal del proceso creativo de los diseñadores teatrales aquí convocados.

Para lograrlo, se trabajó a partir de entrevistas y conversaciones en las que se intentó indagar sobre lo que cada uno de ellos hace, piensa y ejecuta para avanzar desde una idea a un proyecto, hasta llegar a la puesta en escena final. Tras un primer acercamiento fueron los propios diseñadores quienes complementaron la información, editaron los textos y sumaron nuevos aspectos a la publicación.

Cada una de las fotografías e imágenes aquí utilizadas, fueron gentilmente seleccionadas y proporcionadas por los autores.

Si bien, en este volumen se presentan paso a paso las etapas del proceso de creación, sabemos que no hay fórmulas secretas. Quisimos, por el contrario, recoger las experiencias únicas e irrepetibles, poniendo énfasis en el proceso personal de análisis y ejecución para enfrentar una puesta en escena, entendiendo que esto es resultado de un aprendizaje, madurez y creatividad propia del diseñador.

CAPÍTULO I

DISEÑO DE ILUMINACIÓN

Por Ricardo Romero Pérez



EL USO ARTÍSTICO DE LA LUZ

Para hablar de diseño de iluminación primero debemos saber qué es la luz, ya que este fenómeno físico será manipulado y aplicado con un nuevo sentido y una función estética específica, convirtiéndose en una de las partes esenciales del fenómeno escénico.

La luz se entiende y reconoce como el fenómeno físico (radiación electromagnética) que hace visible los objetos y los espacios afectados por éste. Sin embargo, la luz, como fenómeno natural y artificial, es capaz de modificar la forma en que percibimos lo que nos rodea, afectando nuestra percepción espacial, objetual, emocional y sensorial; y como fenómeno artístico, es capaz de estimular la elaboración de ideas, crear estados y sensaciones para encender la imaginación.

En su esencia, la luz cumple un rol de visibilidad y de modelación de las formas, pero usada expresivamente, su función adquiere sentido, moldeando la experiencia y percepción de los espacios, para luego afectar a quienes utilizan y habitan dichos espacios.

La iluminación es una de las áreas que, al igual que el vestuario y la escenografía, es la responsable de la construcción de visualidad de un fenómeno escénico y su importancia radica en que logra aunar todas las propuestas de diseño para convertirla en una composición consciente e intencionada. A su vez, aporta elementos particulares de la disciplina teatral como la creación de atmósferas, generación y modificación de espacios virtuales y el reconocimiento del tiempo en el relato dramático.



Imagen 1: *No se lo digas a mamá*. Dirección: Javier Muñoz Máximo, 2009.

El diseño de iluminación es el resultado de múltiples elecciones conceptuales tomadas por el diseñador, el director y, en algunos casos, el grupo que conforma el proyecto, en las que intervienen los temas de interés individual y grupales, las ideas políticas, estéticas e ideológicas y la propia búsqueda de un tipo de lenguaje. Es, principalmente, un conjunto de decisiones reflexivas, que suma tanto los problemas estéticos como los factores técnicos requeridos para su creación y control.

La búsqueda de una imagen

En el diseño de iluminación no existe una idea preconcebida, solo soluciones técnicas para controlar el espacio. Las imágenes se construyen continuamente y éstas siempre mutan dependiendo del tipo de proyecto que se desarrolle. El diseñador debe estar consciente de esto para poder impulsar la búsqueda incesante de referentes para crear nuevas propuestas y no caer en la repetición de fórmulas probadas o métodos de

iluminación estandarizados, basados solo en la correcta disposición del instrumental lumínico.

Dentro del diseño de iluminación es fundamental decidir el lenguaje, el desarrollo de las atmósferas y su aporte dramático y estético a la puesta en escena. Esto, porque a diferencia del vestuario y la escenografía, la iluminación no tiene características materiales perceptibles al tacto. Solo al interactuar con el vestuario y la escenografía se genera una relación material con los objetos. De ahí que sea clave para el diseñador encontrar una imagen que lograr por medio de la luz. Esta imagen es la premisa visual, es decir el cómo imaginamos el montaje, y es el primer referente que se tiene en mente cuando un director se acerca al equipo con un proyecto.

Esta imagen o premisa visual involucra tres ámbitos:

Rol estético: corresponde al lenguaje que se utilizará en forma consciente en el proceso de realización y diseño, aportando atmósfera y guiando la narración visual.

Atmósferas: es uno de los factores de la calidad de luz, que junto a la temperatura y su poder reflectante, crean una idea en el imaginario del receptor, transformando el espacio y la percepción de éste.

Visualidad selectiva: es una guía para el espectador que aporta en la descripción, el orden y distribución espacial de los elementos. A diferencia del cine, donde la visualidad selectiva la efectúa el encuadre de la cámara, en las artes escénicas la visualidad selectiva se realiza a través de la composición lumínica y espacial de los elementos en dicho espacio.

De esta manera, una imagen es una construcción o representación visual, que es también, en este caso, una extensión de la percepción que va más allá del sentido de la vista, si no que se amplía a lo auditivo, al olfato y lo táctil.

Por otra parte, la luz transforma lo que toca y modifica el espacio escénico. En el caso del color, éste es afectado por las características de la luz: intensidad, forma, intermitencia y temperatura. Mientras que en el caso de las formas y objetos, la luz los hace visibles, los describe, ordena y puede, dependiendo de los resultados esperados por el diseñador, potenciar u ocultar sus características materiales y espaciales.

Por ejemplo: un objeto a contraluz se separa del fondo. En una lectura convencional, por jerarquía visual, este objeto tendría mayor importancia en relación al espacio que lo rodea. Sin embargo, a priori, la imagen con contraluz no es jerárquicamente más importante que una imagen sin contraluz; su valor será dado por el lenguaje de la puesta en escena.



Imagen 2: *Padre*. Dirección: Alexis Moreno, 2011.

EL PROCESO CREATIVO

Durante las primeras semanas se toman las decisiones iniciales en torno a las ideas que se quieren realizar. Se establece principalmente el concepto, el lenguaje y los objetivos, siendo éstos la base para la futura construcción de la visualidad requerida por la puesta en escena.

Entenderemos por **concepto** la construcción de una realidad a través de ideas complejas, con fines estéticos, y en algunos casos, fines políticos. El **lenguaje** por su parte, se puede generar desde una necesidad particular en relación a un estilo, estructura, forma de representación, puesta en escena, estética, etcétera; siendo estos mezclados, para así generar un sistema de comunicación coherente. Finalmente, los **objetivos** están íntimamente ligados a las necesidades estéticas y técnicas. Son la estrategia para elaborar un lenguaje y aplicarlos en la creación de una obra o fenómeno escénico.

Análisis de la obra y la concepción de la visualidad

En el caso que exista un texto en el cual basarse, su análisis será el primer paso para la creación de un fenómeno escénico y lumínico. En este análisis, se examinan los conceptos planteados por el autor de la obra original.

A partir de ellos se desarrollan y proponen nuevas significaciones que afectarán al original, creando una relectura y una nueva contextualización. Son estos elementos adicionales los que permiten una primera estructuración

del lenguaje y la información primaria para hacer una investigación que permita encontrar las referencias iniciales.

Esta relectura será una de las motivaciones principales de búsqueda y ordenación de referentes y será parte también de los conceptos compartidos por el grupo de trabajo, enriqueciendo el imaginario individual y colectivo. Así, se conversa con el equipo completo y se establece un lenguaje común de manera de construir y ordenar la información, donde se resuelve la idea conceptual y se genera el imaginario lumínico.

En esta etapa se toman las decisiones que afectarán la calidad de la luz y su utilización, se elaboran propuestas de plantas de iluminación que darán como resultado el primer acercamiento a la creación del universo lumínico inicialmente propuesto.

Se atienden las inquietudes, necesidades y propuestas de la dirección. Se observa, además, la creación de escena del actor. Siendo esto último fundamental en el desarrollo del tiempo y duración de las acciones, lo que dará pautas claras para armar el guión de luces y su estructura dramática.

Viabilidad

Uno de los factores a analizar es la viabilidad de la propuesta técnica, es decir ¿cómo será posible concretar una idea de acuerdo a los presupuestos, condiciones técnicas y plazos estimados para desarrollar el proyecto? Estas son preguntas que surgen durante el proceso de diseño, entendiendo la estrecha relación de la iluminación con los factores técnicos, y si bien, idealmente no debería ser un elemento de este proceso creativo, ya que por definición corresponde a lo técnico, sí puede afectar el desarrollo de la propuesta porque se relaciona con la cantidad de instrumental y calidad del mismo.

Atendiendo a esto, y porque el diseño de iluminación va mucho más allá que la mera existencia de un foco en el lugar del montaje, el presupuesto debe siempre contemplar un ítem aparte para la iluminación, incluso si no

se invierte en nuevos equipos. Por ejemplo, hay diseños que consideran el uso de tubos fluorescentes, luces dicróicas, linternas, etcétera; todos elementos que se deben comprar y considerar.



Imagen 3: *Abel*. Dirección: A. Moreno y A. Von Hummel, 2007.

Referentes para la creación de una propuesta

Los referentes son aquellos elementos que se seleccionan y utilizan preferentemente para la creación de una imagen visual; sin embargo, éstos son únicos para cada realizador. Personalmente, los referentes más habituales tienen que ver con el cómo se llena y contiene el espacio escénico; de ahí la importancia que tiene la música, el sonido y el uso del tiempo en el proceso de creación.

Al igual que la luz, el sonido es un fenómeno físico (ondas) que solo al interactuar con el espacio y los objetos se hace presente, visible y audible para el espectador, de ahí que luz y sonido compartan el interés por el problema espacial y su uso en escena.

En este sentido, la música y el sonido son ideales en el proceso de diseño de iluminación, ya que se generan elementos coincidentes a nivel estructural, por ejemplo: “el cómo suena en escena”, es decir, cómo el espacio se transforma y cómo surge una virtualidad desarrollada por la disposición de reproductores y generadores de sonido. Entendiendo estas coincidencias, la luz también tiene la capacidad de fraccionar el relato, entregar ritmo, dividir la narración y los objetos en segmentos regulares e irregulares según se desee.

Junto con el sonido, aparecen otros elementos que se encuentran cotidianamente (imágenes existentes o producidas), que se relacionan entre sí, según las características y necesidades de los proyectos.

Habitualmente, el diseñador cuenta con un cúmulo de referentes visuales de orígenes diversos o ha desarrollado predilecciones por algún tipo de imagen, composición, estilo u otro, sabiendo que eso también condicionará el diseño.

En una primera etapa se busca crear imágenes simples, a través de calidades lumínicas (difusa o concentrada), direcciones y dibujos, para luego complejizarlas, incluyendo el espacio y los posibles dispositivos y constructos escénicos.

Para que la propuesta estética sea entendida, se desarrollan bocetos que den cuenta de las características espaciales de color, materialidad, forma de la escenografía y el vestuario.

El boceto de iluminación, en este caso, es una representación de las imágenes resultantes de lo propuesto a nivel lumínico, que permiten mostrar a través de secuencias de luces, las series de escenas relevantes del proyecto.

Otro de los referentes esenciales tiene que ver con estudiar el espacio escénico, los recursos técnicos, pero sobre todo, la disposición del instrumental a través de un constante trabajo de observación y reflexión. Perso-

nalmente, no me es suficiente la convencionalidad de la instalación de los instrumentos; siempre hay un problema espacial en la ubicación de éstos que produce otro tipo de resultado cuando se usa de manera diferente al de una disposición clásica.

Cambiar la disposición de los instrumentos en escena posibilita mayores alternativas lumínicas; las diferentes direcciones y el rebote de la luz crean inmediatamente nuevas ordenamientos en el espacio, complejizando la relación con el ángulo del instrumental y entregando libertades y posibilidades de crear nuevas instancias técnicas para crear y solucionar en pos de un objetivo estético por sobre uno técnico.

Si bien para la elaboración de una propuesta de iluminación no es necesario el estudio previo del espacio escénico (teatro y escenario), ya que éste será intervenido en el propio proceso de creación de la escenografía, una vez que ésta ha sido definida, el lugar cobra relevancia para la iluminación. Se revisan las características técnicas del lugar donde se efectuará el montaje, tales como la dimensión, altura, tipo de parrilla (fija o móvil) y paralelamente, la ficha técnica del instrumental para comenzar a crear la planta de luces.

El lugar donde se llevará a cabo la puesta en escena es muy relevante e influye directamente en el diseño, pues es muy distinto iluminar una sala de teatro o hacer una propuesta para un espectáculo al aire libre. Ambos espacios ofrecen oportunidades y presentan requerimientos técnicos muy distintos. Mientras que en un teatro se presentan los requisitos ideales de trabajo, en un espacio abierto se deben crear esas condiciones.

Finalmente, uno de los referentes más importantes son las otras propuestas. Tanto el diseñador de escenografía como el de vestuario, en procesos similares y atendiendo a las diferencias particulares de cada área, crean su propuesta y al final del proceso entregan el material gráfico al director de la obra y al diseñador de iluminación, siendo este último quien termine de desarrollar la imagen final (bocetos definitivos) a través de su intervención gráfica.

El diseñador de iluminación suma los bocetos de vestuario y escenografía, insertando los personajes y sus respectivos vestuarios en el espacio diseñado e intervenido gráficamente por el iluminador para completar la propuesta de iluminación.



Imagen 4: *Abel*. Dirección: A. Moreno y A. Von Hummel, 2007.

LA PLANTA DE LUCES

La planta de luces es la representación gráfica de la disposición y simbología del instrumental lumínico y la guía con la cual el iluminador realizará el traspaso de información al equipo técnico de iluminación para entender y ejecutar un montaje de luces.

En su mayoría, las plantas de luces contienen las medidas, es decir, la simbología numérica para dar cuenta de la distancia entre los equipos; indican el eje de escenario, definido como la línea dispuesta en el centro del escenario, dividiéndolo simétricamente; muestran también la embocadura del escenario que es la parte delantera del mismo espacio, que lo enmarca y permite ver lo que sucede (esto siempre y cuando tenga embocadura, pues en los espacios escénicos no tradicionales la embocadura no existe, siendo el límite de escena una especie de embocadura virtual); la planta puede mostrar también los bordes de escenario, solo si se entiende el escenario como aquel espacio que es parte de un teatro, pues en los espacios no tradicionales, el borde del escenario está determinado por la escena y no por sus límites físicos.

La planta describe fundamentalmente:

Las luminarias dispuestas: indicando cada uno de los focos incluidos en el montaje, estos pueden ir en varas, en parrilla, en calle, en *truss*, entre otros.

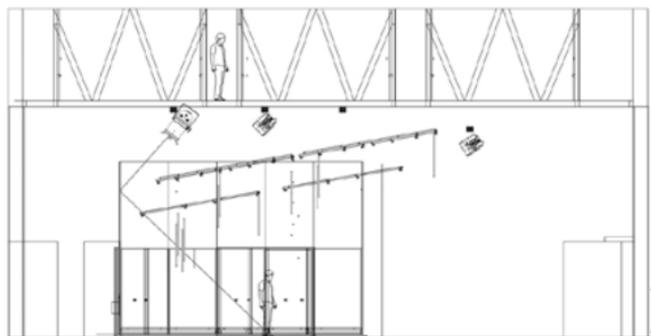
Canal asignado a cada foco: pues la mayoría de las salas cuentan con muchos canales (enchufes hembras) dispuestos tanto en la parrilla de luces como en paredes y escenario. Cada uno de esos enchufes tiene un número, por lo tanto, donde se ubique un foco debiera haber un enchufe hembra con un número, el que debe ir anotado al lado del foco.

Dimmer asignado a cada foco: el *dimmer* es aquel elemento que ejecuta la labor de bajar o subir la intensidad de una luz. Cada *dimmer* tiene un número asignado, por lo tanto, cada foco tendrá su número correlativo. Por ejemplo, si se tienen tres focos Par 56 enchufados en los canales 2, 10 y 33, y se necesita que estos tres focos enciendan juntos, se puede asignar un *dimmer*. En este caso, el *dimmer* N°1 corresponderá al canal 1 de la consola de iluminación.

Color asignado a cada luminaria: cada filtro tiene un código universal que lo identifica. Estos números van siempre dibujados en la parte delantera del foco.

Descripción de alguna disposición particular: no siempre los focos se ubican en la parrilla, un diseñador podría, por ejemplo, ubicarlos bajo una butaca del público o en otro lugar no convencional. En este caso, el foco debe ser mencionado y describir su posición incluyendo coordenadas y medidas, ya que no está ocupando un lugar habitual en el montaje.

Simbología del instrumental: cada equipo debe tener asignado un símbolo especial. Hoy existen simbologías estándar que se pueden descargar de Internet y aplicar a la planta de luces. Si no se cuenta con estos símbolos, se pueden crear símbolos propios y diferenciar cada equipo de otro. Por ejemplo, para los Par 56 se ocuparán cuadrados y para los elipsos se ocuparán triángulos. Si se lee una planta que tenga 12 triángulos dibujados y en la simbología dice que el triángulo es igual a un elipsoidal, se tendrán 12 elipsoidales en la planta.



Par 64



Fresnel 1000 w

42 Canales en Dimmer utilizados desde el 32 al 42 son usados por fluorescentes



Imagen 6: Diseño de iluminación en *Persiguiendo a Nora Helmer*. Dirección: Alexandra Von Hummel, 2012.

MONTAJE DE ILUMINACIÓN Y ENSAYOS

El diseño ya está listo: ha sido aprobado por el director y ensayado por los actores. El paso siguiente es el montaje de luces. Para el correcto y óptimo montaje del instrumental, lo primero y más importante es la supervisión y que la información gráfica de la planta de luces sea entendida por el equipo técnico encargado del montaje. Comprender cada posición de la planta de luces, permitirá que la instalación de focos sea más clara.

Una vez que los focos están montados, se enfrenta la tarea de definir la dirección específica de cada instrumento. Por lo general, cada foco tiene un propósito, con el objetivo de crear la imagen correcta a nivel de forma y visibilidad. Hay equipos que son montados para una escena específica, mientras hay otros que funcionan durante todo el montaje.

El guión de luces

El guión de luces puede entenderse como todos los pasos lumínicos que tiene una obra de principio a fin. Hay obras que contemplan dos o tres cambios de luz, mientras que otras pueden incluir más de cien, de ahí la importancia del ensayo técnico y la programación de la consola de iluminación, donde se pone a prueba el tiempo, ritmo y diseño.

Las etapas de este guión de luces deben estar claramente identificadas; en él, cada uno de sus pasos incluirá un cambio lumínico de la obra, por ejemplo:

Cambio 1: Luz de público.

Cambio 2: Apagón.

Cambio 3: Luz cenital al centro, el actor entra a oscuras.

Texto del actor, 10 segundos, luz cenital.

Cambio 4: Contraluces. Texto “caminando por la noche”, Hamlet.

Cambio 78: Apagón final. Texto “aquí en la noche”, Hamlet.

Cada uno de estos cambios tendrá un tiempo asignado que se puede programar dependiendo de la consola de iluminación (segundos, minutos, horas).

La base para el guión de luces, en un primer acercamiento, se da en el proceso de ensayo, ya que es aquí donde se reconocen los tiempos de la puesta en escena, los recorridos de los actores y, sobre todo, cómo a través de la iluminación es posible crear nuevos tiempos dramáticos, siendo fundamental la participación y creación activa durante este periodo.

En el ensayo aparecen imágenes desde la práctica, que no son lo mismo que leer el texto e intentar visualizar desde la teoría. En el ensayo, los actores crean un imaginario que solo se percibe en ese momento. Se desarrollan nuevas prácticas y estrategias en pos de establecer el lenguaje estético convenido.

Mientras más ensayos se realicen una vez realizado el montaje de luces, más ajustes lumínicos podrán hacerse antes del estreno de la obra, entendiendo que la programación, a pesar de tener tiempos definidos, puede modificarse.

EL EQUIPO DE TRABAJO Y LA FINALIZACIÓN DEL PROCESO

Hoy el personal técnico es fundamental en todo proyecto debido a su alto nivel de especialización, haciendo más fluida la relación entre el diseñador y los aspectos técnicos; y si bien esta relación dependerá de las ideas y necesidades que se planteen en el proyecto, en todos y sin excepción, la comunicación es el eje de la colaboración.

Sin embargo, cuando se trabaja en espacios que no tienen equipo técnico, es el propio diseñador quien realizará la aplicación de su trabajo en escena. Para esto se realiza un plano de la sala, teniendo en cuenta que el diseño de luces variará después de que se monte y se adapte al espacio escénico definitivo.

Ficha técnica de iluminación *Las Huachas*

N°	Foco	Cant.	Filtro (rosco)	
1	fresnel 6" 500 w	2	013/009/205	
2	fresnel 6" 500 w	2	013/009/205	
3	fresnel 6" 500 w	2	013/009/205	
4	fresnel 6" 500 w	2	013/009/205	
5	fresnel 6" 500 w	2	013/009/205	
6	fresnel 6" 500 w	2	013/009/205	
7	fresnel 6" 500 w	2	013/009/205	
8	fresnel 6" 500 w	2	013/009/205	
9	fresnel 6" colortran 1000 w	2	061/203/218	

(continúa en página siguiente)

(viene de página anterior)

10	fresnel 6" colortran 1000 w	2	061/203/218	
11	fresnel 6" colortran 1000 w	1	061/203/218	
12	Par 64 FL Q 1000 w	2	202	
13	Par 64 FL Q 1000 w	2	202	
14	Par 64 FL Q 1000 w	2	202	
15	Par 64 SP Q 1000 w	2	013/009/205	calles
16	Par 64 SP Q 1000 w	2	013/009/205	calles
17	Par 64 SP Q 1000 w	2	013/009/205	calles
18	Par 64 SP Q 1000 w	2	013/009/205	calles
19	Elipsoidal 36°	3	020/015/147	rasante a piso
20	Elipsoidal 36°	3	020/015/147	rasante a piso
21	Elipsoidal 26° 575 W junior	2		
22	Elipsoidal 26° 575 W junior	1		rebote espejo
23	fresnel 8" century 1000 w	1		cenital rasante
24	Elipsoidal ETC 26° 575 W	1		
25	Elipsoidal ETC 26° 575 W	1		
26	Leko century 6"x 9" 5000 w	4		en vara vertical
27	Panorama century	1	Blanco	vertical
28	Panorama century		Primarios	a piso
29	Panorama century		Primarios	a piso
30	Panorama century		Primarios	a piso

Imagen 7: Ficha técnica de *Las Huachas*. Dirección: Alexis Moreno, 2008.

¿Cuándo termina el proceso creativo?

Al contrario de lo que se cree, el estreno no es, necesariamente, el momento final del proceso creativo; éste termina cuando el diseñador está seguro de la coherencia de su trabajo.

En este sentido, es recomendable trabajar reconociendo los tiempos propios que tiene el teatro y las posibles variaciones de cronograma durante su temporada. Al ser receptivo a las modificaciones reales de un fenómeno humano, es posible modificar el guión de luces a medida que avanza el montaje.

Como conclusión del proceso se hace un análisis objetivo del resultado lumínico, se analizan las imágenes propuestas y su real coherencia con las partes del fenómeno escénico. Se determina y finaliza el desarrollo de programación en relación al tiempo asignado a las escenas y las imágenes propuestas y se respalda toda la información en los medios que sean pertinentes.

Si el proceso no está claro, el diseñador de iluminación establecerá preguntas concretas para poder encauzar la información y el objetivo del director general. Si en algún momento el director pierde la claridad de la propuesta arrastrará al resto de los diseñadores a la confusión de los elementos.

Cabe destacar que si bien la literalidad del texto aporta dando una guía teórica, lo más productivo es escuchar a las personas que participan del montaje respecto de cómo ellos ven y entienden el texto con que se está trabajando.



Imagen 8: Una de las escenas de *Las Huachas*. Dirección: Alexis Moreno, 2008.

CONCLUSIONES

En este intento por describir y plantear un tipo de metodología de trabajo en relación al diseño de iluminación, y aunque suene lejano, creo tiende a coincidir en el ordenamiento base para la creación. Reconozco las diferentes reacciones ante los estímulos lumínicos y sus posibles aplicaciones. En pos de no formalizar estas reacciones, propongo este texto como un inicio, el cual debe ser replanteado por todo aquel que tenga un interés en la creación lumínica.

Como iluminador y docente, mi labor siempre —espero— será la de hacer preguntas en relación a la luz, sus objetivos y utilización y conscientemente, solo perseguir respuestas, anhelando el nunca alcanzarlas y así poder seguir preguntando, cuestionando, investigando, experimentando, lo que a mi parecer es la base de la creación de nuevas realidades, a partir de esto intangible llamado “luz” y también aportar al reconocimiento de la iluminación como un fenómeno autónomo, que puede adquirir poderes simbólicos sin necesidad ni obligatoriedad ante la materia.

Siendo esto uno de los elementos más relevantes a la hora de crear imágenes lumínicas: su “no materia”, su temporalidad y la posibilidad de virtualidad. Elementos esenciales para las mentes inquietas y creativas, ávidas de imágenes y realidades diversas, visualizando en la luz oportunidades de crear las suyas propias.

CAPÍTULO II

DISEÑO DE VESTUARIO

Por Sergio Zapata Brunet

EL TRAJE EN LA ESCENA TEATRAL

En escena, el vestuario no es ropa que se pone, mucho menos un disfraz; por el contrario, cuando el actor se viste lo hace para dar cuenta de las cualidades, la personalidad y el contexto donde se sitúa el personaje que representa.

Desde el principio de los tiempos, el hombre utilizó la ropa para cubrir su cuerpo, diferentes prendas o atuendos personales que en su conjunto configuran su imagen. Sin embargo, en las artes escénicas, el vestuario cumple una función más compleja que solo cubrir a la persona.

El vestuario escénico agrupa los elementos de la puesta en escena vinculados con la imagen del personaje dramático. Así, en conjunto con la escenografía e iluminación, se convierten en un código visual general.

El vestuario teatral es la síntesis de la personalidad del personaje; el conjunto de prendas, trajes, complementos, calzados y accesorios utilizados en una representación escénica, son las piezas claves que permiten definir y caracterizar a un personaje.



Imagen 9: *Casa de muñecas*. Dirección: Alejandro Castillo, 1980.

Para generar una propuesta de diseño de vestuario se deben considerar varios factores determinantes. En primer lugar, el estudio del contexto histórico y temporal donde transcurre la obra, las relaciones emocionales o afectivas de los personajes, la cronología de los acontecimientos, la situación en que se encuentran, los puntos de vista y el aspecto físico en caso de que esté descrito por el autor de la obra.

Junto con esto, es necesario manejar los principios, valores y características psicológicas del personaje y establecer desde dónde se enfocará la puesta en escena para contar la historia.

No basta solo con conocer la cronología o la serie de acontecimientos, sino también, qué es lo que se quiere decir a través de ellos. De ahí que sea necesario establecer las relaciones y motivaciones que construyen la historia para, desde ahí, narrar a través de los elementos del diseño de vestuario, como la forma, la textura o el color.

Por ejemplo, puede que el diseñador decida mostrar el vínculo familiar a través un mismo tono. De esta manera, todos los integrantes de ese núcleo estarán vestidos con diferentes prendas, pero en una misma escala de colores.



Imagen 10: *Un enemigo del pueblo*. Dirección: Agustín Siré, 1962.

Para obtener las herramientas que permitan una adecuada creación de personaje, siguiendo los comentarios recién expuestos, se debe realizar un estudio exhaustivo del texto dramático. Desde esta fuente, el dramaturgo, el director, el diseñador de vestuario y el actor propondrán líneas de desarrollo que, en consenso, definirán la silueta final del mismo.

El vestuario en el escenario

En la vida cotidiana, las personas disponen de una variedad de prendas para combinar. Pero no en el teatro; aquí, las vestimentas tienen otro significado, con funciones muy diferentes a las realizadas por el vestido en la vida social.

Por esta razón, cada una de las decisiones que toma el diseñador es clave, ya que el vestuario que elabora para un personaje tiene posibilidad de mos-

trar al espectador, en una síntesis, una única combinación de prendas que muestra lo imprescindible de éste, condensando una idea sobre quién es. En el caso de requerirse cambios de vestuario, estos se generan manteniendo un hilo conductor estilístico entre las prendas utilizadas.

En escena, todo vestuario posee un sistema específico de significado, que se desprende de la materialidad, la textura, el color, la forma y, principalmente, de la lectura cómplice y compartida con el espectador. Así, la información primaria como el sexo, la edad, clase social o la época, no se agota tras una primera mirada, por el contrario, el vestuario es capaz de entregar información sutil que detona diversas interpretaciones que apoyen la narración de la pieza teatral.

El vestuario tiene funciones simbólicas adicionales, entre ellas:

Contextualizar la época histórica.

Indicar el clima del lugar en que se desarrolla la acción.

Caracterizar al personaje en personalidad, estado de ánimo y aspecto físico.

Del mismo modo, el vestuario desempeña funciones compositivas generales que no se limita solo al personaje, sino que aporta a la representación completa en escena. Por ejemplo, a través del vestuario se puede establecer relaciones con la escenografía y con la iluminación, desde similitudes o contrastes en color, líneas y materiales; hasta relaciones entre personajes, roles o significados con el espacio.

Para generar una imagen se debe considerar el antecedente histórico, la descripción del dramaturgo o autor del texto dramático, la visión del director de la puesta en escena, el casting del personaje, la propuesta del actor y la propuesta del diseñador de vestuario.

Para que el actor genere su propia propuesta, debe desprenderse de su personalidad y vincularse con el personaje. Incluso, cuando se trabaja con grupos de actores, cada uno propone un cuerpo físico particular, ciertas proporciones y su manera de llevar la prenda. En el caso de trabajar con un único vestuario para todos, se matizan los detalles de cada

uno. Aunque se trabaje en masa y con vestidos iguales, cada personaje tendrá su toque personal.

El contexto histórico como referente

La mejor manera de enfrentar con libertad un proceso creativo es conocer a cabalidad el contexto histórico en el que se desarrolla la obra. Para ello, se hace un estudio de la época, identificando el corte, los colores y las posibilidades materiales.

Conocer e incorporar el contexto histórico da forma a la silueta y al movimiento de los personajes. Cada época tiene una manera de moverse, de ser y de llevar el traje; cada corte y patrón en el vestuario tiene una manera diferente de usarse y ser exhibido, por lo que ser consciente de la relación entre el cuerpo del actor y el vestuario es clave para dar verosimilitud a la propuesta.

Sin embargo, y a pesar de esto, no es obligatorio realizar reproducciones fidedignas de la vestimenta según la época, todo diseño es siempre una propuesta y una relectura que exige de licencias creativas, en la medida que respondan a una necesidad.



Imagen 11: *Bertoldo en la corte*. Dirección: Pedro Orthous, 1961.

El resultado visual del vestuario dependerá de la obra, la historia, el estilo y el movimiento histórico o género literario al que corresponda. No es lo mismo una obra del siglo XVIII a una del siglo XIX.

Después de la Revolución Francesa y luego entre 1900 y 1910, la moda cambió significativamente; se dejó de usar el corsé y tras la Primera Guerra Mundial, las mujeres se cortaron el cabello, dejaron la faja, se acortó el vestido y se liberó el cuerpo.

Durante la Segunda Guerra Mundial, las mujeres comienzan a trabajar en las fábricas, se inicia la revolución del caucho y surgen las telas sintéticas. Aparece el plástico, permitiendo nuevos materiales con los que se realizaban utensilios para el hogar y diferentes tipos de vajillas. Las telas se ponen de moda y en Chile, la ciudad de Arica es nombrada puerto libre, lo que lleva a que mujeres de alta sociedad comiencen a viajar habitualmente a comprar ropa, especialmente medias y blusas de *nylon*, las que permiten por primera vez mostrar parte del enagua, que se utilizaba como ropa interior.

A partir de la década del cincuenta, no existen movimientos sociales ni artísticos que influyan en el vestuario; sin embargo Christian Dior, lanza su *New Look*, un nuevo estilo en el diseño que renueva la moda y vuelve a feminizar a la mujer. Así, del traje de sastre que se usaba en la época —como los que usaba Rosa Markmann Reije, esposa del expresidente Gabriel González Videla, conocida por sus trajes de alta costura europea, blancos en verano, oscuros en invierno— se comienza a usar la falda plato (larga hasta media pierna) y el body acinturado.

En los años sesenta la modista británica Mary Quant da origen a la minifalda, que se empieza a usar 15 centímetros sobre la rodilla. Nacen las medias estampadas y las botas altas por sobre la rodilla. En la década del setenta el estilo disco se impuso no solo en la música, también influyó el vestuario. Comenzaron a usarse los pantalones anchos *Oxford*, también conocidos como patas de elefante, la inclusión del color, los estampados, círculos, espirales y flores a modo de decoración.

Los ochenta llevaron la moda a colores brillantes y fuertes combinados con negro, se comenzaron a usar pliegues y hombreras. Los pantalones se llevaban a la cintura, se diseñaron las faldas globo, los vestidos metalizados, los guantes largos, el cuero negro y cinturones a la cintura.

En la década del noventa en adelante, el vestuario marca la individualidad de las personas. Se da inicio al *Prêt-à-porter*, es decir las prendas se producen en serie a partir de la demanda de los compradores. Se destacan los pantalones de tiro bajo, el *jeans* en hombres y mujeres, los escotes prominentes y prendas que permiten lucir partes del cuerpo al descubierto.

EL DISEÑADOR DE VESTUARIO

El diseñador de vestuario es clave en la realización. Cada una de las decisiones que toma impacta en los personajes, la escena y en la atmósfera teatral. Una mala elección desentonará la obra y tornará inverosímil al personaje; mientras que un diseño acertado, permite generar un diálogo con el espectador a través de códigos que entregan información adicional sobre aquellos aspectos del personaje que no sería posible decir de otra manera que no sea a través del vestuario.

Cada diseñador tiene un sello personal, que se construye a partir de las decisiones estéticas que va tomando, relacionadas con el gusto personal, el conocimiento de la historia del arte y el gozo con los trajes de época. La autoría se genera tras años de trabajo en los cuales este sello se transforma en una firma que identifica y hace reconocible al diseñador, pero que es capaz a la vez, de mostrar la estética particular de la obra y la identidad de los personajes.

Un diseñador de vestuario se reconoce por su visión personal, capaz de sintetizar en un traje a un personaje. Se consideran los gustos personales, y sin caer en el capricho, se conforman decisiones de colorido, forma, sobriedad y línea. A su vez, cada época y contexto histórico en el que se sitúa una obra entrega al diseñador la libertad creativa para generar juegos visuales, texturales y de proporciones que la realidad no permite.

El diseñador primero debe tener un estilo, lo que no implica que siempre deba realizar los trabajos de igual manera; por el contrario, cada produc-

ción teatral tiene su propia estética reforzada por la mano del director y en lo visual por los diseñadores.



Imagen 12: *María Estuardo*. Dirección: Raúl Osorio, 1980.

Aunque siempre la última palabra la tiene el director, la visualidad se termina decidiendo en común acuerdo entre éste y los diseñadores, quienes decidirán la atmósfera y visualidad de la producción.

El diseño de Sergio Zapata

(Texto basado en la tesis de Natalia Manzor para optar al título de Diseñadora Teatral, Universidad de Chile, 2011).

El diseño de Sergio Zapata se destaca por la buena confección de las piezas, una gran calidad artística y el uso atrevido del color. Su trabajo minucioso, detallista y preocupado lo llevan a generar un tratamiento realista de los personajes desde la realización de sus bocetos, sin haber una excesiva síntesis de los elementos.

El desempeño de Zapata como diseñador está determinado por el planteamiento visual del director del montaje y este además, se encuentra determinado por una época y un contexto que lo influye.

Aunque conserva la sensorialidad con la que se aborda el diseño, concretiza la poetización desde el uso del color —el que muchas veces se escapa del naturalismo—, el uso de distintas texturas y combinaciones de telas que generan un resultado muy atractivo, como podemos ver en los diseños sobresalientes de *Sarah Bernhardt* (Eugenio Guzmán, 1984) o de *María Estuardo* (Raúl Osorio, 1980) que destacan por la silueta desarrollada y la grandiosidad de su ejecución.

Las obras de Zapata son una muestra de la capacidad vanguardista y visionaria, estilo que se destaca en *TeatroMascope* (José Pineda, 1974), *Cabaret Bijoux* (José Pineda y Zema Alfredo, 1976), *Fausto Shock* (Jaime Silva, 1977), donde además de haber gran cantidad de trajes, desarrolla vestuarios notables como los de la corte de Luis XIV. También en trabajos como *Becket o el honor de Dios* (Raúl Osorio, 1983) y *Galileo, mensajero de las estrellas* (Raúl Osorio, 1993), demuestra una interesante forma de resolver la mixtura entre el determinante estilo de una época y los elementos contemporáneos.

Bertoldo en la corte (P. Orthous, 1961) y *La ópera de tres centavos* (Teresa Orrego y Eugenio Guzmán, 1959), marcaron un hito en su carrera por su

desarrollo estético, mientras la primera destacó en el uso de colores, formas, maquillaje y tocados, la segunda fue considerada el “barroco de la pobreza” por un crítico de la época.



Imagen 13: *Galileo, mensajero de las estrellas*. Dirección: Raúl Osorio, 1993.

EL PROCESO CREATIVO

El proceso creativo variará según el proyecto al que pertenece. De eso depende la complejidad de la propuesta y su prolongación en el tiempo. La propuesta es guiada por el director y son diversos los factores que determinan el proceso, por ejemplo, la cantidad de actores y el presupuesto.

Etapas del proceso creativo

Conversación con el director: el diseñador de vestuario conversa con el director y éste debe indicarle qué quiere lograr, exponiendo su idea estética, plástica y figurativa, es decir, entregando las directrices en abstracto a través de imágenes. Por ejemplo, debe plantear su propuesta en figuras, indicando que sea agradable o no a la vista, exagerado, cálido, agresivo en los detalles y otras ideas.

En este momento es necesario solicitar una interpretación del director sobre la obra, especialmente su visualidad.

Leer la obra: al leer el texto, el diseñador de vestuario imagina cómo pueden ser los personajes. Es recomendable hacer acotaciones e ir dibujando las primeras ideas que se le ocurren al diseñador. Con esta lectura también se estudian los personajes y la obra.

Primer boceto: tras el estudio del texto, la conversación con el director y la traducción en imágenes, se presenta una primera propuesta de bocetos al director. En esta presentación, el diseñador de vestuario dialoga con el director sobre las características de los personajes y sus rasgos psicológicos y cómo se han traducido visualmente esos atributos en la propuesta gráfica.



Imagen 14: Boceto de *Martín o cómo él se enamoró del marido de ella*. Dirección: Agathe Alexis, 1992.

Pruebas: cuando el reparto está decidido, se toman fotografías en línea a todos los actores y fotografías por separado; esto permite tener referencias visuales de sus estaturas, saber dónde está la cintura de cada uno y entender sus proporciones físicas. Las fotos tienen que ser tomadas derechas para que el cuerpo se vea equilibrado.

Segundo boceto: con la información recolectada se dibuja el boceto de cada uno los personajes.

La propuesta se presenta en varios dibujos por personaje y el primero de ellos es una silueta sin color. En algunos casos este boceto puede ser el último y será un resumen de los acuerdos anteriores, donde se determinarán, por ejemplo, la oscuridad de los trajes, la extravagancia, sensualidad, entre otros aspectos.

Los bocetos los debe entender cualquier persona, idealmente deben ser artísticos y claros y no dibujos como los que hacen los modistos, que después se deben interpretar. En general, cada personaje tiene un boceto que señala las medidas y un segundo boceto con las indicaciones.

En algunos casos, tras esta realización, se pueden generar nuevos cambios y definir un último boceto. En éste se integrarán los materiales, tipos de telas y estampados —en caso que existan— y se disponen en la imagen final.

Cuando participa un diseñador de vestuario y otro de escenografía, el color será un aspecto a definir de manera consensuada. El director —con ambos diseñadores o con el que ejecute las dos áreas— definirá la paleta de colores según la estética que se ha elegido.

Cabe destacar que no se debe permitir que influya la opinión de los actores en el diseño de vestuario, ya que la visualidad es una decisión directa entre diseñador y el director.



Imagen 15: *Bertoldo en la corte*. Boceto con selección de telas.

Se toman las medidas a los actores: en Chile la regla de las medidas se dividen en largo de talle y corto de pierna o largo de pierna y corto de talle.

Realización: este paso dependerá de la complejidad de los diseños; así por ejemplo, el vestuario se mandará a hacer, se comprará listo o solo se realizarán ajustes.

Una de las etapas de la realización es el corte y confección, es decir, se comienza a trabajar con el sastre, el modisto o la costurera, quienes realizarán las prendas de vestir. Lo opuesto al corte y confección es la producción de prendas en serie, que habitualmente



Imagen 16: Resultado final de *Martín o cómo él se enamoró del marido de ella* a partir del boceto (imagen 14).

se realizan en una industria para luego ser modificadas a través de alteraciones, adornos o estampados.

Ensayos: se realizan los ensayos técnicos antes de los ensayos generales, en ellos se prueba el vestuario, se evalúa la visualidad con la iluminación y los efectos en caso que existan.

Primero se revisa el vestuario y el maquillaje en el escenario con luz, no la definitiva. Se ve a los actores desde la platea, se le pide que circulen por el escenario, mientras el diseñador anota los detalles que se deberán acomodar.

El diseñador de vestuario y su equipo de trabajo

La relación con el equipo de vestuario dependerá de la compañía y el teatro en el que se trabaje. En el caso de los teatros grandes como el de la Universidad de Chile y la Universidad Católica, por ejemplo, poseen un taller de realización de vestuario, que no todos los grupos de teatro tienen. Este taller cuenta con un encargado —diseñador de vestuario— que trabaja con el director de la obra y a partir de su visión y las interpretaciones del diseñador, se realiza una propuesta de vestuario.

En las compañías independientes que no cuentan con taller de realización de vestuario, el diseñador trabaja de forma externa y recurre directamente al modisto o al sastre.

En ambos casos, los equipos de vestuario trabajan con un sastre y un modisto, dependiendo de si se trata de ropa de hombre o de mujer respectivamente, quienes tienen las siguientes labores:

Modisto: el diseñador de vestuario entrega al modisto o modista toda la información, las medidas generales e incluso los teléfonos de los actores; quien, al ver el boceto sabrá qué otras medidas debe realizar. Es el modisto quien tiene la capacidad de tomar ciertas decisiones que aportan a la realización de las prendas, consultando con el diseñador.

Sastre: al sastre se le entregan los dibujos, el tipo de tela y las referencias para realizar el vestuario según el estilo que se define en el boceto.

Habilidades del diseñador de vestuario

El diseñador de vestuario debe poseer una sólida formación que garantice la ejecución de soluciones técnicas, conocer las formas del traje histórico y, muy especialmente, su aplicación al concepto dramático y al lenguaje propio de cada medio escénico.

Sin embargo, más allá de los conocimientos formales, un diseñador de vestuario tiene que tener, principalmente, la capacidad de mirar la realidad y buscar en ella los elementos que sirvan para construir un lenguaje en escena. Así, gestos, maneras, modas y forma de llevar el vestido serán elementos de inspiración cotidiana para la construcción de la visualidad.

Para desarrollar el proceso de búsqueda y recopilación de información que permitan construir a los personajes, se debe recurrir a diferentes fuentes bibliográficas: libros de historia en general y libros de historia del traje; museos; fotografías; pinturas y documentales. Tras la recopilación se debe comparar la documentación encontrada.

En el caso de no existir mayor documentación, como por ejemplo lo que ocurrió en la puesta en escena de *La Quintrala* (Telmo Meléndez, 1986), historia desarrollada en el siglo XVII, se recurrió a museos en Perú y se estudiaron las pinturas del Convento San Francisco, en donde las personas aparecen vestidas de la época entre medio de arcángeles, así se observó y analizó la combinación de trajes religiosos de santos y de los personajes para crear la propuesta.

El diseño de vestuario se debe valorar como componente del diseño escénico, destacando sus cualidades estéticas y expresivas dentro de la conformación de la atmósfera visual de todo espectáculo.

CAPÍTULO III

DISEÑO DE ESCENOGRAFÍA

Por Rodrigo Bazaes Nieto

LA PREGUNTA POR EL DISEÑO ESCÉNICO

Desde mi formación como diseñador teatral y en el ejercicio práctico de trabajar con directores, instituciones y compañías muy diversas, ha surgido de manera permanente la pregunta acerca de la definición del diseño escénico, específicamente sobre cuáles son los límites artísticos y disciplinares si es posible, mediante ciertos procedimientos, elaborar un método de diseño escenográfico que asegure no solo su cualidad de objeto artístico, sino también de sistema visual.

Idea, realización y sinergia son etapas esenciales del diseño escénico, pero que no siempre tendrán componentes y desarrollos comunes en las distintas experiencias del diseñar. Los enfoques cuantitativos como intento de determinar un método objetivo para el diseño escenográfico no han sido, al menos para mí, representativos de mi experiencia. Se pueden hallar manuales derivados de procesos lineales tras generalidades y la definición de límites más bien pedagógicos (espaciales, conceptuales, estéticos, formales, técnicos, narrativos, etcétera), pero éstos no suelen ser útiles a la hora de enfrentar desafíos artísticos particulares.

La idea conservadora de que un proyecto de teatro se inicia en el texto dramático no puede convertirse en el principio para generar el espectáculo, aun cuando estemos de acuerdo, como espectadores, en lo satisfactorio de muchos resultados derivados de estos tipos de teatralidades.

Hoy, que la realidad se ha vuelto espectacular y la visualidad domina muchos de los territorios expresivos y comunicacionales de las artes, el punto de par-

tida para elaborar reflexión y conocimiento sobre el diseño escenográfico, está en la ampliación de dicho paradigma. Esa es la intención de estas ideas, centradas en señalar algunos indicadores que pueden permitirnos identificar y elegir distintos tipos de procesos creativos.

El teatro como representación

La tesis del teatro como representación debe separarse del punto de vista dogmático que lo considera una expresión exclusiva de “lo dramático”.

La representación es una de las formas en que intentamos construir una realidad de manera sistémica. Y para definir los límites de esta reflexión, en lo pertinente al montaje teatral, entenderemos por “representación” la expresión artística multidisciplinaria (lenguajes y códigos diversos; textuales, visuales, sonoros, etcétera) propuesta como enunciado totalizador en un espacio y tiempo definidos, propuesta como obra artística y objeto nuevo de conocimiento e interpretación.

No podemos ignorar la comprensión y el análisis del teatro como un sistema de códigos de comunicación, ya que su composición como “objeto” adquiere sentido mediante la interpretación que hace el espectador como “sujeto” que decodifica los elementos que intervinieron en el proceso de creación y la presentación de la obra.

Sistema de representación, representación de sistema

Una segunda idea que puede ayudar a la producción de conocimiento de la escenografía, es incorporar a su estudio el término sistema, en dos sentidos. Por un lado, “sistema” como acto y forma de representar mediante infinitas posibilidades visuales. Éstas deben ser materia consciente durante todo el proceso de creación, cualquiera que este sea, pues cada una de sus

partes, deberá lograr cohesionarse mediante una férrea organización. Y por otro, entendiendo la naturaleza espacial de la escenografía, esta siempre es el resultado de haber observado y encontrado sus leyes y códigos en modelos de sistema existentes, probablemente porque en alguna parte del proceso se decidió escoger uno o más referentes concretos. La escenografía tiene la capacidad de configurar nuevas realidades, estético-espaciales y poéticas, como reacción a lo que entendemos por realidad.

El espectáculo teatral tendrá una existencia concreta y determinada, que podrá ser leída como estructura, en ningún caso en un sentido estático sino dinámico entre sus partes. No tan lejos de intentar homologarlo con sistemas vivos, el espectáculo teatral es un sistema mayor que adquiere autonomía al concretar la difícil tarea de crear correlaciones e interdependencias con cada lenguaje participante (en el caso de la escenografía, concebida como un subsistema de un sistema mayor, el diseño integral, y a su vez, éste del espectáculo). El escenario será, entonces, la plataforma donde confluyan, en un desafío sinérgico, múltiples voluntades, lenguajes visuales, textuales, sonoros, gestuales, tecnologías de la expresión, etcétera; pero también, con la misma debilidad de otros sistemas, podrá desorganizarse, auto destruirse o fracasar en su cualidad de objeto sistémico.

Bajo este enfoque, la escenografía es, a mi juicio, la organización de significantes más compleja entre los lenguajes constitutivos de la visualidad escénica. Sin decir con esto que posea mayor importancia expresiva como disciplina, ni tampoco poner en tela de juicio la *expertise* y maestría de los demás lenguajes creadores de la visualidad.

Historicidad y no universalidad del teatro

Una tercera idea central es la no universalidad del teatro. Contraria a otras posturas que confían en la búsqueda de elementos transversales, esenciales y permanentes en las formas y contenidos teatrales. Lo que hemos tomado por universalidad en el teatro parecen ser las formas aceptadas y

legitimadas de teatralizar de la cultura dominante; la mayoría de las veces con la hegemonía y tradiciones del teatro occidental.

Múltiples son las comunidades y grupos de interés capaces de generar teatralidades, quehaceres y concepciones del teatro, algunas marginales respecto de otras, pero que son siempre construcciones culturales, reactivas y ancladas a su realidad histórica. Es decir, el teatro sería una representación tanto local como contextualizada; que a mi juicio, será exitosa en su función representacional y comunicadora en la medida que su universo de significados esté asociado, y pueda ser leído, por una comunidad determinada.

ESCENOGRAFÍA TEATRAL, UNA DEFINICIÓN

Me gusta pensar que la definición de escenografía compete a todos los elementos visuales de una representación. Sin embargo, su especialización ha derivado en la definición de sus aspectos estético-espaciales.

El escenógrafo es el responsable de la conceptualización y ejecución escenográfica, pero su resultado debe ser recibido y evaluado como el fruto de la interdisciplinariedad y, fundamentalmente, de las premisas elaboradas por el director, el diseñador/es, el colectivo o la conjunción de varias partes.

La escenografía suele ser el resultado de un proceso que tiene como epicentro la concepción de una premisa visual –cómo imaginamos nuestro montaje–; su desarrollo y materialización son procesos que, comunicativamente hablando, se concluyen y se retroalimentan con la reinterpretación del espectador. Hay que recordar que esta definición también se aplica a otros lenguajes y formatos. El teatro, el cine y la televisión no solo la requieren para recrear ficciones espaciales más o menos realistas, sino también para construir espacios en programas de entrevistas o noticieros. Otras áreas de aplicación pueden ser los eventos al aire libre, los recitales, el diseño de edificios teatrales, la escenografía de exposición y la museografía. Pero es en las artes escénicas donde la escenografía alcanza sus más amplios desafíos simbólicos, metafóricos y comunicacionales.

Lo que entendemos por estilo escenográfico; dependerá de los factores elegidos (concretos e ideales) para iniciar un proceso, entre ellos:

las cualidades del espacio escénico, las características de la estructura narrativa, el texto dramático, el género, la época citada, la escuela actoral, etcétera. Incluso, los factores presupuestarios que merecen atención aparte, pues casi siempre imponen límites a la imaginación. El estilo escenográfico ha tenido una evolución paralela a las culturas, las dramaturgias, los movimientos escénicos y las escuelas actorales. Existe una larga historia de sus aspectos espaciales, estéticos, tecnológicos, técnicos, estilísticos o poéticos, que el escenógrafo debe conocer a cabalidad para dar solución a las distintas posibilidades de expresión del teatro contemporáneo.

Una definición personal y específica para la escenografía, es que constituye el espacio concreto y atmosférico creado para ser habitado, física o virtualmente, en circunstancias preestablecidas por una ficción (no necesariamente impulsada por factores dramáticos), con el fin de narrar, representar, comunicar o producir una experiencia sensorial durante ciertos límites temporales concretos. Éste último, a mi juicio, sería el factor regulador más importante de sus características finales. Definida como un sistema de representación visual –temporal, espacial y significativa– la escenografía encuentra sus referentes y analogías en la realidad, interpretando y sintetizando formas, modelos y sistemas de ésta, integrándose como subsistema dentro del espectáculo y el universo visual de éste, para concluir su existencia ideal y material en la decodificación e interpretación del espectador.

El discurso escenográfico

Así como el diseño de vestuario adquiere y delimita sus códigos en co-dependencia con el cuerpo del actor y el personaje, la iluminación escénica utiliza un sistema de códigos específicos, que ha evolucionado gracias al desarrollo de la luminotecnía. El diseño de iluminación, aun cuando incorpora a su tarea la reproducción fenomenológica de ambientes, reales o no, se define por su existencia abstracta. Por el contrario la escenografía,

cuenta con una infinidad de códigos virtuales y materiales —y por lo tanto reproductivos— a la hora de expresar sus formas y contenidos. Dicho de una manera reduccionista, el diseño de iluminación siempre se presenta ante el espectador mediante la manifestación o ausencia de sus signos (la luz y la oscuridad como materias primas, para derivar en color, temperaturas, dirección, densidades, etcétera); mientras que la escenografía, por ventaja, puede elegir sus dominios de un universo más amplio, siendo susceptible de adoptar y mezclar realidades, múltiples códigos, aspectos fenomenológicos y técnicos, tras la búsqueda de un resultado figurativo o no figurativo.



Imagen 17: *Pabellón Chile Expo Shanghai 2010.* Proyecto que busca un equilibrio entre escenografía y exposición, arte y comunicación.

Por lo tanto, el diseñador de escenarios podrá desarrollar ideas un tanto más complejas, inteligibles y discursivas; de índole morfológica, compositiva, simbólica, metafórica, etcétera. Para ello requerirá no solo de competencias artísticas, estéticas, técnicas o procedimentales, si no que también le serán útiles, entre otros, conocimientos científicos, ideológicos o filosóficos; todas habilidades que pueden ser insospechadas al momento de elegir dónde y qué mirar, con libertad para elegir sus herramientas y materiales de expresión, pudiendo concretar complejas elaboraciones de sentido y renovar permanentemente su universo de significados. Gracias a estas competencias, el diseñador puede tomar caminos diversos, entre la reproducción literal de la realidad o la suplantación de la misma por un original modelo espacial con fundamento sistémico. Es aquí donde podrá aplicar todas las ideas hasta aquí expuestas.

Espacio escénico

La escenografía teatral debe ser la respuesta a un territorio, a las características de un recinto o a las condiciones técnico-espaciales ofrecidas para hacer posible una relación entre público y espectáculo. Una sesión de intercambio entre co-creadores y espectadores, en tanto que son co-dependientes de un acto definido como escénico.

Independientemente de su morfología, dinámica y tipología arquitectónica, lo que debe definirse como espacio escénico es la relación de tensión y dependencia entre el público y la escena; dicho de otro modo, entre el área destinada a los espectadores y el área destinada a la representación; condiciones espaciales básicas para que ocurra el hecho teatral. Esta dinámica público-escena ha variado desde los orígenes del teatro, influenciada por múltiples teatralidades y prácticas históricas del teatro.

Solemos imaginar esta relación como aquella derivada de un tipo específico de edificio provisto de butacas, una embocadura y un escenario emplazado en altura, como herencia de los edificios teatrales del siglo XVI. Aunque en ésta y otras propuestas arquitectónicas la línea divisoria es una frontera infranqueable, hay muchas experiencias concretas donde la división se ha

vuelto flexible, difusa o subversiva respecto de la tradición. Desde la convocatoria de un espectador frontal y pasivo, pasando por las creaciones donde el público tiene la libertad de desplazarse o de habitar el mismo universo que los actores o personajes de la ficción, hasta llegar al abandono de las salas de teatro para salir a la calle, habitar espacios domésticos o multifuncionales. Han sido muchas las búsquedas del espacio escénico y el siglo XX ha sido el periodo de mayor experimentación al respecto.

Entendidos estos márgenes, la práctica escenográfica hace referencia concreta a la disciplina que se ocupará de generar una obra y discurso específicos para cada caso o tipología de espacio escénico; concepto que nos obliga a recordar la consideración de las condiciones de percepción del espectador. Será más sabio incorporar a los procesos creativos la idea de "espacio escénico", que hace dependientes ambas áreas; hará más compleja la tarea del diseño, pero indudablemente más asertiva.



Imagen 18: *Brunch o almuerzo de mediodía*. Dirección: R. Griffero, 1999. El uso de dos fondos realizados con vidrio reflectivo y dos elencos idénticos, permitieron realizar efectos de fundido de una escena con otra.

PROCESOS DE CREACIÓN

Desde dos perspectivas, una empírica y otra teórica, respecto del ejercicio de la disciplina, no creo posible concebir el proceso de creación de una escenografía de una manera única. El intento, si fuese posible concretarlo, debería estar mediado y definido por las características del proyecto y el origen del mismo, su particularidades dramáticas, el autor, el director, los intérpretes, los recursos materiales, el impacto deseado, las premisas creativas, las elecciones y desafíos estéticos que propongan los equipos, etcétera.

En muchas instancias académicas se ha intentado definir un método a través de la sistematización de la enseñanza de la escenografía; probablemente motivados por la necesidad de transmitir conocimiento objetivo (algo que a veces poco tiene que ver con relación al acto de crear y diseñar).

Este enfoque totalizador ha sido guiado por una voluntad, muchas veces científica, que interpreta las etapas del diseño mediante el teatro de tradición, dejando fuera los logros procedimentales de procesos y experiencias divergentes. No creo que sea posible lograr la definición de un método objetivo, cuando lo que necesitaremos, la mayoría de las veces, será realizar operaciones inductivas por sobre las deductivas; es decir, recorridos interpretativos, intuitivos y críticos, finalmente subjetivos.

Proceso, método y prácticas teatrales

El diseño escenográfico exige movilizar un proceso organizado y consciente conducente a un resultado. Será más prudente, referirnos a un “proceso cambiante”, que equivale a concebir el diseño en etapas, no siempre sucesivas, incluida la ejecución de varios procedimientos técnicos, según los objetivos trazados.

Así como existen escuelas, movimientos y modelos que han derivado en estéticas —lo que hace posible la reproducción e imitación—, la escenografía puede tomar estos rumbos pero también elegir sus territorio de exploración creativa y nutrirse de la permanente evolución de los contextos históricos, culturales y artísticos. La escenografía evoluciona y cambia, de la misma forma que lo hace la arquitectura o el diseño automotriz. El acierto y trascendencia de un resultado dependerá de los distintos dominios, teorías y medios que ofrezca su tiempo, que solo podrán enriquecerla, jamás coartarla. Así como la escenografía derivó de la pintura y de la arquitectura, y en siglo pasado del cine y la instalación, para nadie debiera ser extraño que lo siga haciendo de los actuales formatos y medios electrónicos y virtuales.

Llegar a elegir un “método” de trabajo probablemente se desprenda de la experiencia y madurez del diseñador. Mi camino ha sido problematizar el desafío artístico, analizarlo antes de imponer cualquier tipo de rutina; es decir, identificar el tipo de proceso que impone el proyecto o descubrir cual será el más idóneo para imaginar y lograr un resultado. Es en este acto donde se inicia y constituye la escenografía, pues al momento de juzgar un resultado artístico, éste debe ser capaz de transparentar sus caminos e ideas fundacionales. En este caso, será el espectador quien le otorgue un presente activo dentro del espectáculo, al permitírsele leer buena parte del proceso o, cuando menos, intuirlo.

El contexto actual parece plagado de muy diversas teatralidades y prácticas teatrales, algunas de las cuales no son otra cosa que tradiciones históricas extemporáneas o anacrónicas que se las han arreglado

para arraigarse con cariño en el público. De ahí que sea difícil (no solo para el iniciado): detectar cuál es el rumbo que toma la escenografía actual, juzgar sus logros a partir de la observación de la relación forma-contenido, entender si el gusto puede ser siempre sinónimo de comprensión estética, o en un extremo todavía más complejo, llegar a ver el teatro como un sistema de representación o la representación de nuestras realidades.

Muchas han sido las misiones del teatro y, por lo tanto, las funciones de la escenografía tras el objetivo de educar, entretener, denunciar, filosofar, ilusionar, provocar, etcétera. Son muchas, y detrás de ellas siempre habrá responsables de organizar sus aspectos visuales. Para intentar detectar indicadores comunes a muchas de estas experiencias, describo tres tipos de procesos creativos donde debe saber insertarse el diseñador. Dichas categorías pueden facilitar la elección de caminos, así como dimensionar nuestras competencias personales, técnicas, metódicas y artísticas, antes de llevar a cabo las etapas de concepción, materialización e integración de la escenografía.

Bien recuerdo desde mis primeras experiencias como espectador, y luego como practicante del diseño escénico, que muchas veces me vi extraviado en el juicio estético y en un abismo de posibilidades. A manera de ejemplo, puedo afirmar que en muchas ocasiones, resultados estético-escenográficos que a mis ojos parecían similares, eran fruto de procesos extremadamente opuestos y por el contrario, resultados estético-escenográficos muy distintos entre sí, podían tener procesos creativos comunes.

Tres tipos de procesos

Las siguientes clasificaciones, que se permean y mezclan en muchos casos, son la primera parte de un trabajo que busca teorizar y metodologizar la concepción y práctica de la visualidad escénica.

Proceso tradicional

Gran parte de los montajes teatrales que vemos corresponden a las formas más legitimadas del teatro; su estética y convenciones reflejan las

maneras más aceptadas y socializadas de teatralizar, muchas de ellas, resultado de procesos tradicionales.

Estos procesos quedan definidos por el recorrido preciso que se hace para poner en escena textos dramáticos nuevos o heredados por la tradición. En esta categoría, el término **puesta en escena** sirve con precisión para referirse al desafío de interpretarlo mediante la convocatoria de diversos lenguajes (no siéndole ajenos ninguno de los términos que hemos descrito, como representación y sistema).

Podemos reconocer el proceso tradicional en nuestra historia, en la historia de los teatros universitarios y la de compañías estables; pero también, suele ser el camino de muchos grupos artísticos que, tras la obtención de fondos concursables, se proponen concretar sus objetivos en plazos breves y medianamente rígidos en sus etapas. Liderados por distintos especialistas –escenografía, vestuario, iluminación, actuación, música y coreografía– convergen en una idea totalizadora, organizados por la hegemonía expresiva de un texto de naturaleza dramática.

En este caso, diseño integral y escenografía suelen concebirse en un anteproyecto en conjunto con el director –casi siempre mucho antes de iniciar los ensayos–, para tomar su forma definitiva en la primera etapa del proceso de producción. Si bien la experiencia de conceptualización del diseño puede ser muy larga, tiene el desafío de elegir cuanto antes los procedimientos y técnicas que se usará para llegar a concretar el diseño en los plazos previstos; algo que no sería posible sin antes haber optado por ciertas premisas espaciales y estéticas en coherencia con la estructura dramática, espacio, tiempo y la relación público-escena.

Por lo general, el diseño sigue una secuencia: análisis temático y argumental del texto dramático, elaboración de la propuesta espacial, propuesta estilística, realización, integración sistémica y estreno.

Dado que se busca levantar con éxito el proyecto, es necesario imaginar y visualizar un resultado conceptual y materialmente habitable, recurrien-

do a bocetos, maquetas volumétricas o virtuales, con la finalidad de reducir las variables que no puedan ser controladas.

El desafío escenográfico suele ser, en muchos casos, ir de inmediato al referente; es decir, usar algún modelo sistémico para recrearlo sobre un escenario por medio de códigos espaciales y teatrales específicos. Esa operación es para mí la analogía y modelado espacial de un sistema observado, con la pretensión de generar un sistema autónomo que logrará manifestarse cómodamente mediante leyes propias, porque tiene un correlato en lo real. Por ejemplo: una prisión, un barco, una plaza poseen una naturaleza y leyes espaciales particulares, aun cuando pueda variar su apariencia. De esta manera, el encierro de Segismundo (*La vida es sueño*. Calderón de la Barca) podría ser modelado a partir de otras asociaciones del encierro, y en distintas escalas, hasta sustituir los signos en caso necesario, pero conservando los significados.



Imagen 19: *Comedia de equivocaciones*. Dirección: Andrés Céspedes, 1997. Acá el diseño escenográfico se resolvió en forma anticipada, mediante un anteproyecto y teniendo como punto de partida la interpretación significacional y espacial del texto dramático.

Me parece interesante comentar este tipo de operación interpretativa del espacio, que suele ser promovida en las escuelas del área y frecuente camino en este tipo de proceso (tradicional). Es gracias a la profundidad del análisis dramático –en la mayoría de los casos, el equipo creativo utiliza el texto dramático como punto de convergencia–, que se logra resolver problemas espaciales y escenográficos complejos con resultados altamente sensibles, aun en plazos breves (la mayoría de las veces ese lapso no supera las diez o doce semanas).

La escenografía será la ficción donde habitarán los personajes, donde más que tener por tarea crear un sistema escenográfico original, será lograr su autonomía, traspasando la naturaleza y características de algún sistema observado en la realidad. Su originalidad dependerá de lograr re interpretar las relaciones psicológicas, simbólicas, alegóricas o metafóricas que se subyacen en el texto, donde no bastará con una apariencia estética moderna. La operación no siempre suele ser interesante. Eso pensé una vez que asistí a ver una versión de Ricardo III que buscaba refrescarse trasladándose a un contexto gangsteril y una versión de Chejov sin organización espacial pero donde abundaban las cámaras web.

Materiales y significantes, su interrelación, morfología general y límites espaciales, deben ser definidos con antelación y casi al mismo tiempo que el estilo (apariencia), de manera que el equipo de intérpretes y técnicos logre interpretar y ejecutar el anteproyecto con muy pocas incertidumbres, de lo contrario, no podrá cumplir su objetivo en un periodo de tiempo reducido.

Respecto de la adopción o creación de un estilo, la pregunta principal es definir si buscaremos o no realizar una analogía o modelado sistémico y en qué grado figurativo, reproductivo o mediante qué operaciones. Por ejemplo, la abstracción, la metaforización, la negación, la alegorización o la síntesis.

Proceso de laboratorio

Proceso de laboratorio es un término adecuado para definir proyectos que requieren periodos más largos de elaboración y que son posibles lle-

var a cabo solo si se cuenta con los recursos y condiciones para desarrollarlos. Este proceso está definido por la investigación, la reflexión y una evolución en etapas que traerá consigo el desarrollo de los contenidos. En él tendrá cabida la redefinición permanente de las formas de expresión.

Podría también definirse como un tipo de proceso comprobatorio de las premisas que sustentan la idea del espectáculo, su visualidad global y, por consiguiente, de la escenografía. Diferente a las propuestas escenográficas definidas en un anteproyecto, este tipo de experiencias de laboratorio busca que sean las complejidades de las premisas artístico-conceptuales y artístico-materiales, las que dicten los procedimientos y métodos a seguir para diseñar, en función de hallar la manera óptima de materializar el resultado esperado, o incluso, sin imaginar su apariencia final.



Imagen 20: *Gemelos*. Dirección: Compañía La Troppa, 1999. El largo proceso de diseño fue de la mano de la adaptación de *El gran cuaderno* (Agota Kristof) y debió encontrar y desechar múltiples propuestas estéticas y conceptuales antes de llegar al teatro en miniatura.

Respecto del texto dramático, éste no será necesariamente el punto de partida de la puesta en escena. Aun cuando lo fuere, cumple la función de epicentro, no sólo de convergencia sino también de divergencia, pues han sido consideradas las condiciones para que éste sea parte y requisito de la tarea de poner en escena un algo. En estos casos, un texto dramático puede poner dificultades; pero dado que se busca investigar en profundidad, será útil en tanto es punto de retorno, pues en él pueden volver a confluír las miradas.



Imagen 21: *Sin Sangre*. Dirección: Compañía Teatro Cinema, 2007. La escenografía hace dialogar lenguajes y dispositivos multimediales y mecánicos, generando un resultado que fusiona teatro y cine.

Dado que existen desafíos de diseño que no siempre pueden resolverse en etapas abreviadas, hay que otorgarle especial importancia, si lo que se busca es conseguir una visualidad escénica madura, a codificar a la escenografía como un sistema y subsistema témporo-espacial y estético verdaderamente complejo.

Recordemos que, aun cuando una escenografía parezca pequeña y sencilla, alejada de las magnitudes de los grandes escenarios, aun cuando su estilo remita a la simpleza, ésta ha conseguido su belleza mediante la co-dependencia y entramado conceptual con el sistema visual. Un diseño fortalecido durante un proceso de laboratorio es el que mejor logrará adquirir la categoría de órgano y organismo componente de un sistema mayor.

En resumen, la escenografía tendrá aquí más que nunca la posibilidad de dialogar con los resultados y leyes que vayan dictando los procesos del diseño de iluminación y de vestuario y particularmente, crecer en correlación con los resultados de los ensayos. El concepto de sinergia sirve aquí para describir una virtud del proceso, porque nos invitará a reevaluar, corregir o redefinir las estrategias, permitiéndonos desistir de las certezas creativas para probar nuevas.

Las obras dramáticas, dependiendo de su naturaleza estructural espacio-temporal pueden requerir de más de un lugar para la representación y por lo tanto sumar la dificultad de tener que modelar y fundir más de una realidad referenciada. En ese caso, la dificultad será hacer evolucionar el escenario a cada uno de los lugares requeridos. El ejercicio más difícil bajo estas condiciones creativas, es lograr una relación espacio-temporal no secuencial, es decir, cuando los lugares deben funcionar en forma intercalada o paralela (es mejor aclarar de inmediato, que estos asuntos no son materia exclusiva de un proceso de laboratorio, sino de cualquiera intento de construir relato). Imaginemos el acoplamiento de dos lugares en extremos distintos. Por ejemplo, el interior de un tren y el océano. Un tren es velocidad y unidireccionalidad infranqueable; el océano, en cambio es cambiante, parece ingrávito e ilimitado pero con una permeable frontera entre exterior e interior. Tren y océano refieren a leyes y naturalezas contrarias que para dialogar escénicamente requieren de una operación únicamente poética. A esto sumémosle la dificultad de que tengamos que transitar por varias operaciones.

Este tipo de experiencias de creación, son privilegiadas. Si no fuese posible desarrollar este tipo de procesos dedicados, no tendríamos la suerte

de ver manifestarse, madurar y realizarse sobre el escenario puestas en escena y diseños complejos que, por lo general, van de la mano del fortalecimiento de poéticas autorales. Son un desafío para la realidad donde se desenvuelve nuestro teatro, puesto que los procesos de esta naturaleza resultan costosos e inusuales, aun cuando consideremos pueda ser la mejor forma dignificar la práctica del teatro y el diseño escénico.

Es el caso de experiencias de diseño integral para montajes como *Gemelos* o *Sin Sangre*, durante la colaboración con la compañía La Troppa y la compañía Teatro Cinema, se señalaron los objetivos sin tener la forma clara; se optó paulatinamente por algunas premisas visuales y las estrategias tras la originalidad estética. Éstas surgieron y evolucionaron durante largos procesos, en el marco de un año, desechando muchos anteproyectos, rumbos y estilos antes de conseguir llegar a la solución final; en el caso de *Gemelos*, un teatrillo como máquina de representación o un complejo dispositivo escénico multimedial para *Sin Sangre*.

Proceso experimental

El interés por la exploración escénica que caracterizó a todo el siglo XX, la influencia de las vanguardias artísticas, la filosofía, la semiología teatral, el desarrollo de la escenotecnia, el nacimiento de nuevos paradigmas del conocimiento y de la creación, han sido grandes estimulantes para muchas de las teatralidades experimentales, generando muy diversas prácticas escénicas.

La visualidad resultante de este tipo de procesos, así como su potencial búsqueda “escenográfica”, se caracteriza por la elección de caminos menos convencionales o subversivos a la tradición.

Suele anidar aquí, como parte de las premisas creativas, el cuestionamiento sobre las convenciones y definiciones de **espacio teatral**, **escenario**, **escenografía**, **texto**, pero sobre todo de “lo dramático”, en lo específico y en su amplio sentido. Se trata de cuestionar la dependencia del espectáculo con el texto dramático. En el caso remoto de ser considerado como punto de partida, casi siempre será abordado por una vía subversi-

va o por medio de una premisa deconstructiva, desarmando el texto para volver a armarlo por otros medios.

Cabe aquí la posibilidad de que no haya visualización previa del diseño, ni siquiera de una morfología estético-espacial. A este proceso no lo define necesariamente la búsqueda de las técnicas o métodos a partir de premisas halladas previamente, o a la inversa. Aun cuando estas experiencias no excluyen la posibilidad de premisas, le bastan, para manifestarse, ciertos enunciados de cualquier dominio u origen, o bien, la presencia y voluntad de someterse a la experiencia de crear. En este caso, se dan en simbiosis proceso y objetivo.

Es importante destacar que el factor de duración del proceso no define la categoría de experimental, ya que el montaje puede ser breve o de largo aliento, aunque no demasiado, puesto que lo nutre el impulso de resolver planteamientos que desean ser demostrados o visualizados como resultado de confrontar las formas y hallar procedimientos nuevos, desconocidos o espontáneos.

Aun cuando podamos confundir el resultado estético con una imagen rupturista, ésta no necesariamente guarda relación con este tipo de acciones. Puede darse el caso que propuestas llamadas experimentales tan solo estén eligiendo y explotando códigos que el tiempo ha convencionalizado como formas (y contenidos) discrepantes o subversivos; sobre todo por las categorías estéticas que usa, sus referentes y temáticas. Lo importante es el territorio intermedio entre las premisas iniciales y la forma final, pudiendo desconocerse del todo las primeras, aun cuando sea difícil no ser guiados y desafiados por unos cuantos enunciados.

Un proceso experimental es por excelencia el que mejor permite a la escenografía ampliarse, navegar en dominios semánticos ajenos, conocimientos, lenguajes, códigos y referentes provenientes de otras disciplinas.

Veamos un ejemplo. Experimentación podría ser la búsqueda de una imagen totalizadora o una visualidad, resultado de la experiencia empírica (actores, diseñadores y técnicos) con los procedimientos y métodos

conscientemente elegidos para obtener la forma y el resultado estético definitivos. Si el proceso creativo es coherente con su tendencia experimental, la incertidumbre se vivirá como la fundamentación y motivación de este tipo de creaciones. Muchos otros ejemplos pueden hallarse en los requerimientos que hace al diseño escénico la performance.

El escenógrafo puede elegir como principios guía la comprobación de ciertas hipótesis, la ausencia o desinterés por los procesos causales y metódicos, así como otros caminos no conscientes, automáticos o intuitivos, en la búsqueda de un resultado dirigido por una dimensión puramente intelectual, sensorial, emocional, moral o política para obtener apariencia y estética. Pero al igual que las otras categorías, el proceso experimental tendrá que someterse al juicio del espectador, quien estará sujeto a una mayor exigencia y tarea interpretativa, decodificadora y activamente co-creativa. Si vamos más lejos, la visualidad resultante podría incluso permanecer inconclusa, mutar o evolucionar en forma permanente como premisa para recrear un sistema visual desbocado, portador de muchos factores de interferencia en la convivencia con los otros sistemas visuales y no visuales. Con ello podría buscar la crisis –entropía– de lo que tratamos de sostener como sistema de representación visual, hasta el punto de no elaborar universo de sentido alguno.

Suele ser atractivo para el escenógrafo investigar a través de operaciones más libres o menos lógicas, indagando sobre todo en el cruce de lenguajes y de medios (interdisciplinariedad, transmedialidad). Sin embargo, es importante detectar que existe otro factor de confusión, aquel que sugiere que experimentación es sinónimo de vanguardia estética. Quiero agregar que al optar por este tipo de caminos, aun si se elige explorar con los medios de la edad de piedra, puede considerarse que se está dentro de la categoría experimental.

En muchos casos he visto cómo la escenografía debe servir de plataforma a la experimentación que realizarán las otras disciplinas, como la danza o el teatro físico. En este caso, puede que lo que pretendiésemos fuese el resultado de un proceso experimental, no sea sino el resultado de pautas y límites como respuestas a un proceso tradicional. Esto suele ser una con-

fusión habitual al momento de evaluar el tipo de objeto artístico resultante, donde se prescinde de tomar en cuenta el proceso.

Es decir, con esta categoría estamos definiendo la naturaleza del proceso, no sus materiales, sus medios, su estilo ni su estética. Lo que lo distingue es su libertad para romper el proceso lineal de los otros métodos, porque su punto de partida puede estar en cualquier tramo de la secuencia, o en varios a la vez, algo difícil de aplicar en la descripción del tipo de procesos anteriores.

Todos estos ejemplos nos dicen que, a diferencia de otros resultados escenográficos históricos, aquí se busca invitarnos a aceptar nuevas formas de habitar y percibir la magnitud y atmósfera escénicas. La definición de sistema y subsistema visual de representación, en este caso, puede ponerse a prueba al buscar solo fragmentación y desorganización. Es una tarea un tanto incierta y ambivalente desde la perspectiva del análisis sistémico, puesto que, tratándose de arte, confiamos en que todo es discurso y todo conlleva un mensaje, por lo que estará recreando, a su manera, una realidad nueva, aunque sea mediante correlatos que solo existen en el mundo interno e íntimo de sus autores; manifestaciones del arte, mayoritariamente comprendidas en el contexto de la posmodernidad y que proponen desafiarnos los límites del diseño escénico y las artes en general.

Adhiriendo a mi predilección por los procesos de tipo laboratorio, considero que las experiencias derivadas de procesos experimentales son positivamente ejemplares para ir construyendo en el tiempo una suerte de nueva epistemología escénica que busque comprender el acto de pensar, crear y diseñar. Y no es, sino mediante esta tendencia, que permanentemente logramos renovar nuestra imaginaria y atentar contra las teatralidades dominantes.

CONCLUSIONES

La escenografía puede ser definida como un sistema de representación visual, temporal y espacial, organizado y significativo, integrado a la definición de teatro como representación y expresión cultural, localizada y reactiva a un presente en permanente evolución histórica. Puede encontrar sus referentes y analogías en la realidad, interpretando y sintetizando formas, modelos y sistemas, con lo que consigue integrarse como subsistema codependiente de un sistema visual totalizador, finalmente interpretado y decodificado por el espectador.

No es posible definir la existencia de un método de diseño escénico unificador y común sin que ello atente contra la diversidad de prácticas teatrales y, por lo tanto, de los diversos procesos que éstas requieren. Ante un amplio universo de teatralidades y prácticas teatrales, la escenografía solo puede responder con distintos resultados, ideales y formales.

Reconocemos algunos indicadores procesuales comunes, pero es mediante tres tipos de procesos teatrales, tradicional, laboratorio y experimental –permeables y combinables entre sí– que se articula la función escenográfica. La detección o elección del tipo de proceso escenográfico más adecuado puede ayudarnos a elaborar, cuando menos, la estrategia de procedimientos y técnicas para enfrentar un diseño. El diseñador podrá madurar dicha estrategia mediante un ejercicio personal sistematizado. En coherencia con las premisas, poéticas o autorías participantes,

éste debe generar las condiciones objetivas, o bien subjetivas y originales, sobre las que problematizará y resolverá la forma y contenido del diseño. Con ello evitará reiterar las frecuentes crisis de relación entre premisas artísticas y procesos inadecuados.

En los resultados y diseños de procesos tradicionales siempre podremos valorar la puesta en escena de ciertos textos dramáticos, del patrimonio local y universal, así como seguir disfrutando de históricas formas de teatralizar. Aunque suelen impulsar resultados eficientes, los plazos de este tipo de procesos pueden ser inadecuados para desafíos que requieren de procesos más largos, donde se necesite elaborar preguntas y soluciones artísticas acordes con premisas visuales complejas —y no necesariamente bajo la supremacía del texto dramático—, permitiendo que podamos evolucionar nuestras ideas y postulados; condiciones que ofrece un proceso de laboratorio creativo (así como existen condiciones para escribir una canción, éstas parecen no ser las mismas para lograr desarrollar un cuarteto de cuerdas o una sinfonía).

Por otro lado, el estímulo de un enfoque experimental (por ejemplo, en los procesos creadores y compañías autónomas) puede permitir el equilibrio del quehacer escénico integral, en la medida que logren reaccionar a las teatralidades más conservadoras o dominantes. El proceso experimental incentiva la búsqueda y lleva al descubrimiento de nuevos abordajes, teorías y métodos como respuesta a lo conocido. En el peor de los casos, la elección de este tipo de proceso podrá ser una respuesta a la carencia o a la imposibilidad de contar con las condiciones de un proceso de tipo laboratorio; pero en el mejor de los casos, retroalimentado por su comunidad, derivará en el nacimiento de nuevas y alternativas formas de teatralizar.

Por otro lado, el estímulo de los enfoques experimentales, permite que mantengamos el equilibrio de un quehacer escénico integrador, en la medida que con ellos se logra reaccionar a las teatralidades más conservadoras o dominantes. El proceso experimental incentiva la búsqueda y nos lleva al descubrimiento de nuevos abordajes, teorías

y métodos como respuesta a lo conocido. En el peor de los casos, la elección de este tipo de proceso podrá ser una respuesta a la carencia o a la imposibilidad de haber contado con las condiciones ofrecidas por un proceso de tipo laboratorio; pero en el mejor de los casos —retroalimentado por la comunidad de creadores y espectadores—, derivará en el nacimiento de formas nuevas y alternativas de teatralizar.

Ópera, teatro, danza, circo, música, performances, espectáculos en vivo... Las artes escénicas pueden adquirir diversas y muy variadas formas y detrás de cada una de ellas se encuentran los técnicos y diseñadores de las artes escénicas, un grupo humano clave en el desarrollo cultural del país y cuya experiencia, muchas veces aprendida en la práctica y a través de maestros, pasa desapercibida para el espectador.

Diseñadores, iluminadores, escenógrafos, vestuaristas, tramoyas, sonidistas, artesanos y tantos otros dan vida a un espectáculo en que cada elemento que aparece en escena es producto de su experiencia, creatividad y saberes que, dentro de un proceso y un lenguaje común, permiten crear una experiencia única e irrepetible.

Valorizar, ejemplificar y dar cuenta de su labor, es el principal objetivo de la colección *Herramientas para los Técnicos en Artes Escénicas*, realizada por el Consejo de la Cultura y las Artes de la Región Metropolitana en conjunto con la Agrupación de Diseñadores, Técnicos y Realizadores Escénicos (ADTRES).

Así, para fortalecer las capacidades y competencias de los técnicos de las artes escénicas y establecer un lenguaje común que permita elevar los estándares de un sector altamente dinámico, se abordan como temas de esta colección: el diseño de las áreas creativas; las regulaciones vigentes para la protección social y seguridad de los trabajadores y la habilidades necesarias para desempeñarse en este oficio.



978-956-352-048-4