

# DIRECCIÓN DE ARTE PARA

# TEATRO DE TÍTERES



Diplomado en Dirección de Arte para Teatro de Títeres

PONENCIAS Y MEMORIAS  
2016

ISBN 978-958-99708-1-2

# DIRECCIÓN DE ARTE PARA TEATRO DE TÍTERES

Diplomado en Dirección de Arte para Teatro de Títeres

PONENCIAS Y MEMORIAS  
2016





**ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ**

**Enrique Peñalosa Londoño**  
Alcalde Mayor de Bogotá D.C.

**María Claudia López Sorzano**  
Secretaria de Cultura, Recreación y Deporte

**INSTITUTO DISTRITAL DE LAS ARTES, IDARTES**

**Juliana Restrepo Tirado**  
Directora General

**Catalina Rodríguez Ariza**  
Subdirectora de las Artes (E)

**Nathalia Contreras Álvarez**  
Gerente de Arte Dramático

**Lylyan Rojas Álvarez**  
**Michelle Lozano Uribe**  
**Liliana Chicuzaque Segura**  
Asesoras misionales

**Patricia Rivas Rodríguez**  
Coordinadora administrativa

**Javier Piracún Benavides**  
**Javier Mayor Forero**  
**Martha Buitrago Valbuena**  
Apoyo a la supervisión

**Armando Parra Garzón**  
Coordinador arte y tecnologías

Gerencia de Arte Dramático – Idartes  
Calle 8 N° 8-52  
Conmutador: (571)3795750 ext. 3201  
[www.idartes.gov.co](http://www.idartes.gov.co)  
[artedramatico@idartes.gov.co](mailto:artedramatico@idartes.gov.co)  
Facebook: /artedramatico.idartes  
@ArtedramaticID



## ASOCIACIÓN CULTURAL HILOS MÁGICOS

**Ciro Gómez Acevedo**  
Director

Coordinador general del proyecto sectorial de títeres, Bogotíteres 2016

**Sergio Murillo Rodríguez**

Coordinador del componente de formación

**Carlos Andrés Velásquez Cardona**

Coordinador del componente de creación

**Henri Yesid Liberato Marín**

Coordinador del componente de circulación y logística

**Mariela Pinto Albornoz**

Coordinadora de públicos

**Ximena Argotti Pavi**

Coordinadora del componente de investigación  
Compilación y edición de las memorias del diplomado y fotografía

**Milena Forero López**

Diseño de la imagen de Bogotíteres 2016  
Diagramación de las memorias del diplomado

**Johanna Cabrera Barreto**

Corrección de estilo

**Gina Jaimes Abril**

**Héctor Loboguerrero**  
**Javier Gámez Alfonso**  
Jurados

**Eduardo Ramón Jiménez Cavieres** (Chile)

**Alejandro Jaén López** (México)

**Milena Forero López** (Colombia)

**Mercedes Pardo Martínez** (U.A.N.)

Maestros del diplomado

**John Tachak Moreno**

Auxiliar de logística

Asociación Cultural Hilos Mágicos  
Calle 71 N° 12-22 Bogotá D.C.  
Teléfonos: (571) 2101092 2100097  
www.hilosmagicos.com  
prensahilosmagicos@gmail.com

## UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO

**Martha Alice Losada Falk**  
Rectora

**Gustavo Adolfo Mora Rodríguez**

Director Nacional de Extensión y Educación  
Continuada

**José Orlando Ugarte Lizarazo**

Decano Facultad de Educación

**Francisco Alexander Llerena Avendaño**

Coordinador programa Lic. Danza y Teatro

**Martha Lucía Jiménez Gutiérrez**

Maestra Lic. Danza y Teatro

## RECONOCIMIENTOS DE APOYO

Unión Internacional de la Marioneta  
Unima- Colombia

Grupos de títeres del Distrito Capital

Bogotá D.C. 2016

ISBN 978-958-99708-1-2



## PRESENTACIÓN

El sector teatral de Bogotá está compuesto por artistas, corrientes, técnicas y estéticas diversas y numerosas, que se forjan en múltiples espacios y se extienden por toda la ciudad.

La Gerencia de Arte Dramático de IDARTES atiende este sector mediante una de sus principales líneas de acción: los acuerdos sectoriales. Estos acuerdos responden a ejercicios de participación ciudadana, así como a la pluralidad de las prácticas teatrales. Son diez los subsectores con los que la Gerencia de Arte Dramático dialoga, concerta y desarrolla cada año proyectos que benefician a los artistas, a diferentes poblaciones, e impulsan el movimiento teatral en el ámbito distrital.

La Gerencia de Arte Dramático concibe sus programas de manera articulada. Es así como las acciones de formación, circulación, creación, investigación y apropiación se entrelazan en una relación de reciprocidad que apunta a la integridad de los artistas. Durante los últimos cuatro años los creadores y agrupaciones del teatro de títeres de Bogotá le han apostado vehementemente a la formación, enfocada en la especificidad de su oficio, llevando a cabo cuatro diplomados, con los cuales se han ampliado los referentes históricos, teóricos y estéticos de los titiriteros, diversificando sus perspectivas artísticas, invitándolos a la reflexión crítica sobre sí mismos e indudablemente, fortaleciendo su creación escénica en virtud de la calidad, pertinencia y relación con el público.

Contar con el aval académico de una reconocida institución universitaria para la realización de estos procesos formativos apunta a la necesidad del sector de seguir reinventándose, mediante estudios formales que puedan instaurar un camino hacia la formación especializada. Este año el diplomado en dirección de arte para teatro de títeres ha abordado aspectos tan importantes como el diseño de iluminación, escenografía y vestuario, suscitando las reflexiones que en esta publicación presentamos.

Agradecemos especialmente a la Universidad Antonio Nariño por su acompañamiento y aval académ

mico del diplomado, a la UNIMA Colombia por formar parte de su coordinación y a la Asociación Cultural Hilos Mágicos por ser el aliado estratégico para la realización de todo el proyecto sectorial de títeres Bogotíteres 2016.

**NATHALIA CONTRERAS ÁLVAREZ**  
*Gerente de Arte Dramático*  
*Instituto Distrital de las Artes IDARTES*



## PROEMIO

El arte del títere integra en sí diversas manifestaciones estéticas. Reúne a la escultura en sus formas físicas, la pintura en su maquillaje, el teatro cuando interviene como actor, la música con la voz, la danza en su movimiento, la literatura en su dramaturgia. Surge más allá de la lógica formal, desarrollándose en el fértil campo de la imaginación tanto del animador como del espectador.

No obstante, al explorar en la génesis del acto titiritero se puede apreciar que, además de integrar a otras disciplinas artísticas, el títere aporta un nuevo componente: nace precisamente en el acto creativo de animar (dar ánima, alma, vida, a algo que ciertamente no la tiene). En ese momento se transforma al objeto en un ser dotado de una nueva y mágica cualidad dentro del universo de la ficción, la "vida". Es así como el títere se instaura como otra disciplina dentro de las artes escénicas, diferenciable del teatro de actores humanos: el arte de la animación.

En el teatro de actores, el personaje aparece en escena a través de un sujeto vivo (el humano actor), con sus propias energías, su propia historia y formas de "ser"; en cambio el títere proviene del universo de los objetos, con una corporeidad y organicidad mucho más diversa que la de un humano, constituido por los más disímiles materiales, con sistemas dinámicos diferentes y mutables en la medida en que es intervenido para articularlo o incorporarle artificios de manipulación (hilos, varillas, conductos neumáticos). El cuerpo del títere, como elemento para la interpretación teatral, puede ser mucho más diverso y complejo que el de un actor humano; sus técnicas de manipulación son muy numerosas y cada una de ellas requeriría el estudio y la preparación durante toda una vida, así como el arte del actor requiere para el intérprete una extensa y constante preparación.

Más aún, aunque el títere sea manipulado por su titiritero, no es simplemente un objeto dócil y dependiente del humano que lo anima, pues el objeto como tal aporta, desde su propia materia constitutiva, sus energías internas y sus potencialidades de movimiento, un carácter propio y único que también rige su dinámica y su expresión. Tanto los objetos físicamente no-intervenidos (como

podrían ser un zapato, una escoba, un mantel, un plumero), como los muñecos e imágenes diseñados y realizados expresamente para cumplir un rol teatral, al ser transmutados en personajes escénicos se presentan como entes expresivos con amplias potencialidades de comunicación. Sus componentes obran como conectores significantes que generan diversas lecturas (son polisémicos) y como enlaces sugerentes y evocadores (además son metafóricos). El *objeto* animado en escena adquiere así, nuevos valores, transformándose en *sujeto*, con una sensorialidad y una gestualidad propias derivadas de su nueva condición anímica.

Por otra parte, el objeto teatral animado presenta diferentes valores plásticos, a partir de su material constitutivo, en el cual los volúmenes, las formas, las texturas, los colores, comunican al espectador, a través de su percepción visual, características muy precisas acerca de las cualidades físicas que el objeto posee, otorgándole una identidad propia y reconocible, desde esta perspectiva. En el teatro de representación (como puede ser el teatro de muñecos), los rasgos físicos (el rostro o la textura corporal), otorgan además un carácter a cada figura, tanto en lo genérico (naturaleza) como en lo individual (sello distintivo particular). Sin embargo, más allá de poder cumplir la función de representar personajes, el títere tiene la posibilidad de intervenir también en obras teatrales donde se puede presentar como él mismo, siendo protagonista de los sucesos de su propia existencia efímera.

El objeto animado en conjunto con su animador, como unidad exégeta del texto titiritero (libreto, guion, escaleta, infograma, planimetría u otro), debe obrar dialécticamente con el espectador, hablando a su imaginario, con expresiones plurisignificativas dentro de los múltiples lenguajes que abarca y que transportan diversos mensajes en sentidos propios y figurados. No hay un sentido definitivo, único o último, sino una interpretación relativa de los distintos elementos de la obra, inmersos en su globalidad, que tampoco puede verse como un sistema cerrado sino como un conjunto que desborda la escena para expandirse en el universo de la ficción.

El acto titiritero ocurre en un espacio real, el lugar donde se ejecuta el acto de presentación y representación (una sala teatral o un espacio no convencional). Este *espacio real*, concreto y tangible, puede ser transformado con otros elementos (de-



corados, escenografías, bastidores, telones, luces, fermas) que sean lo suficientemente sugerentes para evocar otro espacio, el que es representado para ser captado sensorialmente y al que denominamos *espacio figurado*, pues la función de todos los elementos escénicos es generar en la visión y apreciación general del espectador, la imagen del sitio o del ambiente donde ocurren los hechos: unos árboles de cartón para sugerir un bosque, unas nubes de algodón para evocar el cielo, unas luces azules en el espacio vacío para imitar un ámbito similar al de la inmensidad de la noche.

En el diseño de este espacio interviene una composición visual, es decir un arreglo que permita al público percibir el espacio con un sentido plástico y que cobre un valor significativo. No obstante, esos elementos, naturalistas o abstraídos, figurativos o no, son transformados en la mente de los espectadores para producir un *espacio imaginado*. En el momento que ello se cumple, se aceptan las convenciones establecidas en el juego propuesto entre titiriteros y espectadores, y se hace creíble el espacio figurado como el espacio de los acontecimientos escénicos.

Si las escenografías no llevan al público en un viaje emocional y mental al lugar donde ocurre la historia, no cumplirían su función y serían solo elementos decorativos superfluos; de esta forma el espectador vería el escenario solo como un conjunto de elementos gráciles y llamativos, quedándose en una mirada externa. Es función del titiritero hacer vivir este espacio figurado, para que el espectador mire hacia dentro, a su espacio interior, donde evoca inconscientemente sus experiencias y recuerdos más profundos, para crear ese espacio como el lugar de los hechos presentados y representados. Dar alma, animación a las figuras, es la labor básica del titiritero, pero esa animación también está asociada con dar vida y, en consecuencia, credibilidad al espacio escénico que no es solamente un referente de un lugar. La imaginación también palpita.

Cuando se opta por realizar la representación de títeres con una escenografía, se hace preciso pensar en las características del escenario a emplear y cómo diseñarlo para que proporcione la visibilidad necesaria al público y la mayor comodidad posible para realizar la manipulación, además de armonizar con el concepto estético de la obra. En consecuencia, las características físicas del esce-

nario serán condicionadas por las necesidades de los objetos a animar, del titiritero para poder maniobrarlos y de los espectadores para observarlos.

El acto titiritero, en particular, tiene un marcado acento en lo visual. No es gratuito que los titiriteros dediquen tanto trabajo a la realización de sus figuras, donde el diseño cobra un valor relevante. Sin embargo, esas figuras actuarán en condiciones que podrían hacer variar en el espectador su apreciación particular. Es allí donde se entra a plantear un nuevo interrogante: ¿cómo iluminar en el teatro de títeres?

En el lenguaje coloquial, iluminar significa hacer visible las cosas por medio de la luz. Sin embargo, en escena, iluminar es crear a partir de la luz. De las épocas en que escenógrafos y vestuaristas eran los regentes de la imagen en escena, se ha pasado a la de los iluminadores como los orientadores de la percepción visual de los espectadores. Ellos crean ambientes y pintan con su paleta de colores, intensidades y matices lumínicos, las zonas escénicas y los personajes, enfatizándolos, desvaneciéndolos u ocultándolos de la mirada del público. Es entonces cuando la luz no solo entra a cumplir la función de permitir ver o de orientar la mirada hacia la recepción de una información visual específica en el escenario, también puede cambiar la percepción que tenemos de los objetos o del ambiente; una atmósfera azul puede transformar el espacio escénico en un firmamento nocturno o en las profundidades submarinas; los gobos (rejillas caladas proyectadas) pueden hacer aparecer ficticiamente en escena, puertas, ventanas, rejas, árboles, estrellas; una luz frontal contrapicada puede hacer ver a un personaje normal, con un aspecto fantasmal... En este campo, la diferencia con las otras funciones de la iluminación, es que la luz contiene una información en sí misma, modificando la apariencia del espacio o de los objetos, sin alterar sus condiciones físicas propias, solo cambiando su percepción.

Pensando en todo ello, los titiriteros de Bogotá, que llevamos ya varios años desarrollando en nuestro proyecto sectorial anual el componente de formación, con el apoyo de Idartes y en esta oportunidad con el acompañamiento de la Universidad Antonio Nariño, hemos decidido tratar con mayor profundidad estos temas en la búsqueda de elementos conceptuales y técnicos que permitan tratar con mejores fundamentos el tema de la



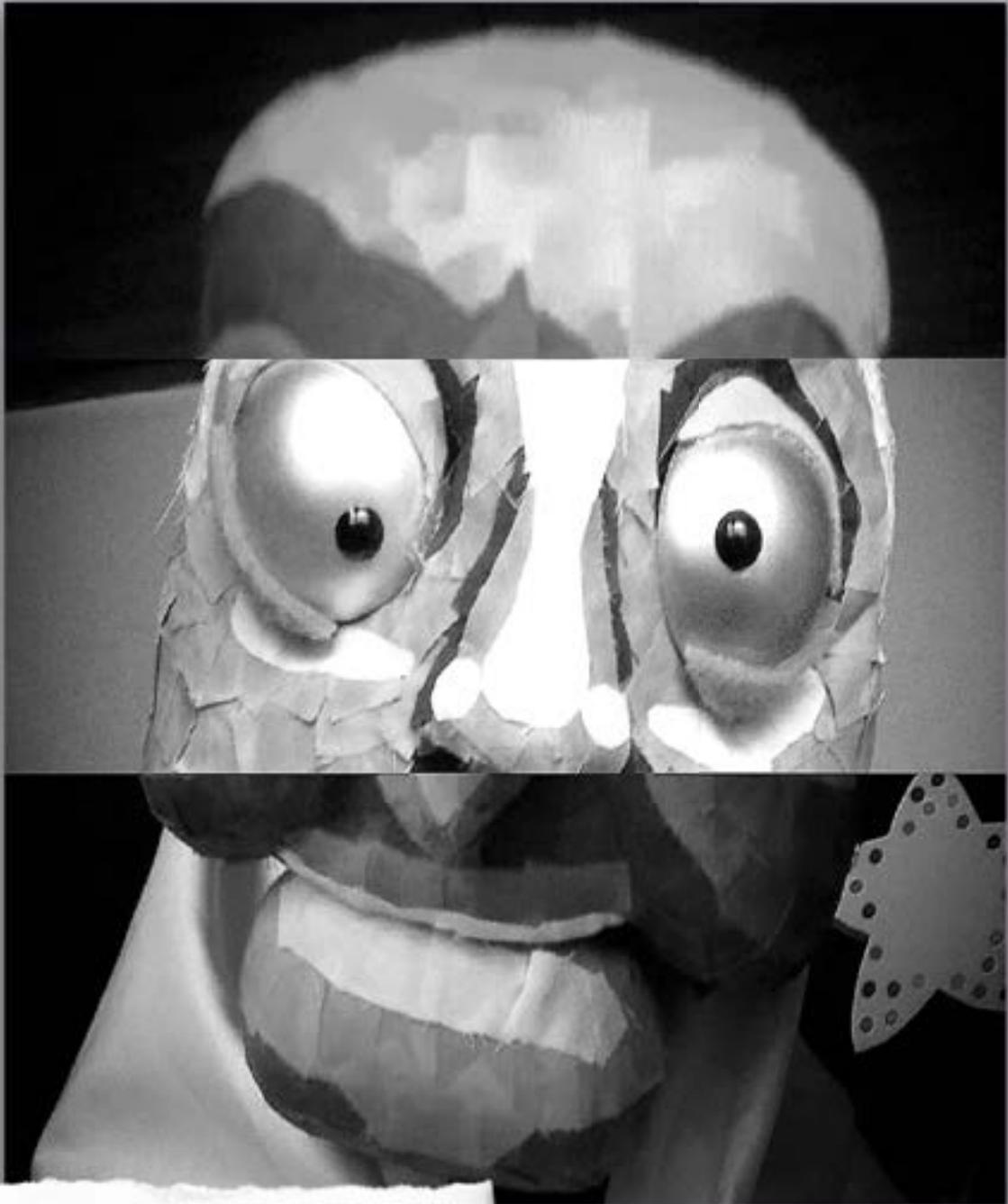
composición visual escénica, abarcando en esta ocasión el diseño del espacio escénico, la iluminación, el vestuario y el maquillaje, dentro del amplio universo del diseño de arte para teatro de títeres.

**CIRO GÓMEZ ACEVEDO**

*Coordinador general del proyecto sectorial de títeres, Bogotíteres 2016*

*Director del Teatro Hilos Mágicos*





Obra: Vida.

Proyecto ganador en creación 2016.

Grupo: A Garrapatta Titeres y Payasos



## **SOBRE LA “ESTÉTICA” DE LA PUESTA EN ESCENA: DIRECCIÓN DE ARTE**

Por **EDUARDO JIMÉNEZ CAVIERES**  
*Diseñador escénico*  
*Santiago, Chile. 2016*

Uno de los ámbitos donde el término “dirección de arte” tiene sus orígenes es en el universo del cine, que posteriormente se incorpora al ámbito publicitario y deviene en estos últimos años en las artes escénicas. Se pueden encontrar múltiples definiciones de la labor de quienes ejercen esta función al interior de los procesos creativos de la puesta en escena. Desde la responsabilidad de organizar y dirigir el diseño en su aspecto artístico-visual, integrando todas las áreas que comprenden dicho ámbito, (escenografía, vestuario, iluminación, medios audiovisuales) hasta los aspectos de producción.

Ahora, “dirección de arte” se puede entender como el lugar que toma el diseño en la puesta en escena. Se parte de la idea de asirnos a la experiencia de lo sensible y desde allí construir el camino de la interpretación y la creación, tanto del espacio como de sus problemáticas visuales, del espacio como lenguaje y por lo tanto, como un modo de comunicación, donde subyacen signos y símbolos que permiten al espectador cerrar la lectura del texto dramático. Hablar de la escenografía es hablar de esa “orgánica” que se encuentra en la relación dramática que establece la actriz o el actor con el espacio (acción y movimiento en el espacio). Evocar, convocar, provocar, conmover...

Algunas de las premisas que orientan en el camino a la coherencia estética de la puesta en escena son la memoria, la percepción, el recuerdo, así como llamar, citar, aunar, cambiar, sentir, pensar y vivir. Esa coherencia se concentra en la sinergia que se pueda generar a partir del análisis profundo de cada uno de sus componentes estéticos y de quienes forman parte de aquella construcción



"El Principe Desolado" del Juan Radrigan  
Dirección de Alejandro Quintana.  
Diseño: Eduardo Jiménez



"El Príncipe Desolado" del Juan Radrigan  
Dirección de Alejandro Quintana.  
Diseño: Eduardo Jiménez

fundada en el trabajo colectivo. Un ejemplo de ello es Masha, en *Las tres hermanas* de Chejov, pues es quien puede desentrañar su melancólico vestuario. Es la actriz que lleva a Masha al escenario, la portadora de ese conocimiento, pues en ese vínculo existente entre actriz-Masha es donde se encuentra parte de las claves que permiten comprender una visión de su vestuario.

El diseño es la encarnación de ese "proceso creativo colectivo". Otras de estas claves se encuentran en el fruto de la comunicación e intercambio de propuestas e ideas al interior del trabajo colectivo, desde donde se puede extraer e interpretar el discurso sustantivo con el texto dramático. Por otro lado, cada componente visual toma relevancia y sentido, haciendo referencia a la importancia de establecer una mirada que unifica los componentes visuales de la puesta en escena como continente de esa poética: el discurso.

En relación con lo anterior, existen muchos textos que han buscado definir el papel de la escenografía y su relación con las artes audiovisuales. Más allá de esos escritos, de documentos manifiestos y tratados, se observan posiciones que van desde aquellas que sostienen quienes quieren dar un "justo" lugar al diseño dentro de la puesta en escena, fundamentados en la funcionalidad del

espacio y radicando ahí su importancia, hasta las de quienes se independizan de la obra, al punto de generar un discurso propio alejado del texto dramático. Se ha observado con asombro, en más de una puesta en escena, una absoluta falta de comunicación entre la concepción ideológica del diseño y la dirección. A la vez, se vive la responsabilidad de actores náufragos en el espacio por la ausencia de una visualidad coherente que dialogue con el texto.

En contadas ocasiones se percibe a un público que durante el espectáculo intenta descifrar, sin resultados, imágenes que en su forma y su discurso son irreconciliables con el de la obra en su contenido visual. Pero también, se ha sido testigo de verdaderas galerías de gratuidad de símbolos y signos sobre un escenario, donde se ha olvidado que cada forma, textura y color que se disponen allí están sujetos a la interpretación del espectador, adquiriendo un valor único y significante.

En relación con lo anterior, existen muchos textos que han buscado definir el papel de la escenografía y su relación con las artes audiovisuales. Más allá de esos escritos, de documentos manifiestos y tratados, se observan posiciones contrapuestas.

Ahora, si se pinta la caja del escenario completa-



"El Príncipe Desolado" del Juan Radrigan  
Dirección de Alejandro Quintana.  
Diseño: Eduardo Jiménez

mente de rojo para representar *Bodas de sangre*, se estará cargando con un contenido completamente distinto al que si fuera blanca. El significado que adquiere el color sobre una forma es capaz de modificar sustancialmente una intención atmosférica. ¿Qué gesto o identidad puede tener entonces un espacio que permita contar casi con indiferencia una u otra historia?, ¿qué sentido tiene un espacio en donde la historia de Hamlet o Godot pueden transcurrir en este mismo?, ¿es la escenografía un pretexto formal de vanidad subyacente?, ¿la gráfica de la escena es un lenguaje propio que adquiere códigos externos al texto dramático?, ¿es posible establecer una independencia entre el objeto escénico y la historia que allí se cuenta, sin traicionar a esta última?

Por otra parte, han pasado pocos años desde que Freud (1856 -1939) resignificó la palabra, rescatando la relevancia de un lenguaje inconsciente, y Jung (1875 -1961) entregó las primeras claves sobre la interpretación de ese lenguaje a través de la imagen en *El hombre y sus símbolos*<sup>1</sup> o en *El secreto de la flor de oro*<sup>2</sup>, por citar textos principales. Grandes han sido los aportes de la Bauhaus en la configuración de herramientas para el análisis del comportamiento significativo del espacio. Peso, tensión, ritmo, equilibrio, simetría, son algunas de las variables de ese legado. Se sabe que la escena es dinámica, cambia, se transforma, se alimenta de nuevas tecnologías y soportes que permiten establecer renovados formatos de representación.

Se modifican las funciones y las relaciones al interior de los procesos creativos y aparecen nuevos códigos que reconstruyen el lenguaje visual y sus modos de expresión, ampliando las fronteras de la teatralidad. Hoy es posible hablar de una conjunción de lenguajes en la escena teatral, donde lo cinematográfico, lo corporal, lo visual y lo musical son parte de esa dinámica en la constitución de una nueva forma de ver y comunicar. Es aquí donde toma su significación la dirección de arte, donde comienza a dar sus primeros pasos.

Ahora, en relación con lo anterior, hay algo que no cambia, algo que se puede considerar como la esencia del teatro y las artes: la contemplación, la emoción, la comunicación.

*¿Por qué no vuelas tú? ¿Cuál es el peso que te impide volar ...? ¿Quién te obliga a permanecer inerte sobre la tierra?... no tu peso, sino tu porvenir aéreo".*

*Gastón Bachelard, . "El Aire y los sueños"*

#### Notas:

1. *El hombre y sus símbolos* último trabajo psicológico de Carl Gustav Jung antes de su muerte en 1961.
2. *El secreto de la flor de oro* es una obra taoísta china que trata sobre meditación. En chino, el libro se titula *Tai Yi Jin Hua Zong Zhi*.



## ESTACIÓ HIVERNO/ ESTACIÓN INVIERNO, DE MARILÚ MARTÍNEZ: UN TEATRO ITINERANTE DE TÍTERES CON ILUMINACIÓN INTELIGENTE

Por ALEJANDRO JAEN LÓPEZ PEÑA  
Iluminador Escénico  
Monterrey, Nuevo León México. 2016

Cuando se va a un teatro con el propósito de ver una puesta en escena (ya sea teatro actoral, de títeres, opera, musical o cabaret) se ocupa una butaca con un sin fin de expectativas en mente como, por ejemplo, ver un escenario con recubrimiento o aforo de piernas y bambalinas que definen un espacio escénico en donde se colocarán elementos escenográficos que determinarán la convención que trata de proyectar el director al espectador.

En la actualidad esa es la premisa: el público va al teatro para ser parte del espectáculo, pero ¿qué pasa cuando todo eso no existe y en vez de que el espectador vaya al teatro, el teatro va hacia el espectador? El teatro itinerante conlleva la utilización de un espacio no-escénico, en el sentido

tradicional, para la realización de un espectáculo; es la creación de un espacio alterno en donde sus elementos tienen diferentes accesorios escenográficos para transformar ese espacio creado y generar una progresión dramática que sea congruente con la propuesta que plantea el director en su discurso escénico.

De ahí, el teatro itinerante nace en la época de las representaciones en carpas o circos, cuando se realizaban espectáculos líricos con el fin de dar entretenimiento al público en general. Este tipo de teatro realizaba giras pequeñas alrededor de un estado o país. Un ejemplo es lo realizado por el artista de la *Commedia Dell'arte*, Jean-Baptiste Poquelin en Francia, en el siglo XVII, con la puesta en escena *Estació hiverno/ Estación invierno*.

El espectáculo *Estació hiverno/ estación invierno*, no fue concebido como un texto para ser representado con títeres; sin embargo, así como el teatro de títeres no solo es para niños, los textos dramáticos no solo se escriben para ser representados con actores humanos. La autora, a través de esta obra, se propone mostrar simplemente una anécdota posible que bien podría ser representada por actores. Sin embargo, los recursos y el traba-



ESTACIÓ HIVERNO/ ESTACIÓN INVIERNO  
DIRECCIÓN: MARILÚ MARTÍNEZ  
DISEÑO DE ILUMINACIÓN: ALEJANDRO JAEN



jo del actor/titiritero, o el titiritero/actor, se funden siempre con el mismo objetivo que es contar una historia sin importar el medio ni la forma, sino más bien abogando por un mismo fin que es el de la creación escénica y la comunicación.

De acuerdo con esto, en la puesta en escena de esta obra se utilizan tres técnicas de manipulación de títeres: el títere de barra, el títere de manipulación directa y el títere de varillas. Todas estas técnicas intervienen en el espacio escénico de un teatrino. El diseño de la estructura del teatrino tiene dimensiones de 50 cm de alto por 31 cm de fondo por 81 cm de frente y una mesa de 1 m de frente por 45 cm de altura, con el fin de que todo el material pueda ser transportable en la cajuela de un coche y además tenga la versatilidad suficiente para poder montarse en cualquier espacio que tenga mínimo de 2 m por 2 m para la representación.

Una vez establecidas las necesidades físicas escenográficas de la representación es cuando el trabajo del iluminador genera ideas para la elaboración de la atmósfera que requiere la obra teatral.

El trabajo creativo del iluminador implica cuestionarse qué tipo de luz debe ser utilizada para iluminar este espectáculo (color, intensidad, áreas). Se piensa de tal manera que dicha iluminación sea un elemento que armonice con la arquitectura del escenario y la propuesta escénica y además transmita las diferentes temporalidades objetivas o subjetivas que plantea la puesta en escena. La temporalidad objetiva se refiere al momento progresivo del paso del tiempo, ver cómo la iluminación ayuda a generar un cambio gradual del día a la noche (el tiempo transcurre de manera real con base en el tiempo que maneja un reloj, calendario o estación del año), observándose así que una temporalidad se ha marcado con la luz o transición escénica. En el aspecto subjetivo, el tiempo



ESTACIÓ HIVVERNO/ ESTACIÓN INVIERNO  
DIRECCIÓN: MARILÚ MARTÍNEZ  
DISEÑO DE ILUMINACIÓN: ALEJANDRO JAEN



ESTACIÓ HIVVERNO/ ESTACIÓN INVIERNO  
DIRECCIÓN: MARILÚ MARTÍNEZ  
DISEÑO DE ILUMINACIÓN: ALEJANDRO JAEN

transcurre más rápido y no de manera cronológica y progresiva lineal; hay momentos en los cuales el personaje reflexiona en su conflicto interno y la luz, mediante zonas especiales, brinda intimidad dándole importancia a ese momento único de la acción. De esta manera, el personaje tiene un papel importante en la escena, ya que el apoyo de la luz crea una atmósfera que ayuda a generar los sentimientos y emociones que tiene en ese momento dramático.

A su vez, los espacios que se recrean en la obra tienen correspondencia con diferentes cuadros escénicos. Un vagón de metro, un restaurante bar, una habitación, un departamento o una cantina-bar, son espacios que remiten a los recuerdos de los personajes principales. El diseño del espacio escénico fue concebido con la idea de ser versátil en el momento en que se van creando y transformando los diferentes escenarios antes mencionados, que están en la puesta en escena.

Ahora bien, inicialmente al iluminar se analizaron las diferentes posibilidades que requería la puesta en escena y, realizando una investigación de cam-

po, se observó que la luz halógena tiene un efecto diferente a la luz de LED, aunque la ventaja que brinda la luz de LED, mediante el sistema RGB, es que se tienen infinitas combinaciones de tonalidades, que contrario a las luminarias halógenas, en su mayoría, solo pueden tener un color por equipo, requiriendo utilizar diferentes luminarias para poder lograr una mezcla de colores.

En relación con lo anterior, el sistema RGB es una combinación de diodos de LED, en los cuales cada uno corresponde a un color; en este caso "R" corresponde al *red* (rojo), la "G" al *green* (verde) y la "B" al *blue* (azul) y la combinación entre ellos pueden proyectar diferentes tonos de mezclas, que sumados dan el color blanco. La luminaria de LED, PAR 56 (*parabolic aluminium reflector*) es de 18 por 2; esto quiere decir que, cada diodo de color (RGB) tiene 6 leds de 2 wats por cada color, por lo que el consumo total de esta luminaria será de 36 wats. Este tipo de reflectores tienen diferentes funciones y esto refiere a la cantidad de canales que tiene para realizar mezclas, encender o apagar, *strobo*, *adrees* o modo audio-rítmico, pudiendo sincronizarse con el sonido de la música.



En este caso, el reflector cuenta con 7 canales para operarlo. Todo esto se controla con un cable de señal DMX (*digital multiplex*) que permite mandar información a todas las luminarias sobre las funciones que deben de realizar en el espectáculo o puesta en escena.

Entonces, se realiza una prueba con el PAR 56 LED de 7 CH de 18 por 2, ya que las dimensiones de esta luminaria son de 10 cm por 10 cm. Seguidamente se da inicio al trabajo experimental de la ubicación de las luminarias y las posibilidades que tienen en la creación de la atmósfera que necesita la puesta en escena. El proceso creativo en el que se fusiona lo técnico con la cuestión artística siempre será una experiencia diferente, pues los caminos por los que uno tiene que andar antes de estrenar una puesta en escena se tornan difíciles, pero una vez que todos los elementos tienen un equilibrio, el discurso escénico provocará en el espectador una catarsis. Y esto puede resultar muy satisfactorio.

Ahora, en relación con el software, se utiliza *Easy Stand Alone* y una interfase de 512 DMX, ambos de la marca *Sunlite*. En el montaje funcionó de una manera muy positiva para el discurso escénico que se proponía con la puesta en escena. La obra *Estació hiverno/ Estación Invierno* plantea escenas que requieren un efecto específico como el del teatro negro, en donde los elementos que accionan en la escena son de color blanco y fondo negro. Esto es apoyado con un color azul metálico que proyecta la luminaria de LED que imita el tubo de luz negra (el cual resalta los colores fluorescentes y materiales que tengan poliéster como camisas, camisetas, calzado, etc.) y que son muy utilizados en bares, discos o lugares de esparcimiento. Con esto se observa que la luminaria de luz LED puede dar más posibilidades de efectos para la puesta en escena y funcionar con la propuesta de diseño de iluminación.

De acuerdo con esto, el tratamiento realizado con la luz de esta puesta en escena fue encaminado a recrear los diferentes espacios escénicos que plantea la propuesta. En el texto se desarrolla un espacio que recrea la estación de un tren ligero que parte de Barcelona. La propuesta para recrear esta situación es la utilización de un efecto de *strobo* que tiene una programación de dos segundos de efecto para imitar el movimiento del vagón de tren ligero, en donde desde la creación

y apreciación, se refleja una luz y una sombra tras el paso que este tiene en su tránsito por el carril. Ese efecto tal vez no sea muy visible en la vida real pues no es propiamente un efecto producido por la luz sino por la velocidad con la que se mueve el tren ligero sobre su línea de movimiento y esto precisamente lo hace más interesante para el espectador, pues al momento de ver este efecto de luz estroboscópica, apoyado con el sonido, permite que el público pueda entrar en la convención que se logró, al agrupar de manera sincronizada tecnología, apreciación de un espacio y recreación de manera simbólica mediante un efecto de luz, expresión lúdica gestual del actor/titiritero y sonorización (tren ligero) sobre la circunstancia escénica que se propone en este caso.

De igual manera, otro momento en el que la realidad puede ser ejemplo, es cuando se plantea el espacio de un bar, en donde los colores no son uniformes, es decir, que en la situación real son diferentes tipos de colores que están interactuando y por esto en la propuesta de creación de esta atmósfera se plantea una fusión de un color cálido (rojo) con un color frío (azul), donde las combinaciones incidentales logran proyectar el interior de dicho lugar que se encomienda representar. En este diseño se pone en evidencia el sentido propio de vivencia, pues fue esto mismo lo que permitió transmitir de manera muy simbólica y con luz, la creación de la atmósfera de estos y los demás espacios que se propone desarrollar en la puesta en escena.

Cabe señalar que se han realizado doce funciones de esta puesta en escena y el resultado ha sido positivo pero, como iluminador, el trabajo de la experimentación no puede concluir ahí, pues con el paso de las representaciones van surgiendo más ideas que pueden enriquecer el espectáculo. Es importante dejar en claro que no se rechaza el uso de una luminaria de uso tradicional como un *leeko* o un *fresnel*, pues en algunos teatros se han utilizado algunos de estos reflectores, más el PAR 56 18 por 2 LED. En este caso particular, el diseño fue pensado para poder trabajar solo con la luz LED y tener una iluminación transportable, que va adjunta con la propuesta del espectáculo itinerante que se muestra.

Finalmente, el proceso de creación de atmósferas en esta puesta en escena fue bastante enriquecedor pues la investigación para llegar al resultado



final no fue fácil. Existieron diferentes posibilidades para solucionar el problema técnico que estaba involucrado con la propuesta escénica que planteaba la maestra Marilú Martínez. Ya una vez definido ese aspecto fue más fácil probar las diferentes funciones que proporcionaban las luminarias de luz LED, el *software* de operación de luminarias RGB y, a su vez, la interface DMX 512. Estos elementos técnicos se conjugaron para que, a través de su tecnología, transmitieran el discurso escénico que plantea este espectáculo con el fin

de crear una atmósfera teatral en la que el público pueda involucrarse con la puesta en escena.

Para concluir, cabe resaltar que todo este proceso, en el que lo técnico y lo artístico se fusionan, comprueban cada vez más que el teatro es mágico y que puede trascender más allá de un solo momento. A través de la iluminación se puede tocar el alma del espectador y hacerlo creer en lo que sucede en el escenario, hacerlo real por segundos o minutos. ¡Esto es magia y el teatro lo hace posible!



Obra: Goranchacha  
Grupo: Hilos Mágicos  
Dirección: Ciro Gómez



## LA ENSEÑANZA DE LA DIRECCIÓN DE ARTE

Por **MILENA FORERO LÓPEZ**

*Directora de arte*

*Licenciada en Diseño de Espectáculos*

En Colombia la enseñanza de la puesta en escena, que comprende escenografía, ambientación, utilería, maquillaje, vestuario y composición, son elementos que no se consideraban habitualmente relevantes dentro del estado actual del conocimiento teatral. Según lo que se evidencia, en las escasas posibilidades académicas que ofrece el país, existen cursos, talleres y una tecnicatura, pero ningún estudio académico de nivel profesional.

Es por ello, que la finalidad de estos espacios, como el presente diplomado, sea legitimar la dirección de arte para darle reconocimiento como un agente importante del teatro de títeres y en otras expresiones escénicas artísticas. No se puede negar la relación que existe entre la composición visual de los objetos en conjunto con el actor que interpreta un personaje, porque prácticamente desde las primeras expresiones artísticas relacionadas con el teatro se muestra un actor realizando acciones físicas sobre el espacio escénico, sea cual fuere el lugar, con objetos sin ellos, al momento de interpretar una escena; el lugar se convierte en un espacio de representación que va en asocio con las exigencias dramáticas.

En este sentido, el término “escena” se define en dos categorías: la primera, como unidad literaria que señala una secuencia del texto teatral (en el



Obra: Freak Show 2015

Dirección escénica: Carlos Velásquez

Dirección de Arte: Milena Forero



Obra: Freak Show 2015  
Dirección escénica: Carlos Velásquez  
Dirección de Arte: Milena Forero

teatro clásico marcada con cada entrada o salida de algún personaje). La segunda, hace referencia al lugar, al espacio arquitectónico, desarrollado específicamente para la representación. De esta forma, se define a las artes escénicas como una manifestación sociocultural que se expresa sobre un escenario por medio de elementos artísticos como la dramaturgia, que hace referencia a la construcción de un texto de teatro o al estudio de la representación y de la relación entre la representación y el público. Según investigaciones realizadas sobre los escenógrafos contemporáneos, la mayoría coinciden en que la dirección de arte, además de contextualizar o sugerir espacios, se convierte en un elemento fundamental del discurso dramático con características particulares que permiten al espectador tener diferentes lecturas.

La tendencia actual en las artes escénicas es la integración, su vinculación con la tecnología, demostrándose que, con el paso del tiempo, a las artes escénicas se le han ido incorporando otras disciplinas que no estaban tradicionalmente asociadas a la escena. Para el intérprete titiritero, tener un acercamiento a las escenotecnias (escenografía, iluminación, entre otras) y a las nuevas tecnologías, le permite abrir el espectro visual de la escena y reconocer que actualmente el teatro es un ámbito híbrido, en el cual, las jerarquías desaparecen y cada elemento que interviene en la puesta en escena es considerado parte de la acción dramática. A las artes escénicas se les podría denominar entonces, artes en vivo, porque son la representación de sucesos artísticos en tiempo real y con una acción artística viva.

De acuerdo con lo anterior, cabe recordar que las artes escénicas siempre han estado relacionadas con la tecnología desde el teatro griego. El avance tecnológico se ha visto reflejado en los productos utilizados para el maquillaje, el diseño arquitectónico que permitía que la luz solar diera de frente al escenario, la grúa (*machina*) que introducía la representación de un Dios (*deus*) en el escenario (acción dramática conocida como *deus ex machina*), la escritura, la implementación de música en los coros y un sinfín de elementos que hacen parte de la puesta en escena en tiempo real y con una acción artística en vivo.

Ahora bien, la evolución de la tecnología en las últimas décadas ha originado un avance importante en los procesos de diseño y realización escenográficos, y por ello, deberían existir más espacios de integración que sirvan de puente académico entre el intérprete titiritero y las tendencias actuales en relación con las puestas en escena de las artes escénicas.

Es por ello, que el profesional en teatro de títeres, además de interpretar un personaje y manipular un objeto, debe saber que su profesión enlaza aspectos plásticos, lumínicos y tecnológicos, razón por la cual no puede estar ajeno a otros campos, como el diseño industrial, la arquitectura, las artes plásticas y otra serie de profesiones que podrían llegar a ser útiles en el momento de la creación y de la realización.

En conclusión, el objetivo principal de este módulo es reunir de manera general las bases teóricas



y prácticas referentes al montaje teatral con el ánimo de motivar al estudiante a comprender el funcionamiento del teatro desde el espacio de la representación y la existencia de otro tipo de posibilidades al momento de crear y realizar.

Finalmente, se espera que próximamente existan más opciones para que los artistas intérpretes tengan la posibilidad de acceder a más capacitaciones como esta.



Obra: Freak Show 2015  
Dirección escénica: Carlos Velásquez  
Dirección de Arte: Milena Forero



## 9.4.48 o EL BOGOTAZO

Por FABIO CORREA RUBIO  
Director de la Fundación Teatro de Títeres  
*Paciencia de Guayaba*

La obra *9.4.48 o el Bogotazo* toma dicho nombre porque en la actualidad se han empezado a nombrar hechos históricos con numerónimos, lo cual hace referencia a palabras que contienen números, por ejemplo, el 9.11 como referente de la caída de las torres gemelas en Nueva York y el 11M como referencia a los atentados en España.

Es así como en Colombia se tiene el 9.4.48 o Bogotazo, dando a conocer la fecha de dicho suceso, cuya chispa inicial fue el asesinato del líder popular Jorge Eliécer Gaitán, siendo 9 por el día, 4 por el mes de abril y 48 por el año 1948, convirtiéndose en una insurrección popular sin precedentes y que produjo una ruptura en la historia del país.

Este magnicidio se encuentra como uno de los tantos picos de violencia de la nación colombiana. Después de la conquista de los españoles a sangre y fuego, vienen las guerras de independencia y, posterior a la muerte de Bolívar en 1830, una serie de guerras intestinas hasta desembocar en la Guerra de los Mil Días entre conservadores y liberales.

Después de 1900, se mantiene la hegemonía conservadora durante treinta años para posteriormente desatarse nuevas violencias que culminan con la muerte de Gaitán en 1948. Luego, la segunda violencia de 1965 viene seguida del Frente Nacional, con el posterior coletazo del narcotráfico en los años 80s y 90s.

Finalmente, en esta época se guardaba la esperanza del fin del conflicto con las FARC, para que el día de las votaciones del referéndum por la paz, ganara el NO y para sorpresa de muchos, por una mayoría cercana al 51 por ciento.

Es de acuerdo con lo anterior, que se realiza la obra *9.4.48*, que no alude necesariamente a la muerte de Gaitán sino a un contexto. Bogotá en ese momento era una ciudad tradicional y conservadora, una ciudad sin planificación urbana, crecida al vaivén de los constructores.

En la primera mesa escénica o primer cuadro en el que se desarrolla la obra, se hace alusión a tantos muertos insepultos que dejó la violencia, en particular a los del 9 de abril, cuyos cuerpos se encontraron con posterioridad en la calle vecina del cementerio donde hoy se halla el Museo de la Memoria.

Es en esta primera mesa que se coloca en contexto a las demás, como un paso general del país por la violencia. Por su parte, la segunda mesa escénica hace referencia a una ciudad enclaustrada y a la vida de la época, tomándonos la licencia de juntar al Bobo del Tranvía y a la Loca Margarita, evocando el matrimonio del Frente Nacional entre liberales y conservadores.

Así mismo, en la tercera mesa escénica se presenta el caos que se produce durante la revuelta; los jefes liberales pactan con los jefes conservadores y en la Plaza de Bolívar (escenario representado en la mesa), se desarrollan las acciones sobre la toma de las ferreterías y los tanques que entran en la plaza y disparan sobre la multitud.

Por su parte, la cuarta mesa escénica se ocupa de una reflexión sobre el papel de los medios de comunicación durante el suceso, la toma de la emisoras, entre ellas Radio Nacional, la toma de El Tiempo y por último la toma de la ciudad por parte del ejército. La puesta en escena y el texto de la obra se basa en una investigación sobre dicho evento, con base en textos de Arturo Alape, Herbert Braun, periódicos de la época, películas y testimonios.

Ahora, en cuanto al libreto fue necesario hacer una construcción tipo guion de cine, con columnas para cada uno de los elementos, escenografía, video, animación, sonido y movimientos de los animadores, recibiendo el apoyo en la convocatoria Iberescena 2008-2009, para su realización.

Para la escenografía, desde el punto de vista de la puesta en escena, se hizo el montaje a partir de mesas o cuadros, permitiendo que el público se desplazara itinerante por entre ellas. En relación con el público, los espectadores, por su ubicación, tienen una mirada casi cenital, permitiéndoles una visión diferente a la tradicional frontal o a la italiana.



Obra: 9.4.48  
Grupo: Paciencia de Guayaba  
Dirección: Fabio Correa Rubio

Por otra parte, para acentuar el sonido se eligieron mesas con tableros de cartón que permiten combinar sonidos propios producidos por los cartones con los instrumentos sonoros y reproducciones de audio de la época, como los discursos del presidente Mariano Ospina Pérez, Carlos Lleras Restrepo y Gerardo Molina.

Así mismo, dentro del concepto de la animación, interviene un títritero con una cámara, que en realidad no muestra lo que el público no ve, sino que muestra su punto de vista al animar la cámara.

Ahora, en relación con los objetos ubicados en las mesas, y desde lo plástico, se consideraron varios puntos de partida: por un lado, la primera mesa recurre al metal, la arena, el fuego y la madera; los dos animadores se entrelazan vestidos de negro en un juego entrecruzado por los dos reflectores que entran diagonalmente sobre la mesa. La arena hace referencia a la Marcha de las Antorchas y la Marcha del Silencio promovidas por Gaitán para que cesara la violencia.

En la segunda mesa se combinan carros de la época del 48 con el tranvía y carretes reciclados e intervenidos con elementos sacados de la ferretería: pegantes, brochas, brocas manuales, gra-

padora. A su vez, una mirada sobre la ciudad que construye las calles a partir de maderas, el sacerdote que habla en latín (el idioma en las misas de la Iglesia de la época) acompañado de registros audiovisuales de aquellos años que se ven en una pantalla pequeña.

Con ello, la idea es que el espectador relacione los diferentes acontecimientos y construya su visión del hecho. Se hace referencia a la etapa del 9 de abril, donde se inaugura la Conferencia Panamericana, antecesor de la OEA. La historia de esta escena es la vida cotidiana que se desarrolla en medio de este contexto.

La tercera mesa es el caos. Esta escena inicia con luz roja que precede a los animadores, quienes dando vueltas en torno a la mesa y tocando diferentes instrumentos musicales, proponen el ambiente de caos. Luego, sobre material reciclado de icopor (poliestireno expandido) se reconstruye la Plaza de Bolívar en sus cuatro costados; así, aparecen las ferreterías mediante objetos como pinzas, tornillos, brocas, etc.

En esta mesa transcurren tres momentos: la toma de las ferreterías, la toma del palacio y el saqueo. Los tanques que entran en la plaza son objetos, ta-



les como masajeador, coladores de plástico y una caja de cartón. Al final, la muerte realiza una limpieza con rastrillo para pasar a la siguiente mesa.

Finalmente, en la cuarta mesa se encuentran cuatro lugares: el primero es un despacho de oficina derruido, con teléfono de disco, una máquina de escribir de la época, el animador con sombrero y un reloj.

El segundo, es el lugar donde se encuentran los fotógrafos de la época, un laboratorio de revelado y cámaras fotográficas entremezcladas con flas-

hes de 1950. En el tercero se observan una radio de la época, un televisor (referencia anacrónica, pues la televisión llegaría al país una década después) con el testimonio de un habitante de los lavaderos que inaugurara Gaitán en el sector de Lourdes en Bogotá.

Finalmente, en el cuarto lugar, aparecen bandejas con periódicos de la época y específicamente del diario El Tiempo. Este papel es quemado aludiendo a la quema de las instalaciones de este periódico. En lo sonoro el acompañamiento consiste en audios de discursos de Gerardo Molina, Mariano Ospina Pérez y Carlos Lleras Restrepo.



Obra: 9.4.48  
Grupo: Paciencia de Guayaba  
Dirección: Fabio Correa Rubio



## DIRECCIÓN DE ARTE

Por: **ROBERTO ANTONIO NIETO**  
Director de la Asociación Cultural  
Teatridanza

Existen términos que hay que barajar, unir, pegar y despegar, borrar, combinar, ordenar, desordenar, cuando se tiene la intención de hacer una dirección escénica de teatro de títeres. Técnicas, conceptos, entradas, salidas, sorprender, tiempo, composición, triangulación, texto poético, texto épico, texto humorístico, colores, texturas, grande, pequeño, alto, bajo, atmósferas sensoriales, atmósfera emotiva, atmósfera descriptiva, incidental, transitoria u ocasional, momento, palabra, ritmo, metáfora, visualización escénica, improvisaciones, errores que son soluciones... Estos, y muchos más, son los rompecabezas que hay que armar en los ensayos y, la mayor parte, fuera de ellos.

En las volteretas que produce el insomnio se ensamblan palabras escénicas, en el caminar por las calles se conectan términos que iluminan la creatividad al observar un juego de niños, a partir del cual ellos te dictan qué hacer. Enfrentar la dirección de una puesta en escena es casarte con ella, meterla en la mochila, en los bolsillos, debajo de las cobijas y en la cabeza. Habiendo hecho el juego de palabras necesarias y al materializarlas en la obra, se tiene un posible pero no seguro espectáculo para ser contemplado. Es una aventura, que tiene un alto porcentaje de llegar a feliz término, si en el proceso de quitar, poner, probar, equivocarse y aceptar, todo el elenco lo disfruta, la pasa bien, que la consigna siempre sea divertirse, porque al final ese goce, esa alegría y sinceridad escénica es la que se proyecta al darle vida a una obra de arte con títeres.

De acuerdo con esto, lo que busca la propuesta es darle herramientas al espectador, a los niños, para que exploren su mundo interior, lo descubran, logrando así una creación entre titiriteros y público. Entonces, con la obra puesta en el escenario se presentan y proponen imágenes, textos, atmósferas, colores y poéticas que van dirigidas para que



el espectador vea y experimente.

Crear una obra es construir un artefacto creativo para viajar por los rincones del alma, es hacer una fábrica particular que estimule la creatividad. Una nave que llegue a mundos trascendentales, con el combustible de la realidad.

La obra *El pollito de la Avellaneda*, adaptación de un cuento popular originario de Cuenca, España, para niños pequeños, presentada en Bogotíteres 2016, es un relato rimado de estructura acumulativa y encadenada, cuyo ritmo se basa en la repetición de una estrofa. La gallina recurre a diferentes personajes que deben ayudarla a salvar su pollito. Todos han de proporcionarle un elemento que a su vez es una condición imprescindible para que cada uno desarrolle una función concreta: la nube da agua de la que se nutre el prado, este a su vez produce hierba de la que se alimenta una cabra, que debe suministrarle cuero al zapatero para que este haga el calzado del ama de la Avellaneda donde picotean la gallina y su pollito.

En relación con lo anterior, al hacer la creación del espacio escenográfico, se buscó plasmar la idea de levedad, con un espacio semivacío, jugando con las formas geométricas y los colores primarios, donde los elementos sencillos se transforman en diferentes espacios, se componen y descomponen para dar paso a las diversas escenas, con una estética plena de fantasía y un manejo muy suave



de la luz que invita a vivir un día de sol.

En cuanto a la técnica del manejo de los títeres, se realiza una animación a la vista, que sigue con el sello de la compañía, el cual rompe la frontera entre el cuerpo del titiritero y el títere.

La convención es que el titiritero esté presente pero la fuerza expresiva del muñeco hace que este desaparezca. El cuerpo del titiritero y su vestimenta sirven como teatrinos que giran por todo el espacio para desarrollar las diferentes escenas.

En conclusión, en el vestuario de los titiriteros y toda la puesta en escena lo primordial es la comodidad, permitiendo que los titiriteros puedan desplazarse libremente por toda el escenario. Es un juego de niños, donde la consigna es divertirse y andar con los pies descalzos.



Obra: El pollito de la Avellaneda  
Grupo: Teatriddanza  
Dirección: Roberto Nieto

Así, nuestra propuesta busca una armonización entre el diseño de arte para la escena y el arte de la animación.

## VALENTINA Y LA SOMBRA DEL DIABLO

Por **SERGIO MURILLO**

Co-director de *El Baúl de la Fantasía*

*La característica fundamental del melodrama: la bondad acosada por la maldad, un héroe acosado por un villano, héroes y heroínas acosados por un mundo perverso.*

*Eric Bentley*

### Introducción

En el 2010, en el marco del Festibaúl, conocimos a la maestra Verónica Maldonado, quien quedó encantada con nuestra obra *¿Hasta cuándo, Francisca?* montaje de títeres con el que participamos en dicho festival. Tanto así, que nos dijo que le gustaría que se montara una obra de ella, regalándonos el libreto de *Valentina y la sombra del Diablo*.

El libreto fue leído junto con Magdalena Rodríguez y nos encantó la obra, pero no se sabía cómo enfrentar un melodrama desde los títeres. Era una

obra muy diferente a todas a las que se habían montado hasta ese momento, pues la costumbre era producir tragicomedias, comedias y farsas.

*Valentina y la sombra del Diablo* está inscrita en la corriente de obras que buscan compartir con el público temas que son urgentes y necesarios, como es el abuso sexual. Habla de esos secretos que duelen y son callados, de situaciones de las cuales es necesario tomar decisiones para poder salir adelante.

Valentina tiene miedos, miedos hechos piedras, que no la dejan hablar; miedos que pesan y le impiden vencer a esa sombra que la visita todas las noches. Por fortuna, en el patio trasero de su casa vive el místico y viejo abuelo Lázaro, quien la guiará para iluminar la sombra, romper la cadena de silencio y desintegrar sus miedos.

Después de ser leída y releída, existió un enamoramiento hacia la obra, por la pertinencia social que tendría, pues los índices de abuso sexual aumentan día a día en nuestra sociedad. Se presentó un proyecto con el que se conquistó el triunfo



de la convocatoria Localidades Culturalmente Activas del año 2011 de la Alcaldía de Bogotá, lográndose, de esta manera, traer a Verónica Maldonado para que dirigiera la obra en el proceso de montaje.

Es por ello que, desde la ponencia, se desea compartir cómo fue la metodología para crear un concepto en la realización de la dirección de arte en este proyecto creativo, el cual se ejecutó con un equipo conformado por Verónica Maldonado, Magdalena Rodríguez y Sergio Murillo.

### Análisis del texto

Lo primero que se realizó fue el análisis del texto dramático. Se leyó escena por escena, generando un listado técnico, especificando la escenografía, utilería, personajes, vestuario y accesorios que se necesitaban para construir la obra. Teniendo inventario de los objetos que se debían construir, se pensó en una estética particular para crear ese universo de Valentina. Se analizó a profundidad la obra y su género dramático, dilucidando el propósito y vislumbrando los principales sentimientos que buscaba despertar en los espectadores.

Como resultado de lo anterior, fueron la compasión y el miedo los dos sentimientos que generaron la obra al leerla. Estos dos sentimientos son propios del melodrama. Son sentimientos que se relacionan de manera perfecta, donde la protagonista de la obra, Valentina, representa la bondad, siendo presa de un enemigo que le produce miedo, la sombra del Diablo. La obra propende que el público, al ver amenazada a la heroína, sienta miseri-

cordia por ella. Esto buscaba que en el momento que el público se identificara con Valentina ellos mismos se sintieran amenazados por la “sombra del Diablo”.

Así pues, se busca generar esos sentimientos en el público; pero, ¿cómo hacerlo? Seguimos estudiando el texto y el género dramático. Entendimos cosas básicas, como que la heroína representaba al personaje más débil y la sombra al más fuerte, que Valentina, al verse acosada por la sombra, transformaba su manera de ver la realidad asumiendo su mundo de manera distorsionada e irracional; como si todo estuviera en contra de ella, generando un poco de paranoia, de exageración, una desviación de la manera normal de ver la realidad; que al sentirse en peligro, su miedo se intensificara al igual que las formas, cosas, colores, seres, etc., generando una “dulce” pesadilla.



Obra: Valentina y la sombra del Diablo  
Grupo: El Baúl de la Fantasía  
Dirección: Verónica Maldonado



Obra: Valentina y la sombra del Diablo  
Grupo: El Baúl de la Fantasía  
Dirección: Verónica Maldonado

Posteriormente, se cuestionó cómo sería el aspecto de una persona con miedo, en este caso el de Valentina, llegando a la palidez de muerte, respiración dificultosa, opresión en la garganta, ojos muy abiertos y en alerta de lo que ocurre con la sombra. También indagamos sobre cómo sería el rostro del mal, la sombra del Diablo, surgiendo lo siguiente: oscuridad, respiración jadeante, rapidez en su actuar, ojos pequeños clavados en su objeto de deseo y movimientos de animal en acecho, agresividad. En paralelo con estos dos personajes también está el abuelo Lázaro, que representa la fortaleza interior de Valentina y la sabiduría, que fue descrito así: natural, orgánico, antiguo, tranquilo, pausado.

### Documentación

Después de realizar un análisis del texto, se exploraron las obras de distintos artistas visuales, que sirvieron como referentes para construir el

universo de Valentina. Dentro de la búsqueda, profundizamos sobre el trabajo de Nicoletta Ceccoli, particular ilustradora de San Marino, nacida en 1973 y formada en el Instituto de Arte de Urbino. Sus trabajos están llenos de una frágil ternura. Principalmente sus protagonistas son niñas, en ambientes densos, con cierto aire de miedo y melancolía pero llenas de poéticas. Sus obras hablan de los mundos interiores de niñas que no pueden expresar sus miedos y alegrías, sus fantasías y anhelos de libertad; realidades vistas por niñas perturbadas, frágiles, de ojos grandes y cabezas grandes, tez pálida y fría. En las obras de Ceccoli, se hallan diferentes objetos que encarnan todo ese mundo de fantasía que rodean a sus personajes, generando ambientes entre el sueño y las pesadillas. En sus pinturas se representan muchas veces escenas de batallas. Ella brindó a la obra el ambiente que se quería, un mundo infantil distorsionado.

### Diseño de personajes

Después de la etapa de documentación, diseñamos los personajes, que no solo se definen por su vestuario y maquillaje, sino también por la técnica de títeres empleada, teniendo en cuenta la acción dramática. Por ello, decidimos utilizar para Valentina y el Abuelo Lázaro, la técnica de resignificación de Bunraku, títere de cuerpo completo, la cual genera un ritmo lento que interesaba para las características de dichos personajes. Para el Diablo se utilizó una técnica mixta de bastón, mano prestada y cuerpo de tela, para darle agilidad, posibilidad de crecer y encogerse, de hacer movimientos rápidos, angulosos y ondulados como de serpiente. Valentina se maquilla blanca, como una porcelana, mostrando su fragilidad, con cabeza grande para despertar ternura, pies descalzos simbolizando desprotección y abandono, y vestido blanco para representar inocencia, claridad y luz. El Diablo, por su lado, se caracterizó con cuernos grandes que representan falos, de tez gris y sucia, con gestos exagerados de deseo y ojos pequeños que destellan cada vez que recibe la luz directa en el rostro, pintado con acrílicos y vestido sintético, oponiéndose en materiales y formas al Abuelo Lázaro quien representa la fuerza interior de Valentina, su sabiduría ancestral. Finalmente, el abuelo se realizó con papel *kraft* y lanas que lo hicieran ver de



Obra: Valentina y la sombra del Diablo  
Grupo: El Baúl de la Fantasía  
Dirección: Verónica Maldonado

aspecto orgánico, con colores tierra y verdes para generar sensación de vida y esperanza.

### Diseños de escenografía y utilería

La obra se desarrolla en dos espacios opuestos: el cuarto de Valentina donde hace su aparición la sombra, sitio de tortura, dolor y muerte, y el patio de su casa, en donde vive el Abuelo Lázaro, espacio de sabiduría, amor y vida.

De acuerdo con lo anterior, construimos una mesa donde actuarían los títeres, cubierta con una tela de color naranja cuarteada, representando la erosión que Valentina siente en su cuerpo por estar viviendo esta situación de abuso. Al lado del patio se incluyó un árbol orgánico, con los mismos colores y materiales del Abuelo Lázaro, el cual va re-foñando cada vez que Valentina le gana una pelea al Diablo. A su vez, aparece una olla de barro llena de agua limpia, que representa el corazón puro de Valentina, y una silla de bambú. Al otro lado del

cuarto de Valentina hay una cama, pero no una cama cualquiera, es de tortura, asimétrica, con muchas diagonales, de color metálico ahumado, generando una inestabilidad, dando una sensación de miedo y abandono, creando un cuarto de martirio. Por su lado, todos los objetos relacionados con la sombra del Diablo son metálicos, fríos, angulosos (como el tridente, la cama, la lágrima del silencio) mientras que los objetos relacionados con el Abuelo Lázaro son cálidos, orgánicos, redondos, acogedores y amables.

Finalmente, cuando Valentina vence a la sombra del Diablo, su cama de tortura se convierte en una cama suave, con colores en tonos pastel y cobijas de sedosas texturas.

### Iluminación

Luego, diseñamos la iluminación a partir de la acción dramática. Al inicio de la obra, donde Valentina está tirada en el piso, casi sin vida, se eligió un mini-elipso, con un corrector de luz recortado casi al tamaño del cuerpo de Valentina, en dirección cenital. Con ello se logró dar la apariencia de muerte, generando sombras muy pronunciadas en el rostro del títere.

Seguidamente, para la escena de la sombra del Diablo, elegimos dos elipsoidales en pasarela, una luminaria azul y la otra roja, contraponiendo el frío al calor, generando disonancia, muchas sombras y claro-oscuros.

Así mismo, en las escenas del abuelo ubicamos dos elipsoidales, un ámbar frontal y un verde cenital para darle volumen a los personajes y reforzar la sensación de vida. Finalmente, para el cuarto de Valentina, cuando ya ha ganado todas sus batallas contra la sombra y puede irse a dormir tranquila, se utilizó un elipsoidal rosado frontal, para darte calidez y ternura a la escena.

### Referencias

BENTLEY, Eric. 1994. La Vida del Drama. Editorial Paidós. Buenos Aires, Argentina.

MALDONADO, Verónica. 2008. Valentina y la sombra del diablo. Paso de Gato. México.

TREFAL, Uros. 2005. Dirección de Títeres. Ñaque Editora. Guadalajara, España.



## LA DIRECCIÓN DE ARTE EN LOS TÍTERES.

Por JAVIER MONTOYA  
Co-director del grupo Teatro Comunidad

La dirección de arte es una actividad que nace a principios del siglo XX como uno de los primeros pasos de la naciente industria del cine en Estados Unidos. La primera vez que se reseña un director de arte, William Cameron Menzie, fue en los créditos de la película *Lo que el viento se llevó*.

La complejidad del trabajo en la dirección de una película le exige a la industria cinematográfica, en función de la eficiencia y la rentabilidad, especializar un departamento de artes, con un director especializado, en función de diseñar, crear y cuidar uno de los aspectos más importantes de la

película: la imagen. Este departamento lo componen dibujantes y pintores, escultores, sastres, maquillistas, carpinteros, otros artesanos y constructores.

Según esto, la dirección de arte se encarga de diseñar y realizar el proyecto plástico concebido por el director con base en un texto; se encarga de la utilería, la escenografía, el vestuario y todo lo que tiene que ver con la imagen, en función de conservar la unidad y coherencia estética.

Ahora, en la publicidad, la dirección de arte alcanza su apoteosis utilitaria explorando la imagen y sus códigos visuales hasta concebir un resultado, como un comunicador funcional de mensajes. El director de arte asume las funciones de un especialista en diseño que estudia la imagen, en un sistema de signos, cual "semionauta", con el propósito final de estimular las ventas.



Obra: El Fantoche  
Grupo: Teatro Comunidad  
Dirección Paco Paricio y Javier Montoya



Obra: El Fantoche  
Grupo: Teatro Comunidad  
Dirección Paco Paricio y Javier Montoya

La dirección de arte se ocupa, por lo tanto, de la imagen; por ello es lógico que el perfil del artista que la debe realizar sea el de artista plástico. Según lo anterior, con pocas excepciones en el contexto teatral de títeres, no es común acudir a esta figura, ya sea por los limitados presupuestos o por la poca complejidad administrativa de los proyectos.

Por su lado, en el cine casi siempre el director de arte (o productor de arte) es el jefe de un departamento de especialistas en diseño y construcción.

En películas de bajo presupuesto esta tarea la realiza una sola persona en equipo con el director y algunos ayudantes. En el teatro de títeres, esta función de diseño y construcción se realiza en grupo bajo la coordinación del director, quien es el que aporta el criterio plástico.

La ausencia de especialización, (directamente relacionada con la falta de una escuela) estimula el trabajo colectivo en la resolución de los diversos problemas artísticos y administrativos de la obra y, es por ello que, últimamente los grupos recurren a un constructor o escenógrafo para que lidere el cuidado y desarrollo de la imagen, casi siempre un artista plástico.

Lo importante de este tema es la valoración de un concepto que debe estar en el corazón de la creación titiritera: el concepto visual. Imágenes que nacen en la imaginación del creador, mueren un poco en el texto, en la rigidez de las palabras, para luego ser resucitadas por el movimiento: “el arte de la animación”.

En este orden de ideas, la importancia de la dirección de arte para el teatro de títeres, es que reúne en una sola idea lo que siempre ha sido: el diseño



y la construcción de la escenografía, la utilería, el vestuario y los títeres, transmitiendo con ello uno de los fundamentos en la elaboración de la imagen o proyecto plástico de la obra: la unidad, realzando la significación de la coherencia estética en relación con el texto, y a la idea del director, la relación del concepto con cada uno de los elementos de la imagen: textura, dimensión, color, forma, etc.

La dirección de arte es por tanto, la actividad que orienta la realización plástica de la obra; debe garantizar la coherencia estética de todas sus partes y su relación con el sentido de la puesta en escena. Es la que narra la historia como otra voz que cuenta en silencio, desde la intimidad de los objetos y desde la historia secreta de los materiales y las cosas.

No cabe duda de que el soporte sobre el que se crea el arte de los títeres, como todo el teatro, es el espacio. Su lenguaje más específico son las imágenes. Son ellas el fundamento de la narrativa en el teatro de títeres. De aquí nacen y aquí llegan la urdimbre de acciones y poesías que dan vida a la acción dramática titiritera.

La dirección de arte no solo debe liderar el diseño y la construcción, debe velar por la coherencia y el sentido en la narrativa visual de la obra.

*El Fantoche* es una farsa para títeres y comediantes, inspirada en los personajes de las historias de Manuelucho, la celebrada creación de don Sergio Londoño en Manizales hace más de cien años, personaje de la estirpe de los pícaros famosos: avivato, borracho, mujeriego, camorrero, hábil gañan con la porra, traidor, tramposo y charlatán. Personaje del que el autor hizo un atado de defectos con el propósito político de desprestigiar las libertades liberales.

Para empezar la obra, la primera decisión que determina el sentido de todas las tareas, incluyendo por supuesto la dirección de arte, es sobre la técnica de construcción de los personajes, los títeres, que establece el formato de las figuras y las necesidades de ese universo que nace en torno al muñeco. Esta determinación está relacionada directamente con el texto, su espíritu y su forma.

El texto propuso un ejercicio de comediantes, trovadores y titiriteros, un juego abierto, un encuentro

directo con el público, por ello se eligió la técnica que en el contexto se llama “de mesa” y en otros lugares “esperpento” o “bunraco simplificado”. Así mismo, la elección del vestuario, que en principio fue el negro tradicional del titiritero que actúa a la vista, se transformó en el blanco de las fiestas campesinas con sombreros y alpargatas.

Los personajes son pueblerinos, muy pegados a la tierra, de perfiles llanos y texturas toscas. La historia ocurre en un ambiente popular, con personajes de una comunidad candorosa, fácil presa de la mentira y la trampa. Partiendo de estas premisas el proyecto plástico determina que los materiales sean naturales, tanto los telones como el vestuario (costal, algodón, lienzo), como la escenografía y la utilería (maderas, bambú).

Siguiendo la misma línea y con el propósito de crear el universo propio de esta obra, los títeres y la utilería construidos con papel *kraft*, se dejaron crudos sin decorar, a excepción de los ojos de los títeres que fueron pintados por el director después de algunos ensayos generales.

En esta dirección, buscando ese espíritu campesino, el grupo diseñó y realizó todos los elementos de la propuesta estética, menos los títeres, que se inspiraron en las imágenes originales de Manuelucho y su tropa, títeres que todavía se conservan al cuidado de Alba María Londoño, nieta de don Sergio Londoño, creador de Manuelucho y su comparsa. Esta es la inspiración original de la idea plástica de la obra.

Las cabezas de los muñecos de este montaje las realizó en arcilla el titiritero Víctor Ávila, se moldearon con papel *kraft*, se les pusieron las pelucas, los cuerpos y los vestidos, y así permanecieron hasta los primeros ensayos generales cuando Paco Paricio, co-director de la obra, les pintó los ojos y algún otro detalle.



## METAMORFOSEANDO EN LA ESCENA: una apuesta por el diseño de arte desde lo empírico y lo simbólico

Por XIMENA ARGOTTI  
Directora del grupo Espiritrompa

*No se trata, pues, de “domesticar” lo narrativo, sino de llegar a una “teatralidad” nueva y contemporánea, particular a cada autor que se arriesgue a intentarlo.*

*Solo con la búsqueda de una nueva teatralidad, el autor logra desarrollar una estética personal y conquistar la libertad creativa.*

José Sanchis Sinisterra

### Un encuentro con lo existente

Al terminar una de las funciones de estreno de la obra *La Metamorfosis o el Extraño Caso del Señor G*, se acerca un espectador y nos dice: “Felicitaciones, me gustó mucho, además logran conservar el estilo kafkiano”. Después, al llegar a casa, se genera la pregunta: ¿y cuál es el estilo kafkiano o estética kafkiana?

Iniciando con esta anécdota no se pretende hacer un análisis de si la obra se acerca al tono kafkiano o no. Esto llama la atención porque muchos de los espectadores que asisten a la obra, acuden al teatro con una idea pre-concebida y una historia en su cabeza por una lectura realizada, existiendo de tal manera un imaginario sobre este clásico relato.

En este sentido, *La Metamorfosis* de Franz Kafka que en el 2015 cumplió 100 años de su publicación en alemán, ha sido una de las obras más importantes de la literatura y se encuentra entre las novelas más influyentes e innovadoras del siglo XX. Por sus características literarias, algunos estudios la señalan dentro del expresionismo y el surrealismo, donde el estilo sagaz e irónico de Kafka, mezcla naturalidad, fantasía y realidad, dándole un aire claustrofóbico y fantasmal, además de ser uno de las historias más representadas y adaptadas a otros lenguajes, tales como: la novela gráfica, el cine, la animación audiovisual y el teatro, entre otros.

En consecuencia, la versión de teatro de títeres, actores y objetos animados de *La Metamorfosis o el extraño caso del Señor G*, del grupo Espiritrompa Teatro y Títeres, se convierte en un reto creativo, en el cual no se puede obviar lo que se



Obra: La Metamorfosis o el Extraño Caso del Señor G  
Grupo: Espiritrompa  
Dirección: Ximena Argotti



Obra: La Metamorfosis o el Extraño Caso del Señor G  
Grupo: Espiritrompa  
Dirección: Ximena Argotti

ha creado, a través de la historia y mucho menos pasar por alto lo que Kafka aportó a la literatura.

Conforme a esto, uno de los objetivos del grupo Espiritrompa es ofrecer al público una experiencia nueva de lo leído o visto a través del teatro de títeres, brindando una posibilidad más para instituir la imagen poética. No se trata de sustituir a los actores por muñecos, se trata de profundizar en cada uno de estos lenguajes que convergen, para ofrecer al público, que posiblemente conoce la historia, una experiencia diferente, un encuentro con lo poético a través del lenguaje de los títeres, llevando al límite de la forma lo simbólico de esta narrativa.

### Encuentro con el diseño de arte en el proyecto 'La Metamorfosis o el Extraño Caso del Señor G'

¿Cómo fue la dirección de arte en este proceso creativo? fue la pregunta que se formuló para dar inicio a esta ponencia y, antes de dar respuesta a

este cuestionamiento, es importante preguntarse: ¿qué es la dirección de arte?, ¿quién la realiza?, ¿cómo se desarrolla en la práctica del teatro de títeres?

Para responder a estos interrogantes es importante entender que el teatro de títeres es una práctica artística que articula diferentes lenguajes, tales como el teatro, el arte plástico, la literatura, el movimiento, la música y lo sonoro, las luces, la danza y lo audiovisual, donde el proceso de creación de cada uno de esos elementos, en la mayoría de los casos, y en lo particular, son diseñados y construidos de forma empírica.

Ahora bien, la unión de todos estos elementos puestos en la escena y que configuran un entramado estético, es considerado "dirección de arte". Cabe entonces preguntarse ¿quién posee estos conocimientos?, ¿quién realiza ese trabajo en nuestras propuestas? Las respuestas remiten de nuevo a lo empírico, es decir, no existe un profesional claramente diferenciado para esta tarea en específico, sino que en muchos de los casos, es el director quien asume ese rol, y/o se da como resultado de un trabajo colectivo y colaborativo.

### Proceso de diseño de 'Metamorfosis o el Extraño Caso del Señor G'

La metodología empleada se resume en las siguientes etapas:

1. Proceso de lectura de *La Metamorfosis*. El encuentro con nuestra propia interpretación.

A partir la lectura nacen las preguntas ¿qué es el existencialismo kafkiano?, ¿por qué Kafka escribió esta obra?, ¿quién es el protagonista de la historia?, ¿por qué se convierte en insecto? o ¿es él quien toma la decisión de convertirse en insecto?, ¿en qué insecto se transforma?, ¿quién es la familia Samsa?, ¿qué representan?, ¿quién es el jefe?, ¿por qué llevar esta obra al teatro de títeres? Desde allí se inicia la interpretación tanto personal como colectiva de la obra.

En consecuencia, la potencia expresiva de la propuesta radica en que, a diferencia del teatro con actores, el títere y los objetos animados crean de modo inmediato un lugar escénico cuya connotación está en lo imaginario y lo irreal. Nadie representa mejor la muerte que los objetos; los títeres



son por esencia metáfora. Los títeres se mueven entre la vida y la muerte o como diría Tadeuz Kantor: “La vida expresada por la falta de vida”; condición que se encuentra evidente no solo en Gregorio, personaje principal que trata de escapar de su mundo, quitarse la máscara, trascender en su caparazón, sino también en cada uno de los personajes “inhumanos” que le rodean.

Todo el relato de Kafka, está atravesado por ricas imágenes, entre ellas y la más importante, la transformación de un humano en insecto. Pero, lo verdaderamente importante no es esta fantástica transformación, sino el significado que tiene esta metáfora sobre la condición humana y las formas de relación en la sociedad, lo cual permite que esta historia sea pertinente y siempre actual.

Y es aquí donde el lenguaje del teatro de títeres y los objetos juegan un papel importante, pues estos generan un primer nivel de comunicación a través de la imagen plástica y simbólica. Y un segundo nivel que va desde la animación o la interpretación, donde el actor puede desdoblarse y “ser” el personaje que encarna el objeto (insecto) pero también ser “el otro” que se encarna en su cuerpo, hasta ser el actor humano que interactúa con el objeto, o el actor que manipula personajes vacíos, seriales y anónimos, como la familia y el Jefe de Gregorio. Todos los niveles anteriores, bajo un mismo universo, el universo entre lo fantástico y lo real.

## 2. Revisión de referentes.

El trabajo documental realizado comprendió un estudio en las siguientes áreas:

Literaria: revisión de otras obras de Kafka tales como: *El proceso* y *Carta al padre*. Versiones de diferentes autores de la novela y revisión de novelas gráficas.

En el cine: *The Metamorphosis* de Carlos Atanes, director de cine, escritor y dramaturgo Español; *A Metamorphose*, filme ruso de Valeri Fokin; *The Metamorphosis*, del inglés Chris Swanton; los cortos animados *Gregorio*, de Gonzalo Reyes, y *Coroline Leaf*.

Teatral: *La Metamorfosis* del director de teatro japonés Oriza Hirata, versión de un androide; La versión de *La Metamorfosis* de Vesturport

Theatre y Lyric de Islandia, dirigida por David Farr y Gísli Orn Gardarsson; Periférico de Objetos y su obra *Hamlet Machine*.

Dancística: las obras de Philippe Decouflé.

Plásticas: pinturas de Magritte, así como, fotografías y portadas de libros diversos.

3. Inicio de la propuesta estética. Lo simbólico en la puesta en escena.

Desde lo estético en *La Metamorfosis, o extraño caso del señor G*, el grupo Espiritrompa tiene como propósito indagar en los diferentes modos de hacer y de traducir lo literario, teniendo en cuenta la potencia de esta narrativa, además de continuar con la exploración que el grupo ha venido desarrollando en sus obras anteriores, en torno a la relación entre el cuerpo del actor y el cuerpo del títere, ambos presentes en la escena. Y es a partir de esta premisa que se deriva la propuesta estética y las técnicas que configuran el entramado comunicacional de la puesta en escena:

a. Interacción entre el teatro de sombras y de actores. Utilizado para crear imágenes que complementan situaciones oníricas, tales como la pesadilla que tiene Gregorio al inicio de la obra. El personaje (representado por el actor, presente en el escenario y su diálogo con la imagen del insecto proyectada en la pantalla) real o imaginario y el cuerpo en movimiento, genera un juego de planos y perspectivas de la imagen.

b. Aparición del jefe: juego de suspenso en la entrada del jefe de Gregorio. Expectativa como propuesta estética de este personaje.

c. Sueño de Grete: juego onírico de la proyección de los deseos de la hermana, en este caso, estudiar música.

d. La familia se convierte en insectos. Escena final de la obra.

## 4. Animación de objetos.

a. Objetos elegidos y a utilizar en la escena como personajes, sin ninguna modificación en su forma.

b. Objetos que jugarán en el espacio y vivirán a



Obra: La Metamorfosis o el Extraño Caso del Señor G  
Grupo: Espiritrompa  
Dirección: Ximena Argotti

través de sus propios símbolos, como por ejemplo, puertas que cobran vida y se mueven en el espacio modificando los diferentes lugares de la casa, relojes que danzan alrededor de la habitación de Gregorio, entre otros elementos.

c. Manipulación a la vista y técnica mixta. Una de las tres técnicas, entre las cuales se moverá el personaje principal. En este caso, la disociación del intérprete con su propio muñeco, como propuesta de la imagen que se quiere entre Gregorio (actor) y su efecto de transformación. El intérprete deberá expresar a través de ese objeto (insecto) que está fuera de su cuerpo, pero adherido al personaje, una tensión dramática desde el espacio corporal, un espacio que no es propio y un tiempo que no es el real.

d. Animación de títeres con mano prestada. Para los otros personajes (familia y jefe), los títeres que se utilizan son casi del tamaño del actor y están manipulados desde atrás, a la vista del público. Una mano del actor comanda la cabeza y la otra, una de las manos del personaje. El actor/manipulador siempre permanece visible y juega con

esta condición. Los títeres de la familia presentan desde su imagen, una humanidad ciega, degradada, mecanizada.

e. Animación a través de técnica de inspirada en el Bunraku. Figuras manipuladas por dos actores. Se propone para las escenas de Gregorio cuando tiene interacción con su familia. Hermana y Madre como actores manipuladores visibles que interactúan con el personaje (insecto/títere).

f. Animación de títeres de varilla. Propuesta también para las escenas de Gregorio en el cuarto. Esta técnica ayuda junto con el espacio del cuarto (representado por un cubo) a crear las acciones de desplazamiento por las paredes de la habitación.

g. Jefe: deconstrucción como principio de anulación. La carga simbólica de cada uno de los elementos que configuran el personaje derivan en su descomposición y desmonte total, el abandono del ser, de la imagen construida y de su trascendencia en la existencia del protagonista.



## La escenografía construyendo el espacio

El espacio también está formado por un conjunto de signos que alimentan el universo de cada situación y de la obra en general. Es aquí donde se mueven los objetos, la escenografía, los cuerpos de los actores y los muñecos.

Los hechos ocurren principalmente en su habitación y la sala de la casa. Hay una interpretación espacial que tiene que ver con el encierro, agorafóbica, todo el tiempo es interno y privado. También está presente la alteración de los espacios.

La cama representa el encierro, el confinamiento y la agonía, la cama como espacio de reclusión, de enfermedad y como sinónimo de transfiguración y muerte. Escenográficamente este objeto se transforma en otras escenas y sirve simultáneamente de mesa o de trabajo para el bunraku o mesa protagonista en la escena de la cena familiar, a una escala reducida.

Las sillas, dispuestas en triada, representan la estructura familiar, simetría y uniformidad, como símbolo del equilibrio y la base social, la familia; sillas que remiten coreográficamente a acciones cotidianas mediadas por la presencia de los personajes que, en coro, asisten a la desazón de la existencia, repetitiva y ausente.

## El juego de escalas

Se juega con estos dos espacios: la habitación de Gregorio y la sala de la familia en diferentes escalas, donde se puede ver el concepto de anulación y segregación del personaje principal a través del tiempo.

Se plantean tres escalas: 1) Escala real en la habitación de Gregorio y sala de la familia Samsa. En este caso la propuesta es dividir los dos espacios a través de dos marcos metálicos, uno para la habitación de Gregorio y otro para la sala donde permanece la familia. En este espacio Gregorio todavía tiene voz. 2) Escala mediana: habitación de Gregorio con una cama mediana. Juego con las puertas que separan la habitación de la sala de la familia. En este espacio Gregorio ya no tiene voz, hace sonidos de animal. 3) Pecera: habitación de Gregorio pequeña. Gregorio ya no tiene voz. Pérdida del lenguaje, su expresión ya no significa, porque ya no construye. Muerte.

## Propuesta de color.

Teniendo en cuenta los dos espacios, se plantean los siguientes conceptos contrapuestos: la sala donde habita la familia Samsa que tiene colores fríos, en plateado metálico, con un sentido estructurado, mecanizado. Para Gregorio/escarabajo, colores orgánicos, naturales, como los ocre y tierra.

## Vestuario

La propuesta plantea una estética kafkiana enmarcada a partir de algunos elementos históricos y de su contexto en 1915. Por ejemplo, el gabán y el bombín para Gregorio al inicio de la obra; vestuario de época para la familia, clase media, y en su textura juega con materiales que los acercan a los insectos que llevan dentro.

## Juegos anacrónicos

Propuesta del Jefe, que tiene como corbata, cables de teléfono, *USB*, manos libres. Remite a la condición del sujeto moderno y postmoderno.

Gregorio/insecto, es un escarabajo. “Los comentaristas dicen que es una cucaracha; pero esto, desde luego, no tiene sentido. La cucaracha es un insecto plano de grandes patas y Gregorio es todo menos plano: es convexo por las dos caras, la abdominal y la dorsal y sus patas son pequeñas, (...) tiene unas finas alitas que pueden desplegarse, además posee unas fuertes mandíbulas” (Nabokov, 2014).

Para concluir, cabe mencionar que una obra de arte nunca está terminada, siempre está en construcción, particularmente en el caso de la *Metamorfosis o el extraño caso del Señor G*, donde ha sido interesante la exploración de las técnicas, el espacio y la escenografía; pero, considerando que así como se han encontrado muchos aciertos, es en la escena, más que en el papel, donde se permite entender cuáles elementos cumplen su función en la obra y cuáles no, teniendo en cuenta los objetivos y lo que el grupo quiere expresar a través de esta narrativa.



# MEMORIAS

## DEL DIPLOMADO EN

### DIRECCIÓN DE ARTE PARA

#### TEATRO DE TÍTERES 2016



Obra: Sobre el tejado  
Ejercicio de creación  
Módulo I  
Maestro: Eduardo Jiménez



## MÓDULO I

### Escenografía – Vestuario. Una mirada a la puesta en escena

Maestro **EDUARDO JIMÉNEZ CAVIERES**  
Director de arte  
Santiago, Chile.



Eduardo Jiménez Cavieres

Eduardo Jiménez se graduó como Maestro Nacional de Dibujo (1980), pero se autodefine como creador, en el amplio sentido de la palabra. Se ha dedicado principalmente a la dirección escénica y de arte de numerosos espectáculos de teatro de actores y títeres en Chile, India, Francia y México. Desde los años ochenta se ha desempeñado como profesor de percepción, escenografía, iluminación, estética, semiótica y teoría del color, en las universidades Uniacc, Universidad del Desarrollo, Universidad Católica, Universidad Diego Portales, Universidad Finis Terrae. Igualmente, fue socio fundador y vicepresidente de la Corporación de Escenógrafos, Arquitectos y Técnicos Teatrales, filial OISTAT.

#### TALLER INTENSIVO DE DISEÑO: ESCENO- GRAFÍA Y VESTUARIO

Una mirada a la puesta en escena: comunicar, conmovir, emocionar.

El títere o el muñeco es el primer fenómeno escénico y existe desde mucho antes que el teatro. Es por esto que, las problemáticas que han sido evidentes desde el diseño o la dirección del teatro de títeres, son las mismas que se presentan en el teatro.

Cuando se trabaja con títeres la tendencia es fabricar el muñeco, pero no se toma distancia, no se observa para ver cuál es la figura que se necesita, observar cuál es la necesidad de los personajes que habitan esa historia para construir un universo. Por eso es necesario estudiar la problemática de los personajes y la problemática de la historia, porque si no, solo se resuelve desde la narrativa, desde lo descriptivo.

Teniendo en cuenta lo anterior se puede afirmar que, la observación es una de las bases fundamentales del teatro. La observación se alimenta de las fuentes perceptuales y, de no existir esas herramientas, no existiría una comunicación. En relación con esto, se evidencia lo que se hace en el espectáculo teatral: tratar de comunicar algo construyendo un lenguaje; lenguaje que debe reconocer y ser reconocido para que exista tal comunicación.

Por lo tanto, es importante comprender qué es el espacio. El espacio es clave en las relaciones cotidianas y muchas veces no se hace conciencia de eso. Pero, ¿qué es el espacio? El espacio, es una experiencia perceptual que se tiene a través de los sentidos, el sentido de la acción, lo que pasa o lo que sucede. Un ejemplo de ello es saber que el salón de clases es un espacio porque en él hay sillas y alumnos.

Ahora bien, no existe la capacidad de construir algún imaginario si no es a partir de experiencias anteriores. Por ejemplo, imaginar la nada es caer en cuenta de que todo lo que se imagina está construido desde las experiencias perceptuales.

Estas experiencias perceptuales no son solo de lugar; si se propusiera imaginar la casa de alguien, esa casa es imaginada a partir de las diferentes casas que se conocen, a partir de imágenes, de fotos y también desde la observación, es decir, de cómo es el dueño de la casa, cómo viste, los colores que utiliza. A partir de esos referentes se puede construir el imaginario de la casa que habita esa persona, pero no de la nada.

De acuerdo con esto, se puede afirmar que todo lo que es visible se compone y se desarrolla a partir de las experiencias, y es de allí que parte el diseño de arte de un espectáculo: escenografía, espacio escénico, iluminación, vestuario, etc. Si se observa bien, la evolución de la ciencia, de la me-



cánica, todo lo que ha creado el hombre ha sido a partir de algo ya existente.

Por otro lado, nada es imposible en el universo de los muñecos. Todo lo que se sueña (y mientras existan los medios en la tierra) se puede desarrollar, crear y expresar con títeres. Lo que tal vez cambiaría, serían los materiales, las formas y los modos de realización, porque lo esencial es la idea, el discurso y la opinión. Frente a la creación no se puede perder de vista el objetivo ya que en este se encuentra la intención de lo que se quiere narrar. Si se logra construir esa intención, el resto será experimentar, buscar y explorar.

En los procesos de creación también es importante tener presente la conciencia de la ignorancia, es decir, en algunos momentos de la vida la ignorancia se exterioriza en diferentes niveles, y por ello, si algo no se sabe, se debe tener la humildad de decir que no se sabe y dialogar con pares, consultar con aquellos profesionales que poseen esos conocimientos para poder conquistar lo que se quiere lograr.

Para abordar las problemáticas del espacio, las problemáticas perceptuales, las problemáticas de la iluminación, se debe entender la esencia de lo que es el teatro de marionetas o el teatro de muñecos, entender la esencia de los personajes.

Por lo tanto, para este taller de escenografía es importante tener una historia o una narrativa y tratar de entenderla. De esta manera se pretende reflexionar desde lo teórico y realizar un ejercicio colectivo, una búsqueda colectiva, como parte de la esencia del teatro.

### **El espacio escénico y su discurso**

*El espacio como lenguaje y, por lo tanto, como un modo de comunicación, es donde subyacen signos y símbolos que permiten al espectador cerrar la lectura del texto dramático. Mi intención es hablar de la escenografía como parte de esa orgánica que se encuen-*

*tra en la relación dramática que establece la actriz o el actor con el espacio, acción y movimiento en el espacio. Evocar, convocar, provocar, conmover.<sup>1</sup>*

En relación con este tema, el maestro Jiménez presenta como referencia al director Eugenio Barba. Menciona que, hace aproximadamente 50 años, la dramaturgia era lo esencial en el hecho escénico y la problemática del espacio estaba dada como visualidad contenedora o soporte. Por ejemplo, si se necesitaba una casa, había una casa; si se necesitaba un balcón, había un balcón; pero no había una lectura diferente, porque la propuesta del espacio solo era funcional.

Pero, a partir de Brecht, o un poco antes, se empieza a entender la problemática del espacio y es por eso que hoy en día se estudia con mayor ahínco dicho tema y todo lo que lo acompaña: el vestuario, la iluminación, los objetos; ya que habitan de una manera distinta la forma en que el espectador lo percibe. Por ejemplo, si un cuarto tiene las paredes blancas, el espectador establece una lectura, pero si las paredes son rojas se hará una lectura diferente. Y esto se debe a que el ser humano ha desarrollado nuevos lenguajes y formas de comunicación. Por lo tanto, la dramaturgia de hoy concibe que la espacialidad es parte de ese todo, no se puede pasar por alto.

Por lo anterior, en el análisis del texto se estudian no solo las problemáticas espaciales sino además



Ejercicio de clase  
Módulo I  
Maestro: Eduardo Jiménez



las problemáticas del diseño de arte. Para realizarlo, se necesita de una búsqueda y una investigación a partir de la esencia que es la estructura dramática de un texto. Es así como, en el teatro de muñecos, el objeto desde su construcción ya adquiere un discurso propio, pero es en la animación donde el personaje debe surgir a partir de una dramaturgia. Por eso es importante estudiar herramientas que permitan entender lo que es un texto dramático.

Para el maestro Jiménez, la escenografía es la relación dramática que establece la actriz o el actor, el bailarín o la bailarina<sup>2</sup> con el espacio y refiere los siguientes aspectos para entender el “espacio dramático” y su relación con estos (desde el punto de vista situado en el diseño):

1. El encuentro con el “actor” en el espacio dramático, que se sitúa necesariamente en un lugar circunscrito a las leyes del espacio físico, por tanto, un espacio como lugar, donde este debe generar la necesaria relación del personaje/actor con su arquitectura (vivencia del lugar, hacerse parte, habitarlo).

2. Un espacio evocado a través de la convención dramática. La relación del personaje con el “decorado” (donde el “actor” habla desde la ficción)<sup>3</sup>.

3. El espacio narrado, que es el espacio que se reconstruye a través de la palabra (la relación del “actor” con el relato, la descripción).

Es importante tener en cuenta que el espacio también construye la acción y la narrativa espacial también construye dramaturgia.

Ahora, para ser diseñador de arte para teatro, no es necesario ser actor pero sí es necesario estar presente, conversando, reflexionando, preguntando, y es aquí donde la pregunta y la observación se convierten en claves fundamentales en el desarrollo creativo. Para entender las problemáticas visuales y el diseño de arte, hay que tener presente que los referentes no solo están en el teatro, también están en la música, en la poesía, en la literatura, en diferentes lugares que permiten entender y comprender el espacio.

En relación con este tema (el espacio), se esta-



Módulo I  
Ejercicios de creación  
Maestro: Eduardo Jiménez



blecen consensos que se instauran y en este caso son consensos occidentales, donde las leyes de percepción definen las leyes del espacio. De esta manera, se dice que el espacio vacío no existe, porque basta una acción para que se modifique; por ejemplo, la tensión en el espacio, es una línea imaginaria entre dos fuerzas opuestas, que se atraen o se repelen.

El espacio teatral también se construye con códigos, en él existe un lenguaje. Los códigos que hay en el teatro son: visuales, auditivos, sensitivos o perceptuales.

El maestro Jiménez por su parte, propone para el proceso creativo esta frase: “aprender todo, olvidarse de todo y después crear.” Lo importante es no ahondar mucho en la parte técnica, porque no se puede trabajar creativamente pensando en conceptos como tensión, peso, etc. Él propone crear, tomar distancia, observar, analizar y después tomar decisiones. Es a partir de ese momento que se puede aplicar lo técnico y no al revés.

Ahora bien, en relación con la interpretación, no se puede olvidar la relevancia de la interpretación del espectador, es decir, el espectador activo que está dialogando con la escena y construyendo otros imaginarios en su cabeza más allá de una simple mirada y, aunque cada interpretación será de forma particular, siempre tendrá componentes comunes.

Por lo tanto, es importante construir hacia ese otro espacio ya que se está comunicando y dirigiendo la obra hacia alguien; obra que va cumpliendo uno de los propósitos, el cual es que el espectador se conmueva o se emocione (donde emocionar al espectador significa vincularse con las emociones, sentir algo, hacer sentir algo).

En este sentido, no solo el objeto conlleva a las emociones sino que, por ejemplo, la luz y la acción pueden generar una emoción.

Esa verdad escénica, es aquella que se construye a partir de la poética que el artista desarrolla logrando que el espectador la crea; siendo importante encontrar esa verdad, buscar qué elementos se necesitan para construir la emoción en el espectador.

Además, existen tres problemáticas que se con-

vierten en herramientas para el diseño de arte:

- 1) En qué lugar se va a realizar el espectáculo y cuáles son las características mínimas de ese espacio.
- 2) Físicamente qué se va diseñar; es decir, cuáles serán los elementos concretos, ejemplo: una reja, una puerta, una ventana, un sillón, etc.
- 3) Qué será lo evocado, lo que conduce, lo que sugiere, lo que recrea, lo que construye la imaginación del espectador.
- 4) Cómo es el espacio narrado, qué va generando el actor a partir de la palabra.

Ahora bien, en relación con el texto, el análisis dramático debe enfrentarse a partir de distintos puntos de vista.

Independiente del orden que se pueda establecer, se deben considerar varios factores en el análisis de un texto, que son los que determinaran una propuesta: el contexto histórico y temporal, las relaciones emocionales o afectivas, la cronología de los acontecimientos, la situación de los personajes y sus puntos de vista, sus principios y valores, sus características psicológicas, su relación conceptual, simbólica y espacial, dónde se sitúan para contar la historia y cuál es la perspectiva desde la cual se enfoca la puesta en escena. No basta con saber la cronología de los personajes, sus acontecimientos y relaciones, sino qué se quiere decir a través de estos.

En relación con lo anterior, se hace necesario establecer todos los nexos y motivaciones posibles que construyan la historia, permitiendo entenderlos y desarrollar el todo como una unidad orgánica, interpretar el discurso sustantivo con el texto dramático, conceder el asombro de la creación, el placer de lo entregado y el goce de lo compartido.

Las claves con las que el maestro Jiménez trabaja a través de los textos son:

1. Evocar: llamar al recuerdo.<sup>4</sup>
2. Convocar: se refiere a traer, hacer presente, que el espectador venga y se instale en un lugar. El espectador ve lo que el diseñador pretende que vea y que se va construyendo mediante el diálogo.



Ejercicio de clase  
Módulo I  
Maestro: Eduardo Jiménez



Ejercicio de clase  
Módulo I  
Maestro: Eduardo Jiménez



Convocar, no es una problemática física, sino un producto de las acciones.

3. Provocar: se refiere a producir algo en el espectador.

4. Conmover: se refiere al deseo, es el fin último.<sup>5</sup> Si se logra conmover a otro ser humano es porque se ha logrado comunicar, se ha logrado dialogar, dar a entender, se ha logrado conectar.

En este sentido, se puede decir que en la actualidad existe una gran diferencia del concepto de escenografía al que se concebía 50 años atrás. Es decir, todo aquello que aparece en el espacio, hoy es susceptible de una interpretación o significado.

La imagen construye un significado y una lectura, aspecto muy reciente que se encuentra ligado con las nuevas formas de lenguaje, las cuales aparecen con el cine y las nuevas formas de codificar.

Por ejemplo, los colores y el contraste que existe entre ellos contienen códigos, se manifiestan con leyes perceptuales. Los colores claros se ven más claros en fondos oscuros, o el rojo con el verde en el círculo cromático son complementarios y esto influye en la percepción del espectador.<sup>6</sup>

## La luz

Realizando un rápido recorrido por el tema de la iluminación se puede afirmar que la visualidad es una condición fundamental en el teatro. Si no hay luz no hay dirección teatral al igual que no habría escenografía. Lo que se intenta hacer en el escenario tiene que ver con las problemáticas de la luz real. Esta se aplica a la diferencia que la incorpora, según lo que uno tiene a la mano.

Si se toma primero la luz del Sol, que es la que se intenta representar en un escenario, la lógica específica es la distribución normal básica que tienen todos los teatros: frontal, contra luz, cenital.

Las luces vienen de frente, de arriba o de atrás, ¿por qué?, porque la luz solar envuelve y va cambiando dependiendo de la hora del día, va cambiando acorde con la posición del Sol en relación con la Tierra y es allí, en esa diferencia, que se produce la luz dura y la luz blanda.

Por un lado, la luz dura es emitida directamente

desde una fuente concentrada (en rayos paralelos) relativamente coherentes, le da una apariencia dura, vigorosa y cortante. Se denomina así por su aportación dramática a la imagen. Esta provoca sombras bien definidas y contrastadas contra las zonas iluminadas permitiendo detallar las texturas de los cuerpos; por ejemplo, la luz del Sol de una tarde despejada, la luz de una lámpara incandescente, la de un *fresnel* o un elipsoidal enfocado.

Por otro, la luz suave (difusa) brinda el efecto opuesto a la luz dura, especialmente cuando los ángulos de iluminación están controlados. Esta tiende a esconder detalles en las superficies, provoca sombras difuminadas y de bajo contraste con respecto a las zonas iluminadas. Su influencia dramática en la escena es muy ligera y hace menos evidentes los detalles en las texturas.

Los filtros difusores permiten suavizar, difundir sus rayos (refracción) y al mismo tiempo reducir la intensidad de la luz. Para crear un área amplia y uniforme de luz, se pueden apoyar en el uso de la reflexión y crear un efecto de iluminación suave por intermedio de una luz rebotada.

Es así como la definición de la luz la marca la intensidad de sus sombras y es aquí donde se juega con la variedad de los instrumentos que producen y reflejan esa luz blanca.

## Emplazamientos de los instrumentos de proyección

Luz frontal: es aquella que tiene un ángulo con respecto al objeto iluminado de no más de 75° en el plano horizontal y mínimo 45° en general.

El emplazamiento frontal permite cubrir las áreas que se encuentren dentro de los primeros planos de una escena. Cuando va sola, aplanan las formas y con el apoyo de las otras posiciones (contraluz, luz lateral o puntual, luz cenital) se pueden modelar las formas.

La sombra es la que construye la percepción del volumen, según las diferencias de las zonas de luz y las zonas de sombras. Así, a menor diferencia entre luz y sombra, se logra más complejidad en las formas.

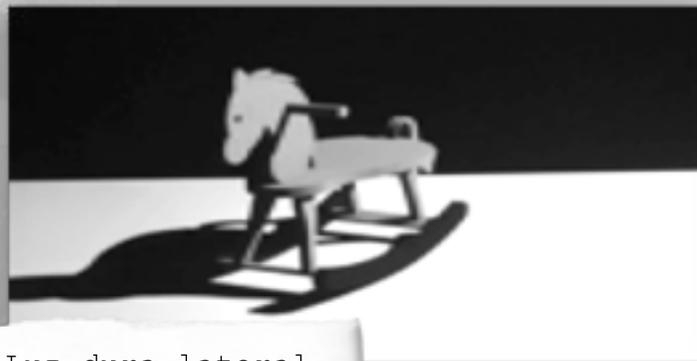
Para ilustrar lo anterior veamos unos ejemplos:



Luz dura frontal



Luz blanda frontal



Luz dura lateral



Luz blanda lateral



Contraluz dura



Contraluz blanda



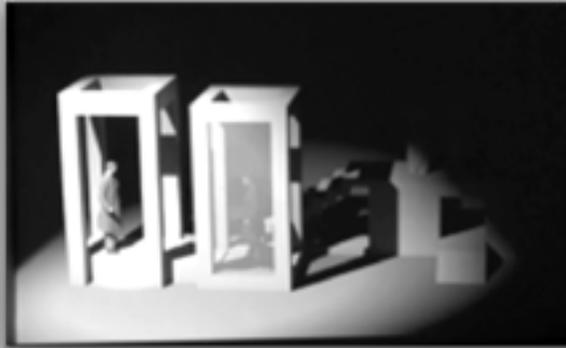
Cenital dura



Cenital blanda



**Secuencia de una misma imagen solo con variación de la luz**



En cada escena se observa el cambio en la posición de la luz y su intensidad. Dicho cambio genera en cada espectador un punto de vista emocional e ideológico diferente. Ahora bien, estando la luz en la misma posición pero incorporando colores, estos modifican sustancialmente la imagen que se percibe. Por lo tanto, es fundamental cuando se diseña un espacio y cuando se trabaja con muñecos, pensar en el lugar, tanto físico como el representado y la intensidad con la que van a colocarse las luces para lograr el fin propuesto.

**Composición**

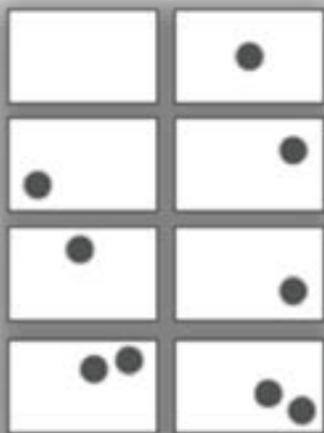
Es la organización estructural voluntaria de unidades visuales en un “campo”<sup>7</sup> dado, de acuerdo con leyes perceptuales, dirigido a un resultado integrado y armónico.

Los elementos o sus equivalentes perceptuales (unidades ópticas), reciben en la composición una distribución que tiene en cuenta su valor individual como parte, pero subordinada al total. Así, en el campo, las direcciones principales del espacio aparecen representadas por sus bordes exteriores y las líneas de fuerza de tensión de ese campo circunscrito.

El mapa estructural, por su lado, dicta las leyes del campo perceptivo a las que se ciñen las formas, colores, texturas, líneas y espacios, en una relación dinámica que los transforma en fuerzas perceptuales (sentido y significado.)

**El espacio** puede considerarse como la experiencia perceptual a través de las posiciones, direcciones, distancias, tamaños y formas de los cuerpos en su posición. Estos factores se definen siempre en relación con ejes o puntos de referencia, en lo que hace a la distancia; posición, movimiento y dirección; forma, tamaño y relación de las partes, en cuanto a unidades visuales.

Por lo tanto, uno de los aspectos esenciales a considerar en el desarrollo compositivo, es la percepción, el acto de darse cuenta, de comprender los objetos externos (e internos), sus cualidades y relaciones, que sigue directamente a los procesos sensoriales. La percepción es una compleja integración de mecanismos psíquicos que tiene como núcleo central a las experiencias sensoriales. Es en la relación con los objetos que se suministran los datos para su comprensión, aprehensión,



interpretación y significado.

La percepción del espacio implica para el ser vivo, acción en el espacio, a cuya valoración concurren la determinación de los ejes y coordenadas potenciales.

Pues bien, se adquiere conciencia de sí mismo y del propio entorno mediante los sentidos y es a partir de los estímulos recogidos por estos, que se es capaz de descubrir, organizar, interpretar y recrear la realidad por medio de la percepción. No se aprende a tener percepciones, sino a diferenciar los distintos procesos perceptuales.

La percepción del espacio no depende solo de las condiciones fisiológicas sino también de las psicológicas. Así, una serie de fenómenos visuales sobre el plano de la imagen (figura, fondo, superposición, peso, avances de color, gradientes de tamaño y luminosidad, tensión, contraste) son considerados, entre otros factores, como determinantes de la percepción espacial.

Cuando se habla de las leyes perceptuales se habla de la capacidad que tiene el hombre occidental con los procesos culturales, capacidad en la que el ser humano puede identificar, analizar y comprender el entorno, capacidad de relacionarse con sus semejantes. La percepción trabaja a través de los cinco sentidos, los cuales, son los receptores que llevan la información al cerebro y este es el encargado de traducirla. Uno de los mecanismos perceptuales es el agrupamiento, el cual se ve reflejado en el diseño ordenado de las imágenes que van definiendo lo que se quiere decir. Es así como la forma, la textura y el color son la esencia de los elementos que se relacionan en el espacio. Posición, dirección, organización y orientación son las bases de las leyes perceptuales para la mecánica del espacio. Entonces, para llegar a profundizar en la visualidad desde lo escénico, es importante llegar a la esencia y desde allí se puede construir un lenguaje universal.

A su vez, son la temporalidad y su contexto posible, su relación conceptual, simbólica y espacial, lo que permite entender y desarrollar el todo como una unidad orgánica, donde forma, color y textura son los medios por los cuales se podrán resolver las relaciones espaciales. Aunque, también se puede expresar a través del sonido, pero cuando este se utiliza, se debe entender que es consecuencia de una imagen adquirida, el cual también debe generar forma, textura y color.

**El equilibrio** según la física, es el estado en el cual las fuerzas que operan en él se compensan mutuamente. Es la distribución de las partes por la cual el todo ha llegado a una situación de reposo. No obstante, la idea de equilibrio implica fuerza y dirección, por lo tanto también movimiento. Esta noción recibe cabida a su vez en el arte mediante la percepción, sin embargo, ello no implica que rijan las mismas leyes. En el arte, el equilibrio está referido a los bordes o marco del campo donde se crea una mirada limitada (en teatro, espacio escénico). El equilibrio se relaciona principalmente con el peso compositivo, la dirección y la anisotropía (en todas las direcciones).

Por otro lado, son dos los factores que determinan el equilibrio: peso y dirección.



**El peso** depende de la ubicación y/o posición en el espacio. Cualquier elemento colocado en el centro del campo, cerca de él o en el eje vertical central, pesa menos que uno que se encuentre alejado de estas zonas y que, en consecuencia, sufra tensiones de atracción o repulsión. El peso aumenta gradualmente a medida que se aleja del centro de la composición. El peso también depende de la forma, textura, tamaño y color. Cuantas más fuerzas de atracción lo determinen, siempre influirá su ubicación. El interés intrínseco de una zona es también un factor de peso.

El peso compositivo es el recorrido visual que hace el espectador del escenario hasta que se detiene en un punto. Hay elementos que cuando se instalan en el espacio producen un grado de atrac-



ción en el espectador y cuando se quiere lograr eso, se deben generar características en las que se dé el peso por forma, por textura y por color. Lo que es propio de un objeto también puede ser propio de atracción y, dependiendo del contexto, cuenta con valor propio.

Cuando se trabaja con muñecos, el peso es importante no como concepto, no como lógica intelectual, ni tampoco como aprendizaje; es importante por sus características formales: textura, color, forma, posición en la que está, la orientación en la que está dispuesto, su focalización. Todo debe conectar y no generar distracción en el espectador. La forma en que se instalan los objetos en el espacio, los muñecos, dan al espectador un peso concreto y se debe tener conciencia de eso.

**La dirección** es la posición dada por la tensión hacia un destino. Se la vincula intrínsecamente con el movimiento ya que la dirección es la del movimiento. Las figuras y las formas manifiestan movimiento o tensión en las direcciones de sus ejes, vértices o contornos. La dirección de las formas y figuras se relaciona con las direcciones principales del espacio y sus propios ejes estructurales.



**El movimiento** es el foco de atención más fuerte en una composición.

Es una sugerencia que se logra en un orden plástico debido a la aplicación de determinados fundamentos visuales: destino común, secuencia, alternancia, progresión, ritmo, agrupamiento, etc. Se considera también movimiento a la tensión existente entre varios elementos formales o lineales y el campo que los contiene, a través del cual las figuras son atraídas o repulsadas provocando la sugerencia de movimiento o desplazamiento.

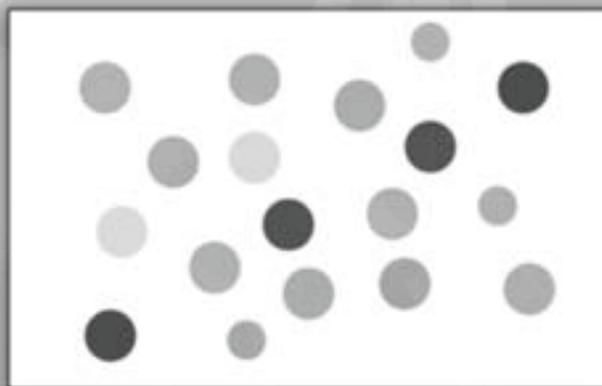
El movimiento es un acontecer en relación con las cosas fijas. La experiencia del movimiento presupone dos sistemas, uno de los cuales se desplaza en relación con el otro. En el fenómeno perceptivo de la experiencia del desplazamiento, el marco o límite del campo tiende a permanecer fijo, mientras que el objeto dependiente de ese marco, ejecuta el movimiento.

**La tensión** por su lado, es una línea imaginaria que sugiere una fuerza que se evidencia en las direcciones de las formas, las que tienden a dirigirse hacia aquellos lugares en que se acentúa su dirección.



La tensión en un campo plástico tiene magnitud y dirección, dependiendo de la fuerza de atracción que exista entre dos formas y la dirección hacia la que se dirigen. Esta fuerza se hace evidente no solo allí donde la forma existe en su configuración visible, sino en direcciones virtuales, una mirada por ejemplo. El fenómeno tensional al actuar sobre las formas, tanto como actúan los factores de tamaño, posición, contraste etc., tiende a relacionar distintos elementos en una sola configuración.

Al modificar la tensión, al modificar un factor se modifica el sentido. La tensión genera un destino y un origen dependiendo de la atracción de las fuerzas y en el diseño de arte se debe pensar hacia dónde se quiere dirigir la atención del espectador.





La composición en general cumple la función de fusionar todo para que se vea atractivo a la mirada. Esta debe atender la unidad particular porque se trabaja con los objetos y los muñecos que habitan un espacio, ya sea este abstracto, intelectual, imaginario o físico concreto.

## PRÁCTICAS DE TALLER

### Ejercicio 1. Lectura de textos

Para este primer ejercicio, el maestro Jiménez propone trabajar a partir de la lectura de cuatro cuentos cortos, tres de ellos del dramaturgo chileno Jorge Díaz. Toda su narrativa está muy ligada a los fantasmas, al recuerdo y los ausentes. El cuarto cuento es del escritor colombiano Gabriel García Márquez, dentro del denominado “realismo mágico”.

Cuento 1. *Ese pez vivo*. Autor: Jorge Díaz

Cuento 2. *El ausente*. Autor: Jorge Díaz

Cuento 3. *Desde el tejado*. Autor: Jorge Díaz

Cuento 4. *La profecía autocumplida*. Autor: Gabriel García Márquez.

De forma individual, escoger un solo cuento y escribir tres o cuatro palabras o provocaciones que sugiera el texto. Es importante tener en cuenta en la lectura de los cuentos, la siguiente información:

1. ¿Por qué gustó el texto elegido? El texto debe tener algo, esta es la primera información que debe tener un diseñador sobre el texto.

2. Información sobre el escritor. ¿cuándo lo escribió? Recopilar la información bibliográfica del autor.

3. Análisis del texto.

“El tiempo es muy importante”, manifiesta el maestro Jiménez. El recorrido que se debe hacer cuando se habla de investigación y en el que se debe ir metiendo lentamente; puede durar años.

Al hacer referencia a uno de sus trabajos, menciona que fue un año solo de investigación, lectura de textos, lectura de *El Purgatorio* de Dante Alighieri y *Madre Coraje* de Bertold Brecht. A partir de ahí creó un nuevo texto llamado *La Madre Coraje y sus hijos en el Purgatorio*, en el cual hace reflexión

sobre la problemática de la guerra.

Fue así como, durante el primer año realizó investigación y tuvo conciencia de lo que se quería decir. Aquí se habla de ideas, se dibujan cosas que tienen que ver con el proyecto, quedando algunas y otras no. Es por eso que es importante tomar apuntes sobre las primeras impresiones que se tienen del texto, creer en la intuición. En el diseño no existen fórmulas, esa intuición tiene que ir acompañada después de un arduo trabajo. A la vez, es importante, de vez en cuando, tomar distancia en los proyectos, dejando descansar el boceto para después de un tiempo volver a retomarlo. Y en el segundo año, empezó a trabajar los modos y las formas de cómo se quería decir.

Luego, en la praxis con la compañía y los actores se empezó a trabajar el resto. Director y diseñador trabajan de la mano. Cuando se trabaja con los actores, ellos participan en la propuesta plástica sin saber que estaban participando, se lanzan ideas; los actores van trabajando y el diseñador va recogiendo.

### Ejercicio 2. Análisis del texto

Para este ejercicio, el maestro Jiménez recomienda la lectura *Situación y suceso* del dramaturgo Carlos Cerda, que manifiesta: “La diferencia, no obstante, entre la novela y el texto dramático es que este último ha sido escrito para ser representado”. Por lo tanto, recomienda trabajar dos conceptos, situación y suceso, los cuales permiten al director de escena “ilustrar mejor la obra y puede hacer aparecer en el texto de la obra esa anotación no escrita que de pronto se hace manifiesta, ordenadora y orientadora de la creatividad colectiva del elenco”.

**Pregunta 1:** ¿Cuál fue la primera impresión?

Se relacionan a continuación algunas de las respuestas de los estudiantes:

Estudiante 1: en el cuento *El ausente* las imágenes que tuve fueron: Penélope tejiendo cosas y objetos que pesca en el mar, y construyendo una marioneta, como un collage de partes del cuerpo. Una marioneta que no quiere ser animada y que sus hilos siguen atados a los otros hilos de otras marionetas que siguen sumergidas en el mar.



Estudiante 2: Los tres cuentos son de personajes solitarios, ocurre en ellos y es su mundo y todos tienen que ver con el mar, con el recuerdo y con el regreso.

Estudiante 3: el cuento *Ese pez vivo* es interesante, porque desde la inocencia el pez recrea la soledad y se va de la casa para seguir buscando la soledad. Es así como el mar representa la soledad, una búsqueda que nunca va a tener fin. Palabras encontradas: el mar, el hambre, la soledad.

Estudiante 4: en el caso del cuento *Desde el tejado* encontré una historia muy tierna, que inspira la transformación de los sueños y la inocencia de Manolito. El cuento dibuja las imágenes de cómo el mar está en los tejados, está en el cielo.

Estudiante 5: en *Desde el tejado* las palabras que me surgieron son: traducción, traslación, dimensión, oleaje, proa.

**Pregunta 2:** enuncien dos palabras que sinteticen cada cuento.

Estudiante 1: soledad y mar

Estudiante 2: metáfora, evocación

Estudiante 3: gordo, mar rojo

Estudiante 4: traducción

El maestro Jiménez propone el método con el que él trabaja, afirma que en el teatro no existe un método o fórmula sino métodos para trabajar. Lo ideal es que cada quien construya su propia metodología que se debe dar en el análisis, en la recolección y en la organización de la información. De esta manera se ordena con la capacidad creativa para generar una propuesta y dar respuestas a una inquietud, solicitud, pedido o un proyecto en particular.

En este sentido, la idea del taller es construir una metodología propia, a partir del método propuesto por el maestro Jiménez, el cual afirma que cada proyecto debe ser un nuevo desafío, una nueva forma y un equipo nuevo de trabajo.



Módulo I  
Ejercicios de creación  
Maestro: Eduardo Jiménez



**Pregunta 3.** ¿Por qué eligió ese texto? ¿Qué le gustó de esa lectura?

Los tres cuentos de Jorge Díaz, fueron escogidos porque los une una lógica, una temática y existe una intención. ¿Cuál puede ser esta intención?

Para dar respuesta a esta pregunta hay que indagar al autor, qué quería decir, o a qué corresponde en su universo. En este caso, la literatura del escritor Jorge Díaz tiene una mirada crítica a las formas de vida y al abandono de la sociedad. Trabaja con una metáfora muy sutil y realiza juicios críticos hacia la sociedad contemporánea, sin hacer proselitismo, ni hacer panfleto; es una mirada política, pero de un ser humano hacia la sociedad.

### Diseño de arte de un espectáculo

El maestro Jiménez parte de la premisa de que todos los asistentes al diplomado quieren diseñar y, por lo tanto, debe entablarse una relación con el director del espectáculo. Por otra parte, habrá quien diseñe su propio espectáculo, el cual dirige al mismo tiempo.

De esta manera se encuentran las posibles miradas en la creación:

1. La mirada del autor.
2. La mirada de quien dirige el espectáculo, que puede ser congruente y apropiarse de la mirada del autor.
3. La mirada del diseñador de arte.

En este sentido, observamos que al existir varias miradas, se convierte en una problemática que debe enfrentarse. La propuesta de Jiménez desde el diseño de arte, es que hay que tomar el ego y dejarlo a un lado. Como diseñador se plantea lo que se quiere, pero hay que tratar de hacer lo que quiere el “colectivo”. Por eso “él no diseña, él interpreta”. Tal cual como lo hace un actor, interpreta o se pone al servicio de un trabajo.

Así, las tres miradas anteriores (autor, director y diseñador), son las que se deben tratar de entender.

De esta manera, con respecto a la mirada del autor, se busca la mayor cantidad de información, referencias contextuales; por ejemplo: la época

o período en la que se escribió la obra, pero no solo desde un punto de vista bibliográfico, sino investigando al autor. Con respecto a la mirada del director, es relevante conocer su posición frente al texto. Sentarse a discutir el texto y hablar de la vida, de lo humano. La comunicación entre director y diseñador es importante y fundamental.

### Ejercicio 3. Análisis del texto cuento *Ese pez vivo*<sup>8</sup>

El siguiente paso es develar el texto y esto se hace a partir de la lectura. Es importante realizar una buena lectura y re-leer. La primera lectura debe hacerse de forma académica, de comprensión de lectura, recogiendo las primeras impresiones. La segunda lectura debe realizarse desde la mirada de lo escénico y desde el diseño. En esta se lee más despacio, deteniéndose en el punto, y en la coma<sup>9</sup>.

Veamos unos ejemplos.

Frase: “Cuando yo era un niño no sabía que existía el mar.”

Pregunta: ¿Qué dice esa frase?

Análisis: En este ejemplo, el maestro Jiménez analiza y se refiere a que la inflexión del verbo “era” nos da un pasado, es decir, que el que habla ya no es niño, es el adulto el que habla. Y en “no sabía que existía el mar”, habla de un personaje que acaba de darse cuenta como adulto que existe el mar. En esta frase todavía no evidencia en qué lugar está, pero sí existe un espacio de recuerdo.

De esta manera se empieza a hacer un análisis de todo el texto, a partir de lo que plantea el dramaturgo Carlos Cerda sobre situación y suceso, donde la situación es algo que pasa, un acontecimiento y el suceso es algo que modifica y altera la situación. La situación y el suceso son importantes para el diseñador porque toda situación pasa en un lugar, en un espacio.

Frase: “pero sabía que existía el hambre. Me parecía que tener hambre era tan natural como respirar, aunque yo respiraba mal, igual que comía mal.”

Pregunta: ¿Qué llama la atención de esta línea?



Módulo I  
Ejercicios de creación  
Maestro: Eduardo Jiménez

**Análisis:** aquí el personaje da la información de que tener hambre era tan natural como respirar y después refuerza esta información con cualidades particulares de él mismo.

**Frase:** “Vivíamos encaramados en los cerros y por las noches me despertaba el viento levantando las planchas de zinc.”

**Pregunta:** ¿Aunque todavía no hay lugar, cuál es la situación que se puede intuir?

**Análisis:** Hasta ese momento de la historia, la primera situación es: una persona contando una historia. No se sabe en qué lugar está, pero narra cosas que le sucedieron en relación con la pobreza y el hambre que tenía. Aparece una narrativa evocadora, de memoria.

**Frase:** “Yo no sabía si era el temporal o algo que golpeaba en mi pecho como una ventana rota.”

**Análisis:** El personaje no sabía si sus condiciones de vivir era por el temporal o algo distinto. Si su taquicardia era a causa de su naturalidad así como el hambre o por el temporal.

De esta manera está dando el texto más información sobre el personaje, pero todavía no se revela el espacio. Toda la información anterior es fundamental porque se debe vestir al personaje.

**Frase:** “¡Taquicardia! sentenció el cardiólogo. Luego, con las radiografías en la mano, el diagnóstico fue más sorprendente: ¡Este niño tiene un pez en lugar de corazón!”

**Análisis:** Según el maestro Jiménez, aquí hay un cambio de suceso con la noticia. Cambia todo lo que sucedió anteriormente. Se establece con certeza que hay un adulto contando una historia y en esta parte entra el presente y nos lleva a otro lugar. Hay una segunda situación, un niño con un cardiólogo en una sala de un hospital. Por lo tanto, el diseñador ya puede imaginar ese lugar y con esta información se puede crear el lugar anterior. Y si se trabaja desde la poética teatral, se podría decir que los datos anteriores conducen al lugar del recuerdo, el cual puede ser físico: una casa, o puede ser metafórico, está en la cabeza del personaje. Así la tarea será cómo traducir ese espacio mental y para ello se deben tomar decisiones creativas. Es importante para la toma de estas decisiones leer el texto completo, saber de qué habla la historia, el tema.

**Frase:** “Sí, era un pez lleno de vida que daba coletazos como si estuviera en una pecera demasiado pequeña.”

**Análisis:** El personaje está confirmando la noticia. Esto puede ser una nueva situación. La primera sería la del cardiólogo y la segunda la noticia.



Frase: “Un pez rojo con sus espinitas y su hambre atrasada. No era una enfermedad ni un peligro, no era más que un pez que nadaba como un corazón loco.”

Análisis: Este texto da la posibilidad de entender al personaje. Brinda una cantidad de imágenes que sirven para el diseño.

Con respecto al análisis del texto y el hallazgo de las situaciones, es importante el diálogo con quien dirige o el diálogo con quien actúa. Por eso es importante cuando se realizan ensayos o improvisaciones con los actores, siempre estar atentos, porque también aparece nueva información.

Frase: “El cardiólogo intentó que yo me tragara un anzuelo. La tentación fue muy fuerte, pero valía más un pecesito vivo con taquicardia que un pescado frito con ensalada. Me escape de casa a los 10 años.”

Análisis: El personaje empieza a contar otra cosa, pero de nuevo desde ese espacio mental. La tercera situación entonces sería: el personaje narrando en el mismo lugar de la primera situación.

Para el maestro Jiménez en esta parte quien narra es el niño.

Es importante tener en cuenta las diferentes lecturas que se hacen del texto. Una cosa es lo que dice el autor, otra cosa lo que el diseñador interpreta y otra muy diferente es lo que se decide presentar en escena. Pero si hay que tener en cuenta que la lectura que se hace debe ir más allá del autor, tener presente qué va a ser escenificado y qué debe tener una mirada distinta.

La importancia de develar las ideas del texto, es porque después eso se debe traducir a la forma, textura y color. Se tiene que crear una imagen, dónde va a ponerse un vestuario, un decorado, una escenografía y si el espacio va a ser físico, poético o metafórico. También se le va a dar una atmósfera para que el espectador se inserte en la historia, es decir, se va a sacar del cuento y se va a llevar a la teatralidad.

Frase: “...y desde entonces, sigo huyendo del hambre y buscando el horizonte. Sé que lo que busca mi corazón es el mar.”

Análisis: En este texto quien narra es el adulto.

De esta manera se llega a la conclusión de que existen cuatro situaciones y partir de ellas, se deben construir los posibles espacios.

Jiménez menciona que él como diseñador no trabaja a partir de la imagen, trabaja desde el discurso, “la imagen es consecuencia del discurso.” Cuando él lee un texto no se imagina nada físico, lo rechaza, porque si lo hace se contamina con la parafernalia visual. Él se llena de objetos visuales, sin la conciencia de lo que hay detrás de la imagen. La imagen tiene significado y por eso se debe tener cuidado cuando imaginamos una obra teatral, porque suele suceder que es la imagen la que predomina y se pierde la esencia. Es decir, cuál es el contenido para poder llegar a la imagen. “Para poder tener un resultado de imagen hay que llegar a la esencia de lo que queremos narrar.” Esto no es una imposición, es uno de los posibles métodos de creación.

Otras herramientas para el diseño. Preguntas sobre:

- a. La contextualización histórica.
- b. La contextualización geográfica.
- c. La contextualización social.
- d. La contextualización cultural.
- e. La contextualización religiosa.
- f. La contextualización política.

Dependiendo de lo que se quiere decir y del proyecto de creación, se definen las preguntas necesarias y las que harían falta.

**Ejercicio 4:** En grupos, realizar la lectura de los textos y hacer análisis de esa lectura, tal como se realizó en el ejercicio dos. Desde los conceptos situación y suceso.

4.1. Desglosar el texto para encontrar la esencia, quién habla, desde dónde habla.

- a. Elegir un director
- b. Analizar el texto como una unidad
- c. ¿Cuál es la primera impresión?
- d. ¿De qué habla la historia?
- e. ¿Qué información nos da cada idea?
- f. ¿Qué podemos mirar?



4.2. Análisis, frase por frase.

4.3. Armar las unidades de lugar y tiempo. Encontrar el lugar.

4.4. ¿Cuál es la esencia del texto?

4.5. ¿Cuál es el lenguaje? Por ejemplo: lenguaje con actores, lenguaje con muñecos, lenguaje con objetos, la coherencia estética. No necesariamente hay que ponerle nombre al lenguaje.

**Ejercicio 5.** Con periódicos y revistas, construir imágenes de la historia en collage, foto-montaje o dibujo. Buscar una revista que sea de referencia (paleta color); con este material realizar las primeras impresiones del texto. La idea de estas primeras impresiones, es que den cuenta de las reflexiones que cada grupo ha tenido y hacia dónde se quiere ir.

Tareas a realizar:

- Definir el lugar o los lugares.
- Crear cuatro representaciones de la idea que se tiene del lugar. Cuatro miradas distintas de ese lugar.
- Visualizar un imaginario. El autor tiene una mirada y nosotros tomamos, desde nuestra posición, una mirada, una posición.
- Tener la información ordenada.

Para el desarrollo del ejercicio:

- Se puede partir desde el lugar donde se desarrolla la historia o desde la imagen del personaje.
- Mantener siempre la mirada desde la perspectiva del diseño.
- Buscar en la narrativa un concepto unificador. Este concepto ayuda para poder traducir el texto al lenguaje escénico.

**Ejercicio 6.** Cada grupo debe contar el cuento en tres a cinco líneas, donde se evidencie de qué habla la historia y después exponer los trabajos realizados

Grupo 1: Cuento *Desde el tejado*.

Descripción del cuento: esta es la historia de Manolito, un chico que es miope y su brújula no le funciona muy bien. En un momento, en lugar de ir hacia el mar, va hacia los cerros y se sube al tejado, creyendo que allí puede pescar. Se da cuenta que no pesca peces, sino gatos y a lo último termina teniendo un cardumen de gatos que pastorea.



Módulo I  
Cuento: Desde el tejado  
Ejercicio de Creación  
Maestro: Eduardo Jiménez

Esta es la historia de Manolito, un pescador de gatos, que siempre espera, algún día, encontrar las estrellas del mar.

Pregunta: ¿De qué habla la historia? ¿Cuál es la reflexión que hace el grupo en torno a la historia?

Respuesta: Hay algo que al grupo llama la atención y es que el personaje navegaba por un oleaje de zinc, lo cual es metafórico. Entonces, la idea es cómo llevar esa metáfora a la imagen. De ahí nace la propuesta de una balsa sobre los tejados,



Módulo I  
Cuento: Desde el tejado  
Ejercicio de Creación  
Maestro: Eduardo Jiménez



Módulo I  
Cuento: Desde el tejado  
Ejercicio de Creación  
Maestro: Eduardo Jiménez

si el niño sobre los tejados fuera pescando y qué pasaría si los tejados fueran de agua.

Pregunta: Pero, ¿de qué habla la historia?

Respuesta: Es una historia que habla de un idealista que va a contracorriente, persiguiendo sus sueños, sin importar el lugar en el que está. El personaje re-contextualiza sus espacios para cumplir sus sueños.

Pregunta: ¿Cuál sería el sueño de ese personaje?, ¿por qué él quería ser pescador y es pescador de gatos?, ¿qué significa eso?, ¿qué es lo que quiere pescar?

Cuando se está trabajando siempre aparecen nuevas preguntas dice el maestro Jiménez.

Pregunta: ¿En qué lugares transcurre la historia?

Respuesta: El lugar inicial es el recuerdo; transcurre en el interior de una casa.

Pregunta: ¿Cómo se va a contar la historia: con muñecos, con actores?

Respuesta: Con muñecos.

Grupo 2: Cuento *El ausente*.

Descripción del cuento: trata de una mujer que desde niña mira el horizonte. Le cuentan que su marido se lo ha llevado el mar, y un día el mar se lo empieza a devolver a pedacitos. Ella recoge estos pedacitos hasta que lo arma por completo dándose

cuenta que es un extraño, que los ojos no la miran, que no es él, pero es él. Un día el mar volverá a llevárselo donde están todos los desaparecidos, donde se supone que convivió con ellos muchos años.

La escena ocurre desde algún lugar, referido al mar. Hay varias lecturas: una es que la soledad ocurre entre muchas cosas, donde las noticias pasan, y se encuentra esta mujer sola en el acantilado. Otra, es de un escenario inclinado, mar fragmentado, donde ella recoge las partes del cuerpo de su esposo.

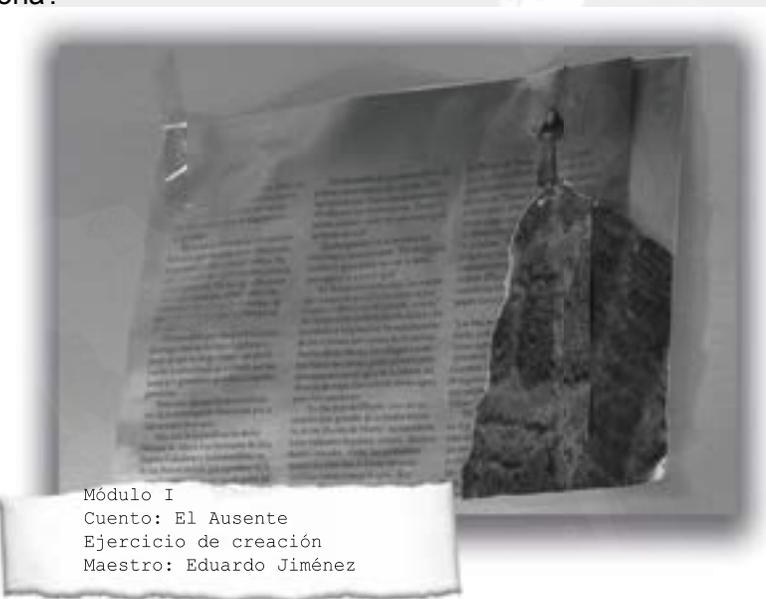
Conceptos fundamentales que se trabajaron: la soledad, la fragmentación, la invisibilidad, lo translúcido, lo difuminado, lo frío, la ausencia.

Lugares que se trabajaron: fueron tres: 1) el no lugar, donde el no lugar puede ser el espacio mental, o desde donde ella narra la historia, 2) el mar y 3) la casa.

El tiempo es fundamental en esta historia porque la mujer fue reconstruyendo a su esposo durante mucho tiempo.

La propuesta de velos genera transparencia y diferentes lecturas, por las capas. Se pretende construir el lugar a partir de pequeñas presencias. Se visualiza un mar fragmentado, pero un mar en movimiento. Se trabaja la profundidad del mar.

Pregunta: ¿De qué habla la historia? El maestro Jiménez realiza esta pregunta al grupo, porque



Módulo I  
Cuento: El Ausente  
Ejercicio de creación  
Maestro: Eduardo Jiménez



cree que la esencia o el tema fundamental del cuento no es la soledad.

### Grupo 3: Cuento *La profecía autocumplida*.

Descripción del cuento: una señora tuvo el presentimiento de que algo muy grave iba a suceder en el pueblo y se lo cuenta a dos de sus nietos (nieto de 17 años y nieta de 14 años de edad), justo en el desayuno. El nieto se va a jugar billar, hace una carambola fácil, tan fácil que el otro le dice: "Le apuesto un peso a que no la hace." El chico toma el taco y cuenta lo que le dijo la abuela de que algo iba a pasar ese día. Taca y falla. El otro responde: "Qué forma más fácil de ganarme un peso", y se va para su casa. Cuando está en su casa le cuenta a su mamá que se ha ganado el peso más fácil de su vida, con la carambola más sencilla. Lo escucha una señora que está cerca de él y le dice: "No te burles tanto de eso, porque a veces los dichos de los viejos pueden ser ciertos." La profecía se hace realidad. Luego, otra persona escucha de nuevo esta noticia y se va para la carnicería. El tendero le vende una libra de carne y le dice al comprador: "Algo muy extraño va a suceder en el pueblo, por qué mejor no se lleva dos libras." Hay una exageración de lo cotidiano. El presentimiento se vuelve una sugestión de que algo muy grave va a pasar, convirtiendo en realidad la tragedia, terminando la abuela por afirmar que "Algo muy grave iba a suceder en este pueblo." Todo el pueblo se va con su familia y sus animales. Lo único que queda en el pueblo son las casas y para no correr el riesgo que la profecía caiga sobre ellos, queman todas las casas.

Pregunta: ¿De qué habla la historia?

Respuesta: Los habitantes de un pueblo creyeron tanto en la profecía de una abuela, que se cumplió. La historia habla de la autosugestión, de no creer en rumores.

Espacios sugeridos por el cuento: 1) El billar, representado por una hoja; 2) la carnicería; 3) el parque central y 4) las casas del pueblo.

Elementos que generan el lugar: el cuchillo, el hacha, la blusa del carnicero, las bolas de billar, los sombreros que usan los personajes.

Pregunta: ¿Por qué la negación del color?

Respuesta: La propuesta está planteada con bicromías, por ejemplo, en la carnicería utilizar tonos rojos y blancos; para la casa de la abuela, tonos sepia, teniendo en cuenta que el cuento remite a un tiempo lejano, es una remembranza.

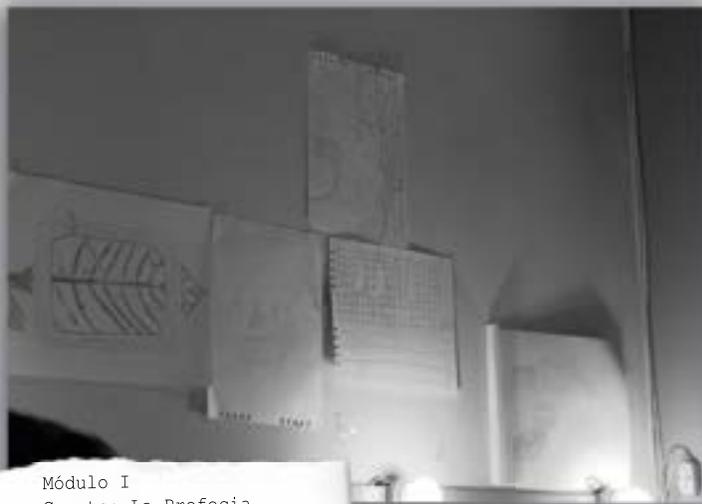
Con respecto a las emociones, se pensó en incertidumbre, afán, desastre, preocupación.

### Grupo 4: Cuento *La marioneta de trapo*.

Descripción del cuento: esta historia en algún momento fue atribuida a Gabriel García Márquez, pero después se reconoció que es autoría de un ventrílocuo llamado Johny Welch. La historia trata de una reflexión que hace un títere si tuviera vida propia, qué haría con esa vida. Es una crítica a la forma irresponsable y descuidada en la que los humanos vivimos. La idea es trabajar la reflexión de un titiritero al final de su vida. Cómo representar la mirada del titiritero y narrada desde el títere.

En la historia no existe un lugar físico concreto, pero se encuentran tres situaciones: 1) la marioneta reflexionando, 2) reflexión de la marioneta sobre sus decisiones, si fuera un humano y 3) crítica hacia los humanos.

El espacio: taller del titiritero y la maleta (representación de la vida y la muerte). Se pretende plantear un espacio de despedida. Taller a blanco y negro (ambigüedad y soledad).



Módulo I  
Cuento: La Profecía  
Ejercicios de Creación  
Maestro: Eduardo Jiménez



El concepto a tratar: la inconsciencia de vivir, caos y vida.

**Ejercicio 7.** Realización de una maqueta con una medida ficticia del espacio. Cada grupo decide el espacio en el que desea trabajar. Exposición de trabajos finales.

Grupo 1: Cuento *Desde el tejado*.

La propuesta: realizar un barco que al mismo tiempo sea una carreta, el cual, va a estar navegando por los tejados de las casas, buscando gatos. El barco tiene dos momentos: uno el real y el otro el onírico. La idea del barco con ruedas es porque la historia presenta una mezcla entre la ciudad y el mar. Dos lugares que se intercambian constantemente en la historia.

La creación del diseño siempre mantuvo presente los siguientes elementos: gato, niño, sueño.

Se trabajó pensando en una estética desde la fantasía. Se pensó también en Manolito como un vagabundo o habitante de calle.

Grupo 2: Cuento *El ausente*.

La esencia: Los desaparecidos.

Palabras y conceptos que se trabajaron: construcción y deconstrucción del cuerpo, historia de un hombre y una mujer, la desaparición, mar que come, la soledad, tiempo, la muerte, la larga espera, la fragmentación, los recuerdos fragmentados, vacíos afectivos, el mar, la identidad, la ausencia, azul, frío, la transparencia, el anhelo, la decepción.

El personaje es una mujer mayor.

El verbo que permanece: evocar

Existe un "ellos" que habitan en mar.

El tiempo: la mujer cuenta la historia en presente, pero habla de su pasado. Las partes del cuerpo dan cuenta de un paso del tiempo.

El lugar: el no lugar, el mar sugerido.

Imágenes: ojo triste, ojo profundo.



Módulo I  
Cuento: El Ausente  
Ejercicio de creación  
Maestro: Eduardo Jiménez

La maqueta es un proceso. Hay unos colores base que van en el azul y el lila. Se manejaron elementos constantes como el peñasco y la fragmentación de las piezas del cuerpo. Estas las animarán actores y rodarán por el público hasta llegar al escenario. Se llegó a unas formas geométricas impregnadas de desaparecidos. Un risco geométrico y rígido que representa el "no lugar". Se definió para espacio abierto. La maqueta se realizó a escala 1:15. El público está insinuado en la maqueta en forma semicircular.

Grupo 3: Cuento *La profecía autocumplida*.

La propuesta de escenografía está planteada para que el público pueda interactuar con ella y dentro de ella, evocando la sensación onírica que puede tener cualquier persona en un estado de sueño profundo, provocando angustia, ensoñación, confusión, duda, curiosidad, interés, deseo, entre otras cosas.

El cuento sugiere un mensaje inicial que se muestra como una especulación y que durante el desarrollo de la historia va tomando una validez que induce a unos comportamientos grupales. Este mensaje lo vemos como una especie de teléfono roto, es por ello que, combinando la idea onírica con detalles reales del pueblo, se quiere generar un espacio híbrido entre realidad y sueño. El suelo será una especie de ruinas que estarán



Módulo I  
Cuento: La marioneta de trapo  
Ejercicios de creación  
Maestro: Eduardo Jiménez

construidas de tal manera que se puedan armar los cuatro espacios en el mismo lugar (casa de la vieja, billar, carnicería y plaza del pueblo). El cielo raso será una gran maraña de cables y tarros armados como teléfonos rotos, que sugieren que el mensaje se fue desdibujando de su intención inicial y manteniendo la evocación y provocación del realismo mágico.

Palabras que se trabajaron: virus, contagioso, migración, rumores, pueblo, miedo, piedras, paja, fuego, humo, pobreza, gordura, calor, no coincidir, ignorancia, chisme, carne, teléfono roto, incertidumbre, paranoia, ruinas, tragedia, desastre, exageración, plátano.

Sucesos: presentimiento, la carambola no lograda, la afirmación del presentimiento, el calor repentino, el pájaro se posa en la plaza, el éxodo.

Personajes: señora vieja, nieto de 17 años, nieta de 14, jugador, jugadores, pariente jugador, carnicero, otra señora, pájaro, hombre valeroso, hombre que quema la casa.

Lugares: pueblo pequeño, casa de la vieja premonitoria, billar, casa del que se ganó el peso, carnicería, plaza de pueblo, calle central.

Grupo 4: Cuento *La marioneta de trapo*.

Palabras detonantes: vida, caos, tiempo, intensidad, conciencia, humildad, trozo de vida, encarnado, beso, maleta, muñeco, alma, trapo, sol.

Situación - relación:

Marioneta – Mente  
Marioneta – Dios  
Marioneta – Hombres  
Titiritero – Maleta

Lugar – situación – momento:

Saliendo de la maleta  
Durante una función  
El títere afuera observa  
Rebelión del muñeco antes de ser guardado, empaquetado.



Conceptos: vida/muerte, placer/vida, conciencia de vivir/maleta.

Pregunta: ¿Qué quiere decir el autor? ¿Quién está hablando?

Respuesta: crítica a la forma en que vivimos, el gusto de vivir, lo efímero de la vida, el disfrute, la contra-corriente y la carta de despedida.

Pregunta: ¿Por qué el títere sabe eso?

Respuesta: el titiritero es el alma del títere.

Personaje: el titiritero viejo, experimentado, sabio.

Espacio: Maleta/ataúd. La maleta es al títere lo que el ataúd al titiritero.

**Notas:**

1. Recuperado de <http://escenografia.cl/espacio.html>
2. Se habla de actor, bailarín o bailarina, de quien está en escena.
3. Para este caso no es el actor quien debe moverse, sino el

personaje el que se mueve en el espacio. Allí el actor que lo está interpretando puede decirle al diseñador, si la distribución del espacio es cómoda o no.

4. Con respecto a esta clave, el escenógrafo menciona que el artista trabaja con la memoria y con el recuerdo, donde la percepción va construyendo realidades y los recuerdos son parte de esa realidad. Cuando se lee un texto, el diseñador se da cuenta que las palabras evocan algo.

5. Para Jiménez, el teatro es un hecho político, un hecho colectivo, un hecho con entrega, de compartir y de comunicarse con el otro.

6. El maestro Jiménez recomienda leer el libro *Arte y percepción visual* de Rudolf Arnheim, uno de los escritores que más ha investigado sobre las problemáticas del espacio y la percepción visual.

7. Se refiere al ámbito donde se desarrolla una composición, medio en el que se desenvuelven las fuerzas ópticas externas entre sí y con los límites del mismo. Este puede ser: cerrado, abierto, escultórico, escenográfico, arquitectónico, etc., cuyas leyes se infieren de esta relación.

8. El maestro Jimenez manifiesta que le gusta trabajar más con textos narrativos que teatrales porque en ellos resulta más complejo hacer el análisis.

9. Esta primera lectura se realiza por frases, pero si hay una información que llama la atención, es bueno detenerse y revisar.



Módulo 1  
Presentación de maquetas finales  
Maestro: Eduardo Jiménez



## MÓDULO II.

Maestro ALEJANDRO JAEN LÓPEZ  
Ciudad de Monterrey, México.



Alejandro Jaen López

Alejandro Jaen (México) es iluminador, actor y director, así como docente de la materia de Iluminación Escénica dentro de la Licenciatura en Arte Teatral y Licenciatura en Danza Contemporánea de la Universidad Autónoma de Nuevo León, México. Desarrolló y aplicó un rediseño del programa de la asignatura de Iluminación Escénica en agosto de 2012, para la Facultad de Artes Escénicas de la misma universidad. Ha diseñado iluminación escénica de distintos espectáculos de teatro de títeres y actores en varios países.

El objetivo de este curso es conocer el lenguaje lumínico y poder utilizarlo en la puesta en escena. Conocer los tecnicismos, cómo se puede emplear la luz para crear convenciones escénicas, colorimetría y en especial el desarrollo de un plano lumínico.

De igual forma, indagar cómo todo ese proceso técnico se genera desde el punto de vista creativo y cómo se traduce en el papel de una manera estandarizada, teniendo en cuenta que cuando se habla de los planos, en muchos de los casos, es algo subjetivo; es decir, cada quien hace su plano como lo entiende. Por eso resulta relevante para este curso, generar una estandarización, un plano

que sea comprensible a nivel local, nacional e internacional.

Uno de los propósitos del taller es complementar el módulo anterior donde se trabajó el concepto de escenografía y poder realizar el diseño de luces para ese espacio escénico creado. Así que, para realizar la estandarización de planos es necesario descargar el *software LXFree*<sup>1</sup>, tema que se trabajará después, pero antes se revisarán los asuntos referentes a la historia de la luz y la luminotecnia.

### Historia de la iluminación

Para comprender mejor el concepto de iluminación escénica tenemos que hablar también de historia. Por un lado, la experiencia de vida del hombre en relación con la luz y, por otro, la manera como va evolucionando según las exigencias en los escenarios teatrales y sus métodos de implementación en cada época.

Primero, el hombre genera fuego al encender llamas empleando la fricción de ramas secas; era un fuego que debía controlar. El hombre en las cavernas se refugiaba y hacía fogatas para resguardarse de las fieras nocturnas y proveerse de calor. Con el calor que la fogata brindaba, calentaban el ambiente y cocinaban y, con la luz y sus sombras, contaban historias que hoy se pueden conocer en las pinturas rupestres. Es por ello que se dice que la luz nace en las sombras.

Según el maestro Jaen, en los orígenes del teatro, por desconocimiento, no se empleaba un sistema de iluminación. Por ejemplo, en el escenario griego todas las representaciones eran de día y para generar una atmósfera nocturna, se utilizaban elementos que evocaban cierta temporalidad.

Durante el siglo XV y XVI, el control de la luz empezó a mostrarse de manera no focalizada por medio de cirios y velas de cebo o de cera. El hombre podía controlarla y por lo mismo generaba una plasticidad que le permitía direccionarla hacia el lugar que quería iluminar y ver.

Seguidamente, se empezó a generar luz por medio de mecheros y lámparas con aceite vegetal.

Tiempo después aparece el candil de petróleo. Con él se controlaba mejor la luz porque, dependiendo de la cantidad de líquido que tuviera, se



Ejercicios Módulo II  
Maestro: Alejandro Jaen  
Diplomado Dirección de Arte

podía graduar su intensidad. En la estructura del candil se puede observar el cristal o vidrio que fue de gran aporte para la iluminación.

Con el paso del tiempo surge el barroco, se crea el edificio teatral, que era un escenario que contaba con telones, rompimientos, bambalinas, bastidores, ferms para estructuras, varales, telón de fondo evocando al Renacimiento a través del concepto de la perspectiva, así como el proscenio, utilizado para instalar las candilejas que también hacen su aparición en esta época del barroco. Estas eran una hilera de lámparas de candil de petróleo que iluminaban la escena y a los actores desde abajo. Aquí los técnicos cortaban las mechas para cuadrar la intensidad de la luz<sup>2</sup>. Se trabajaba la luz no focalizada, luz que permitía ver todo el espacio, pero no había manera de graduar la intensidad, la potencia. Se tenía encendido el espacio del público y también el del escenario. En ese momento la luz no era lo más trascendente, lo más importante era el texto, por eso los movimientos del actor eran grandilocuentes acompañando su voz.

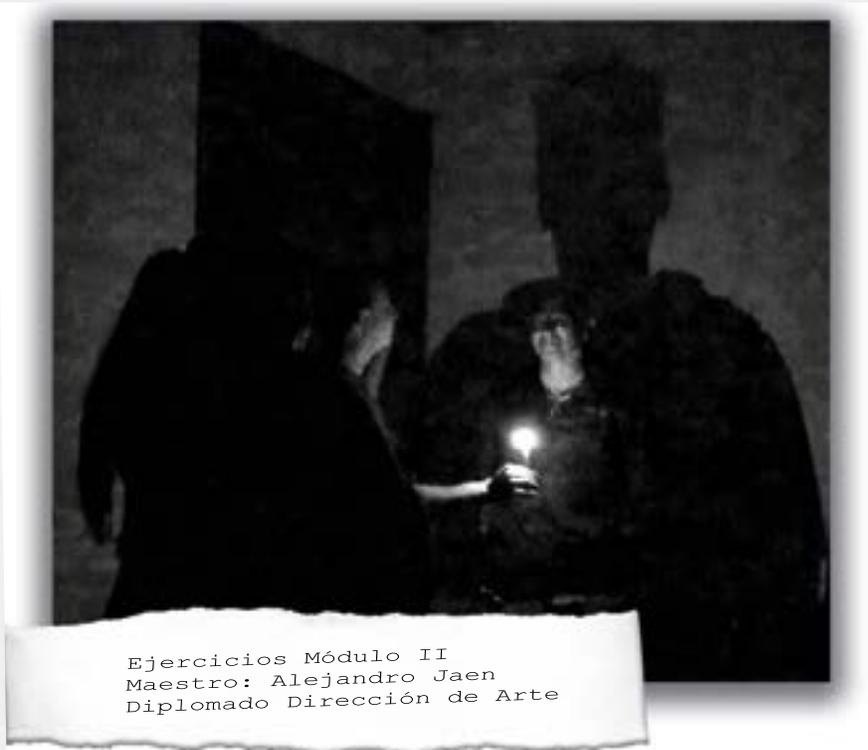
Durante el siglo XVII y XVIII las lámparas de aceite fueron sustituidas

por las lámparas de gas. Estas lámparas iluminaban de manera omnidireccional y difusa, alumbrando en un círculo de 360°.

Con el tiempo, la iluminación siguió mejorando haciéndose evidente su desarrollo y, en esa evolución, el cristal fue uno de los elementos que ayudó a crear nuevas alternativas de solución a los problemas presentados con los sistemas antiguos, como el olor, el humo o el viento que apagaba o propagaba el fuego. Muestra de ello es la creación de las lámparas de arco voltaico (lámparas de carbón) y las lámparas de mercurio.

Las primeras, tienen dos puntas de grafito por las que pasa una corriente que al hacer contacto entre sí generan una fuente luminosa. Las segundas, tenían un tipo de esfera en la cual, mediante el contacto eléctrico y el gas de mercurio, se podía generar una intensidad de luz más potente y de mayor continuidad que la dada por la lámpara de carbón.

En relación con lo anterior, teniendo en cuenta la disposición de los escenarios en los que se utilizaban las lámparas de gas como herramienta de ilu-



Ejercicios Módulo II  
Maestro: Alejandro Jaen  
Diplomado Dirección de Arte



Ejercicio de clase  
Módulo II  
Maestro: Alejandro Jaen



Ejercicio de clase  
Módulo II  
Maestro: Alejandro Jaen



minación, se recuerda el edificio teatral isabelino, que se desarrolla en Inglaterra durante el barroco. Mediante las obras teatrales aquí presentadas se evidencian algunas desventajas en la iluminación utilizada a partir de estas lámparas, entre ellas que su manipulación era riesgosa, la salida del gas era ruidosa, los espectadores afirmaban que los actores se veían verdes, la temperatura aumentaba volviendo el ambiente casi un horno y el gas desprendía un olor que era incómodo para los espectadores y los mismos actores.

De igual manera, y siguiendo el desarrollo de la luminaria de gas, fue gracias al *limelight* (luz de calcio) y al sistema de varas que se empezaron a emplear los ejes X y Y. Se iluminaba a los actores de manera frontal y desde un ángulo cenital para darles relieve y profundidad. El técnico seguía el movimiento de los actores permitiendo a los asistentes ver en diferentes planos y de manera bidimensional, tal cual se hace hoy en día con el sistema *spotlight*. Este sistema de iluminación producía un brillo blanco incandescente cuando se quemaba la cal, que cubrían con vidrios de colores cuando querían dar algún matiz particular a la escena.

Seguidamente, dicho sistema fue reemplazado por el arco eléctrico. Hacia 1865 se inventa la iluminación eléctrica y con ella, hacia 1880 se crea la bombilla. La electricidad pudo ser controlada de manera equilibrada y su intensidad generaba iluminación continua. Con este avance, los teatros empezaron a utilizar los tres tipos de iluminación en mayor o menor medida: iluminación con lámparas de gas, iluminación de arco eléctrico e iluminación con bombillas.

Ahora, cuando se hace referencia al concepto del espacio escénico es fundamental mencionar a Loie Fuller, Adolphe Appia, Gordon Craig y Josef Svoboda.

Por un lado, la artista Fuller fue una de las pioneras en el juego de la luz y el color en esa época; fue ella quien empezó a jugar con el cambio de la luz en el escenario. Por otro, el escenógrafo Appia rechazaba la falsedad en la escenografía, los fondos pintados y la perspectiva simulada. Con el fin de conceder al escenario elementos que generaban tridimensionalidad en el decorado, se apoyaba en el sistema de iluminación graduada y llena de lógica, revelándose también en la barrera

que existía entre el escenario y la sala creando el oscuro escénico.

Seguidamente, el actor, productor y director de escena Craig, rechaza el naturalismo y crea el espacio escénico monumental, brindando profundidad de campo a partir del movimiento de grandes tabloncillos reflejando la luz de modos diversos.

Más adelante, el arquitecto y escenógrafo Svoboda, inspirado en Craig, desarrolla el sistema de exhibiciones fílmicas en el escenario para dar mayor sensación de profundidad. A la vez, implementa un método de utilización de espejos situados en diagonal, según la posición de los asistentes. Al dividirse el escenario, el espejo realizaba varias tareas, entre ellas la de servir de pantalla de exhibición fílmica y reflexión de los actores. Un ejemplo de esta propuesta se observa en *La Traviata* de Giuseppe Verdi, donde situó un espejo en ángulo de 60° al piso para que los asistentes formaran parte de la obra teatral. También creó una cortina de luz blanca con unos focos diseñados por él, que llevan su mismo nombre. Estos producen un haz de luz fuerte y potente que permite juegos plásticos con la luz. Fue Svoboda el que evolucionó el manejo de las texturas a través de la luz.

Ahora bien, retomando el uso de la bombilla incandescente como herramienta de luminaria para los escenarios teatrales, viene a ser este sistema eléctrico el que desplace los sistemas de gas, seduciendo a productores y escenógrafos por su versatilidad, introduciendo de esta manera el método *Mc Candless* y el nacimiento del *spotlight*.

Los *spotlight* son instrumentos empleados para iluminar escenarios, utilizando una o varias lentes, y los hay de diferentes tipos: *fresnel*, elipsoidal, par, *spot* seguidor y plano convexo. Ellos producen un haz de luz que es utilizado para iluminar zonas específicas. Sus contornos pueden ser difusos o definidos según sea el tipo de *spotlight* y el caso para el que se requiera.

Durante el barroco se crean unos puentes de iluminación sobre el proscenio donde se colgaban las lámparas de gas; con el tiempo, estos puentes son adaptados para ubicar los *spot*. En la mecánica del edificio teatral, estos puentes han sido construidos a cierta altura para que la luz dirigida llegue a la escena en el ángulo e intensidad acorde con la atmósfera deseada. Un primer



puede ser ubicado a 45° y otro a 22° del escenario, generando una isóptica<sup>3</sup>. Con el tiempo, el sistema ha dejado de ser mecánico para pasar a ser automatizado. Dicho sistema es conocido como *rigging* teatral, que consiste en la instalación de maquinaria escénica para suspensión, apertura de telones e instalación de techos que generan tridimensionalidad. Gracias al avance tecnológico, la luminaria ahora funciona de manera electrónica siendo manipulada desde consolas.

El método Mc Candless aplica también el sistema de zonas lumínicas. Estas zonas no son las nueve tradicionales del escenario sino que este se divide en seis, distribuyéndose acorde con el tamaño del área escénica, de la organización del espacio y del tamaño del haz de luz de los *spot*.

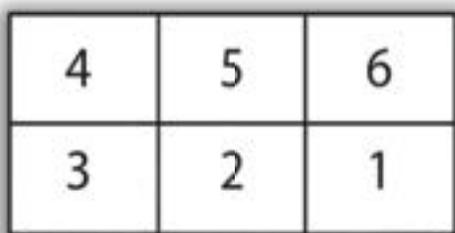


Gráfico de zonas

Fue gracias a esto que se empezó a controlar el ángulo variable de la luz en cuestión, de los grados del elipso (40°, 45°, 50° y hasta 90°). Para su manejo, había ya luces frontales, tipo lateral de varal, unas externas, unas más que venían de forma cenital y otras que se ubicaban abajo, todo en una sola escena cubriendo todo el escenario de manera independiente, creando círculos que iluminaban personajes o elementos, en concordancia con las decisiones del director.

Todo lo que hasta la fecha se había realizado en iluminación estaba basado en las candlejas, lámparas de gas y luz incandescente, pero la nueva era trae consigo nuevas herramientas tecnológicas para la luminaria que se va integrando paulatinamente a los escenarios teatrales. Una herramienta específica es la utilización de la luz LED, donde se colocan tres diodos que nos permiten generar distintas combinaciones de color con el rojo, el verde

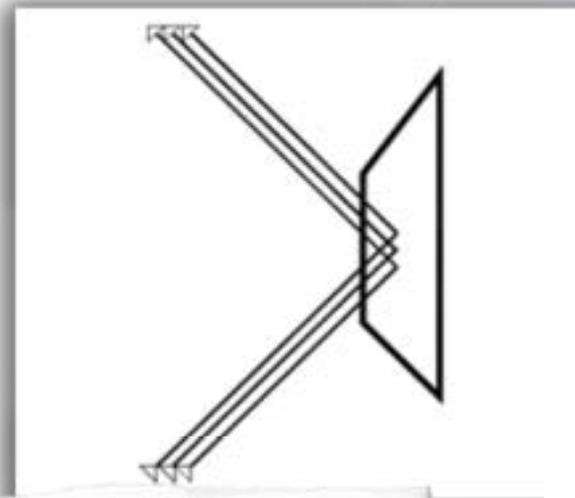
y el azul (RGB) que, mezclados entre sí, dan como resultado una luz blanca. Este resultado presenta fallas en relación con el manejo del *dimmer*<sup>4</sup> puesto que el blanco que se obtiene es un blanco saturado debido a que tienen más azul que otro color en su espectro cromático, falla a la que se le ha ido buscando solución a partir de la utilización de filtros con temperaturas de color superiores a 6000°k, que equilibran los tonos.

### Luz e iluminación

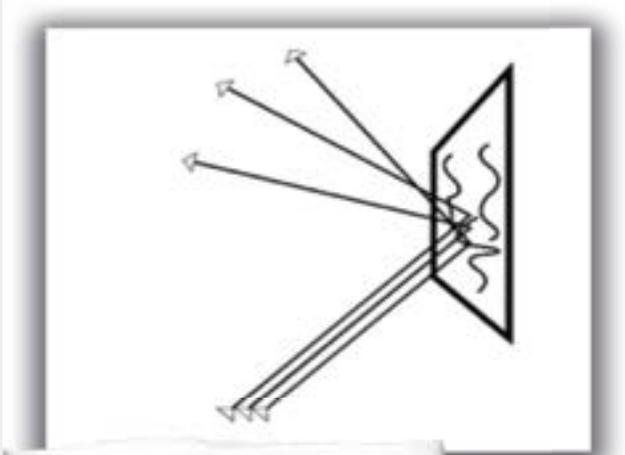
Es importante tener en cuenta que, cuando de iluminación se habla, no solamente se hace referencia a su historia, herramientas y métodos implementados, sino a la base misma que la crea: la luz. Es ahí cuando se adentra en el tema específico de sus fundamentos y la óptica, pues la luz primeramente es un elemento arquitectónico abstracto, mental y completamente visual, que dio vida a los diferentes lenguajes estéticos contemporáneos.

La luz presenta además varios fenómenos entre los que se observan la reflexión, la refracción, la difracción, la dispersión, la absorción y la polarización, entre otros, pero son la reflexión y refracción las que mayor importancia cobran cuando de luminarias se trata.

Por un lado, la reflexión se da gracias a que los rayos de luz chocan sobre una superficie, se separan y regresan al medio de donde salieron o se dispersan en varias direcciones según sea el tipo de superficie en el que la luz rebota.



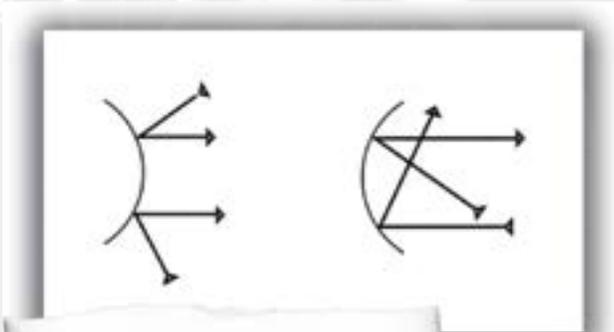
Reflexión Especular



Reflexión difusa

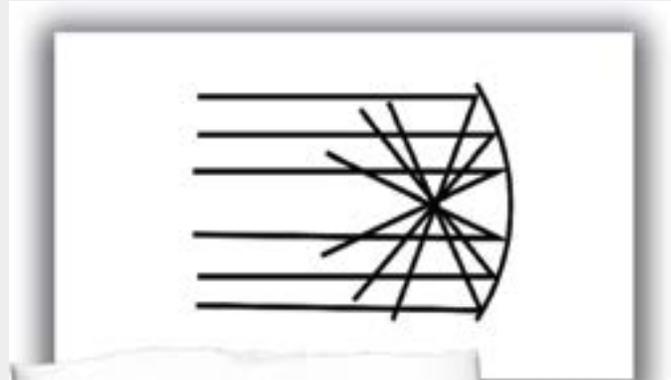
La reflexión especular permite a los rayos luminosos ser reflejados de manera paralela porque la superficie que recibe la luz es lisa y brillante; mientras que, cuando se habla de reflexión irregular o difusa, se hace referencia a los rayos reflejados en distintas direcciones debido a que la superficie que recibe la luz es rugosa, martillada o curva.

Un ejemplo de ello son los diferentes tipos de espejos. Los hay esféricos, cuya forma corresponde, como su nombre lo indica, a un casquete de esfera, o sea, la superficie que resulta de cortar una esfera con un plano. De estos existen dos tipos: los cóncavos que reflejan la imagen hacia dentro, y los convexos que la reflejan hacia afuera.



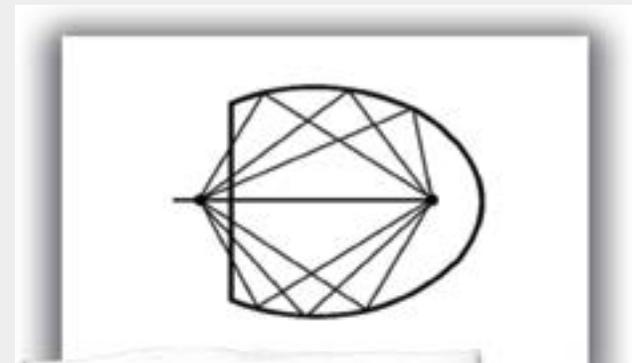
Espejo esférico

También los hay parabólicos, cuya curva corresponde a una parábola (que es una curva abierta) la cual posee un solo foco geométrico. Cuando una fuente de luz es colocada en el foco geométrico de la parábola, los rayos de luz se reflejan en el espejo desviándose paralelamente al eje de la parábola.



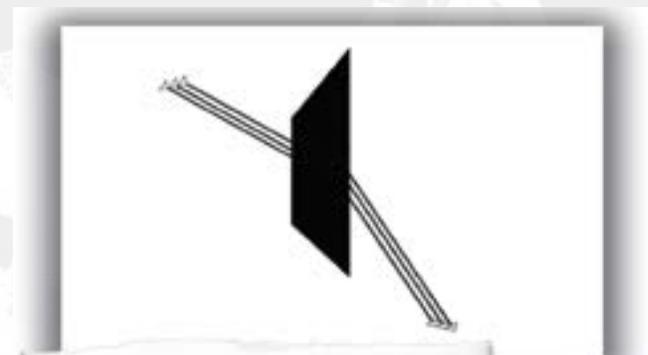
Espejo Parabólico

Finalmente, los hay elípticos, cuya curva corresponde a una media elipse (que es una curva cerrada) la cual posee dos focos geométricos. Cuando una superficie de luz es colocada en el foco geométrico más cercano al espejo los rayos de luz se reflejan desviándose hacia el otro foco geométrico.

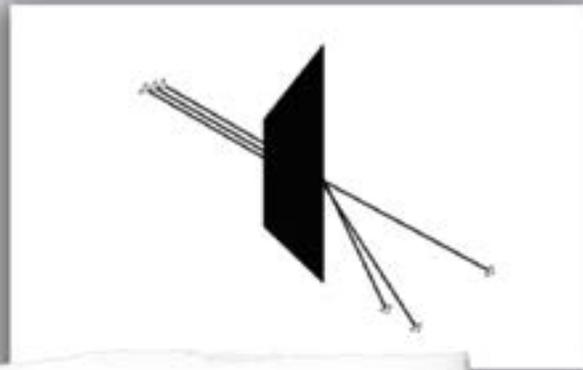


Espejo elíptico

La refracción, por su lado, se da gracias a que los medios que son tocados por la luz, permiten que la luz los atraviese generando una condensación óptica diferente.

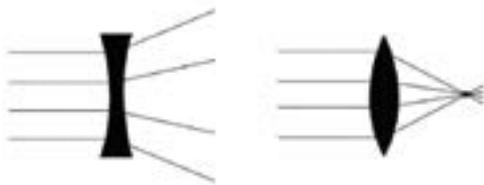


Reflexión directa



Reflexión translúcida

Otro factor, que incide en ello, son las lentes. En general, existen de dos tipos: las convergentes y las divergentes. Las convergentes tienen mayor volumen en el centro que en los extremos y permiten hacer coincidir los rayos de luz que las atraviesan, en un punto. Las divergentes son lo contrario; son más voluminosas en los extremos y delgadas en el centro. Todos los rayos paralelos de luz que llegan a ella se separan.

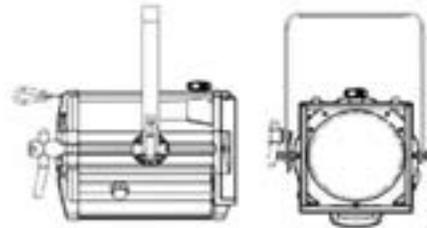


Lentes convergente y divergente

En este orden de ideas, las lámparas *spotlight* y los fenómenos de la luz tienen mucho en común, pues cada lámpara dentro de su composición cuenta con un espejo y, todo junto, genera diferentes tipos de reflexión y refracción.

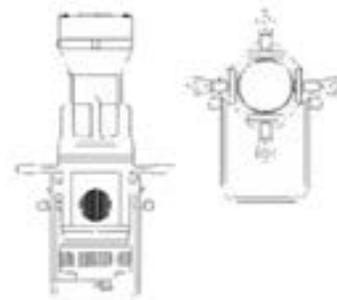
Así pues, existen varios tipos de lámparas *spotlight*. Por un lado tenemos la *fresnel*, que normalmente se emplea para crear atmósferas difusas, las cuales se pueden dispersar o centralizar. Se crea al practicar coronas circulares escalonadas en una lente plano convexa. Es también una lente convergente y toma su nombre por su creador.

Utiliza lentes que nos pueden dar diferentes amplitudes: el *narrow*, el *wide* y el *very narrow*.



Lámpara Fresnel

Por otro lado se encuentra la lámpara PAR. Anteriormente, la PAR halógena contaba con un cono parabólico y tenían una amplitud *smooth*, *medium* o *wide*, brindando diferentes tipos de ángulos. La manera como se podía controlar era con paneles que se cerraban o abrían para cortar la luz, pero no de igual manera que un elipsoidal que se cierra como un diafragma. Hoy en día las lámparas *source four*, que son lámparas PAR, cuentan con lentes intercambiables. Estas brindan dos tipos de luz: la difusa y la concentrada (directa). Las lámparas tipo multipar se utilizan en la vara electrificada para generar ambientes. De ahí la diferencia entre una lámpara PAR y una tipo HPL que actualmente se combina con una lente plano convexa.

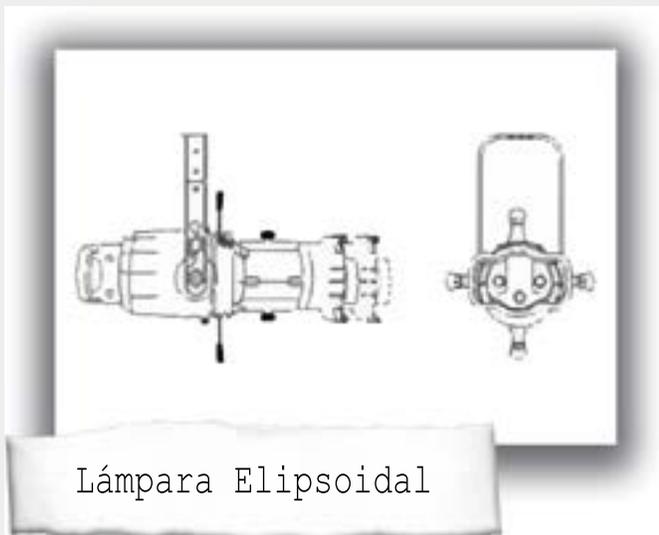


Surce four tipo Par

De igual manera, se encuentran los equipos plano-convexo, que en la parte superior cuentan con una placa donde se ubica un filtro y una rejilla de seguridad en caso tal de que se llegase a estallar



la lente. Para concluir con los *spotlight*, están los *spot* seguidores, donde se emplaza el elipsoidal en una base, como una cabeza móvil, permitiendo la colocación precisa de la luz.



Lámpara Elipsoidal

Finalmente está el elipsoidal, que genera formas de contornos definidos. Esta luminaria cuenta con lentes biconvexas capaces de producir un haz de luz concentrado. En su anatomía podemos encontrar un portalámpara y, en el medio, un diafragma que es como un ombligo por medio del cual, se pueden lograr formas geométricas y realizar efectos de recorte cuando la luz se proyecta. Fue gracias a la iluminación selectiva, que brindaba el elipsoidal, que se pudo desarrollar el método Mc Candless para manejar la luz, ponerla donde se quería y marginar su haz a conveniencia.

De acuerdo con lo anterior, los elipsos pueden dar varios tipos de apertura de diámetro para los diferentes efectos como los logrados con el *gobo glass*, que se asemeja a un vidrio, casi transparente y tiene ciertas texturas que pueden generar efecto de hielo o *frost*, y en otros momentos efectos tridimensionales.

Los gobos colorizados, o llamados *color raizer*, por medio de los cuales se pueden generar texturas con distintas tonalidades, por ejemplo, el desierto con sus diferentes degradaciones. Los rotagobos, que giran sobre su propio eje y permiten poner otro gobo empalmado al primero, girando los dos al mismo tiempo. Estos efectos se manejan en el espacio del diafragma de la luminaria, con lo que se puede ir cerrando o abriendo su diámetro. Cabe destacar que los elipsos fijos pueden dar

diámetros de 5° (que a la altura de 7 m nos da 50 cm de diámetro de área iluminada), 10° y 20°, siendo esta la amplitud de concentración de la luz, diseñada para unas distancias muy lejanas. A su vez, los hay *mini-zoom* que cuentan con un rango de apertura entre los 25° a 50°; así, entre mayor amplitud de la lente se logra una focalización más pequeña.

Habría que anotar también que las luces de ciclorama son habitualmente halógenas, con un filamento que varía su potencia entre los 500 y los 2000 watts. Estas vienen en cuatro gabinetes juntos, normalmente para los colores ámbar, rojo, azul y verde, permitiendo así obtener distintas combinaciones cromáticas en el fondo. Estas luces en cuestión se pueden utilizar tanto arriba como abajo generando un baño de luz muy parejo.

### Ejercicio de creación de gobos



Ejercicio de utilización de Gobos  
Módulo II  
Maestro: Alejandro Jaen

### Ejercicio de utilización de gobos y efectos

Tiene como objetivo jugar con los efectos que ellos producen y después poder aplicar sus resultados en la escena.

El maestro Jaen parte de la siguiente narración (los estudiantes con los ojos cerrados, escuchan la historia): “Es una visual panorámica, alcanzamos a ver un rayo de luz que poco a poco se va aclarando y vemos una casa. Nuestra visión se acerca a la casa y caminamos muy lento. Llegamos a esa casa y se abre la puerta principal con un pequeño sonido. Cuando cruzamos la puerta hay un des-



Ejercicio de utilización de Gobos  
Módulo II  
Maestro: Alejandro Jaen

tello de luz que entra por la ventana, volteamos a nuestro lado izquierdo y hay una pared, una mesa, unos cuadros colgados y a nuestra derecha está una escalera que conduce a un segundo piso. Caminamos por esa escalera lentamente. Llegamos al descanso de esa escalera y hay más cuadros y una ventana grande, por donde entra también un poco más de luz.

Subimos y alcanzamos a escuchar nuestros pasos; solo un poco. Llegamos al segundo piso y vemos que hay un pasillo largo, damos un giro a la derecha y caminamos por el pasillo, donde hay ventana con un cortinero. A nuestro lado izquierdo hay tres puertas. Por la puerta del medio sale vapor de agua. Volteamos hacia la izquierda, entramos y vemos la silueta de una mujer que se está duchando y hay una luz que se proyecta desde la ventana hacia el contrario de la pared. De repente se ve la sombra de una mano con un cuchillo y la asesina. Hay un *blackout*".

Preguntas realizadas por el maestro:

¿De qué color era la casa?, ¿de qué color era el piso de la casa?, ¿de qué color era la luz que entraba a la casa?, ¿de qué color era la sombra que asesina a la mujer?

Con esta información y una fuente de luz, retrate esta historia. Si hay una fuente de luz, ¿dónde estaría ubicada?, ¿tiene un filtro un gobo?, ¿qué intensidad tendría esa luz? Cada grupo de trabajo, decide cuál escena va a realizar.

Reglas: Hacer un plano donde se vea el escenario, ubicar la fuente de luz y ocupar todo el espacio.

### El sentido semántico, morfológico y sintáctico de la luz

Cuando se habla de semántica se hace referencia a la significación del objeto, lo que es y cómo es transformada su apreciación por la luz. Un ejemplo es el títere, que es un objeto al que se le da un significado ligado a lo que transmite con la luz. Aquí el objeto (el títere) es lo que es, pero de acuerdo con la convención que se use, el títere como objeto puede dejar de ser títere y adquirir otras connotaciones.

Por otro lado, cuando se habla de morfología, se hace referencia a las características distintivas que tiene el objeto. ¿Cómo es esto? Estas características conforman un sistema de factores descriptivos. En el caso de los objetos materiales estos factores son el tamaño, el color, el peso, el material, la dimensión (puntualidad, linealidad, superficialidad, volumen). Ahora, en relación con la morfología de la luz, se pueden distinguir cinco factores que la caracterizan y actúan de manera simultánea, aunque pueden estudiarse por separado: posición, intensidad, color, difusión y tamaño.

Finalmente, lo sintáctico hace referencia a las relaciones estructurales entre las diversas partes que constituyen el objeto. ¿Cómo se organiza esto?



Ejercicio de utilización de Gobos  
Módulo II  
Maestro: Alejandro Jaen



Ejercicio de utilización de Gobos  
Módulo II  
Maestro: Alejandro Jaen

En el caso de los objetos se trata de la extensión o manera de manifestarse en el espacio. En el caso de la luz se refiere a la forma como varían los factores morfológicos: posición, intensidad, color, difusión y tamaño.

En relación con esto se podría decir que la diferencia existente entre semántica, morfología y sintaxis es que la propuesta de la luz varía en cada una emitiendo al espectador un mensaje diferente acorde con el objeto.

Ahora bien, en cuanto al emplazamiento (posición) de las luces, se puede decir que existen varias ubicaciones: la frontal, que es la luz que da de frente al personaje, de frente al objeto y de arriba hacia abajo. La lateral es la que se encuentra ubicada a los lados del escenario y está sujeta a una vara, ya sea arriba, en el medio o abajo. La cenital, que viene de arriba hacia abajo de manera perpendicular a cualquier punto del suelo. La de modelaje, que son dos ángulos cruzados de elipsos que se dirigen en una franja y que cruzan e iluminan el rostro del personaje. El contraluz, es la luz que se encuentra de espaldas al personaje u objeto. Un tipo de contraluz está en un centro

focal al objeto y el otro que es el de modelaje pero viéndolo de atrás hacia adelante. Otro tipo son las calles laterales que son muy utilizadas en danza para iluminar los contornos de los bailarines, los cuales se dividen en: tipo cintura, tipo picado y antifaz. Y por último el nadir, que es la luz que viene en dirección contraria al cenital.

### TEORÍA DEL COLOR EN ILUMINACIÓN Y PSICOLOGÍA

El color tiene mucho que ver con la cultura, no se puede tener un sentido semiótico ponderando un significado. El color rojo puede tener una onda de frecuencia más amplia y por eso lo podemos percibir pero no va a significar lo mismo en alguna parte del continente que en otra, donde significar algo completamente distinto. Cuando se piensa en color, es necesario pensar en darle una utilidad funcional acorde con la percepción del espectador, siendo el que lo manipula muy intuitivo.

El valor que se le da al color puede ser determinante. No siempre hay una ley que nos determine el significado de un color, ya que eso es relativo a la experiencia de cada persona y su cultura.



Ejercicio de iluminación  
Módulo II  
Maestro: Alejandro Jaen

En general, los colores se dividen en dos grupos: los aditivos y los sustractivos. Los primeros producen luz de una fuente de iluminación utilizando los colores rojo, verde y azul y de ellos se hacen combinaciones para generar el resto de colores. Pero, poner luces con estos colores en el escenario es algo que puede beneficiar o perjudicar la escena. El exceso de mezcla aditiva puede crear un resultado poco estético por exceso de saturación, si no está cuidada la mezcla; la idea es que la matece. Los segundos, dan cuenta de los colores pigmentos, que mezclados con otros, absorben algunas longitudes de onda manifestando otras diferentes. Para esto, existen unos filtros que cuentan con una escala de frecuencia dependiendo el tono y el color diseñados para los reflectores de luz halógena. Estas mezclas aditivas y sustractivas es lo que llamamos color-luz.

En este orden de ideas decimos que la iluminación parte de la refracción que se da de un rayo de luz en un prisma, fenómeno natural que descubrió Isaac Newton. A partir de ese momento se descubre que la descomposición de la luz blanca da como resultado el espectro luminoso y los colores que lo componen son percibidos por el ojo humano; estos son el rojo, naranja, amarillo, verde, azul, añil y violeta y cada color es medido por un rango diferente de frecuencias de onda.

Por otro lado, Johann Goethe crea una teoría en la que manifiesta que cada color afecta al ser humano de manera diferente, provoca algo y es allí donde se entra a hablar de tono, saturación y luminosidad. En relación con esto, Albert Munsell propone una gradación en términos de los tonos. Un tono es la la variación de los colores, es la propiedad que diferencia un color de otro y por la cual los designamos: verde, violeta, rojo, etc. La saturación representa la intensidad cromática o pureza de un color. En otras palabras, es la claridad u oscuridad de un color y está determinada por la cantidad de luz que un color emite. La luminosidad, es la cantidad de luz reflejada por una superficie en comparación con la reflejada por una superficie blanca en iguales condiciones de iluminación. En este caso hay colores que reflejan más la luz y otros que la absorben.

Así mismo, los colores se organizan en grupos: los complementarios u opuestos son aquellos que se equilibran e intensifican mutuamente dando el mayor contraste (amarillo-violeta, rojo-verde, naranja-azul). También se asocian con temperaturas: cálidas y frías.

Las luces de tungsteno dan un rango de 2700 a 3300K, las fluorescentes son de 4000K, el Sol está en 15000K, el flash 5500K y los ambientes nublados 6000K. Conocer los grados Kelvin sirve para saber qué lámparas usar pero se dejan en un plano secundario en el ámbito teatral.

En contraposición al color existe lo acromático, que hace referencia a la ausencia de color. Para la presencia de ella existen filtros grises que, sin necesidad de graduar el *dimmer*, logran bajar la intensidad de la luz.

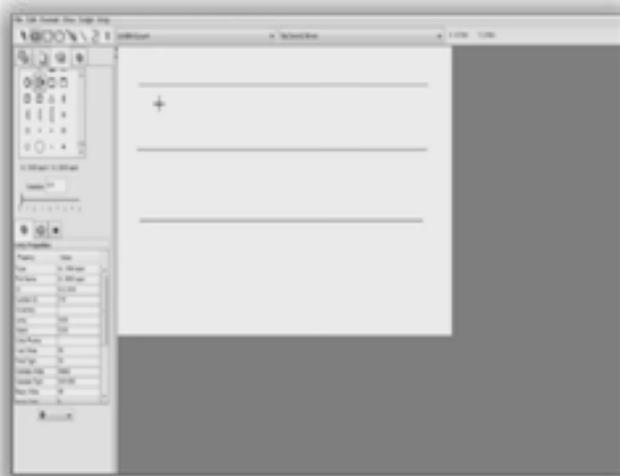


Ejercicio de utilización de Gobos  
Módulo II  
Maestro: Alejandro Jaen

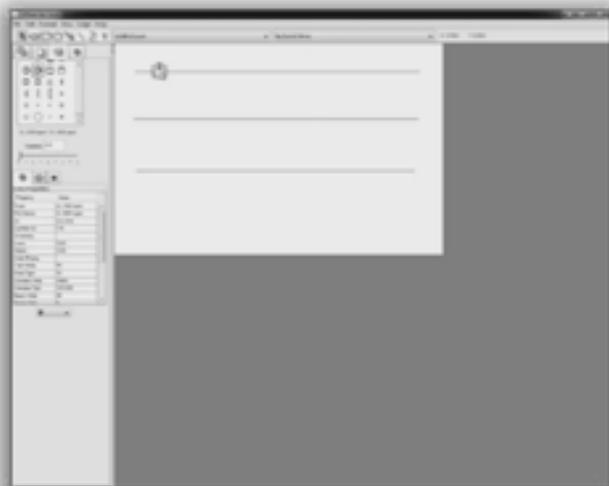




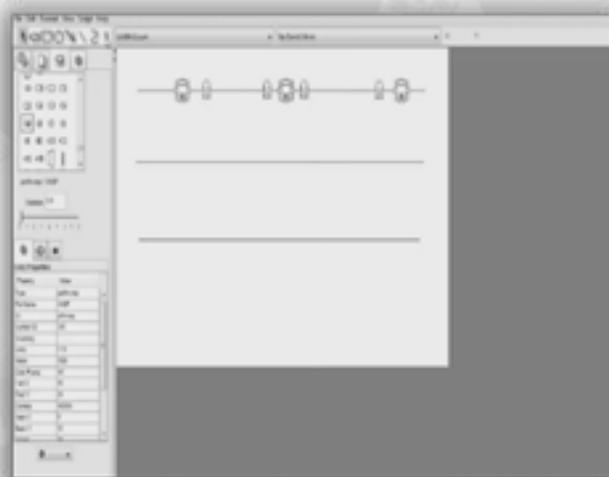
El *Software LX Free* dispone de una configuración de escala predeterminada; sin embargo, si el diseñador del plano de luminarias requiere otra configuración, puede editar las medidas a centímetros, metros, pies, etc. Posterior a esto, en la barra de herramientas el diseñador creará una capa o *layer* donde ubicará cada uno de los objetos de la sala; por ejemplo, se creará una capa donde se dibujarán unas líneas que representarán las varas del nuestro espacio teatral.



Después de diseñar el espacio teatral, se dará click en el icono de luminarias reconocido por ser, por ejemplo, un *fresnel* ubicado horizontalmente; automáticamente se abrirá una galería con distintas luminarias y dando click y arrastrando los iconos se va a posicionar la luminaria donde se desea ubicar. De igual forma, debajo de la galería de las luminarias que se despliega, se tendrán la cantidad de grados que pueden inclinarse según sea el requerimiento y la descripción técnica de cada una de ellas.



Si se desea escribir información que resulte indispensable para quienes trabajan en la puesta en escena de las luminarias, *LX Free* nos permite hacerlo dando click en el icono "T" y ubicando el texto donde se desee.

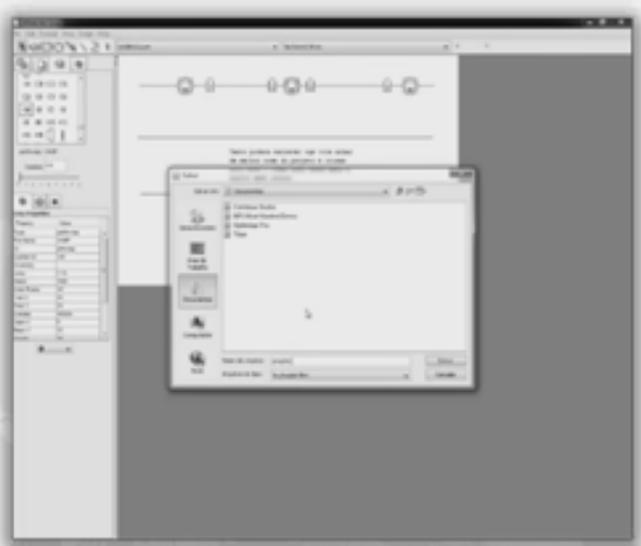




Ahora bien, *Easy Stand Alone* es un *software* 3D que permite, en una interfaz virtual, simular una consola o *submaster* capaz de recrear la configuración de luces que deseamos colocar en el escenario. Permite ser tomado de internet en la versión *demo* y si el usuario desea, puede pagar por la versión completa.

Al iniciar, el *software* ofrece una versión predeterminada, donde brinda la cantidad de canales que se deseen, en los cuales se irán colocando las luminarias.

Una vez terminado se puede guardar o exportar el archivo, el *software LX Free* permite guardar el plano de luminarias.



En *Scan Lybrary* se seleccionarán las luces que se deseen. Posteriormente, se arrastrarán hasta el canal donde se quiere ubicarlas.





Cuando se termina de realizar el esquema tridimensional de luces, seguidamente se podrá guardar en el proyecto para una próxima configuración.

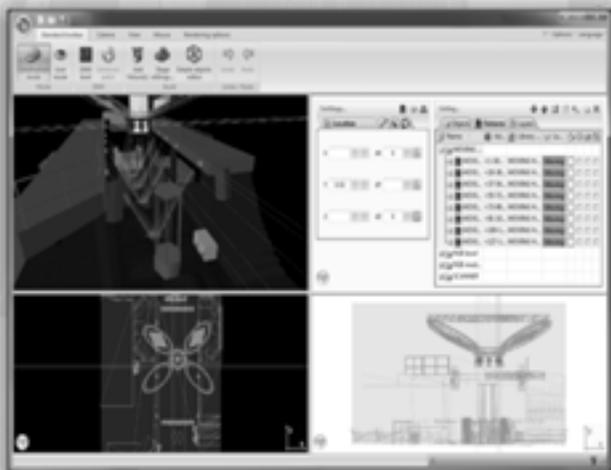
En el submaster virtual se podrán manipular los *dimmers* según los requerimientos e ir guardando cada paso o *cue* que posteriormente serán visualizados en la pantalla *easy view* del software.



Ejercicios finales de iluminación  
Módulo II  
Maestro: Alejandro Jaen



Ejercicios finales de iluminación  
Módulo II  
Maestro: Alejandro Jaen



Ejercicios finales de iluminación  
Módulo II  
Maestro: Alejandro Jaen



Ejercicio de clase  
Módulo II  
Maestro: Alejandro Jaen



Ejercicio de clase  
Módulo II  
Maestro: Alejandro Jaen



Ejercicio de iluminación  
Módulo II  
Maestro: Alejandro Jaen

**Notas:**

1. Hay otros programas que se pueden utilizar. Ellos son: a) *Easy Stand Alone*, visualizador que permitirá ver las luces de forma tridimensional, cues, construir espacios, poner objetos, etc. b) *Wydiwyg R36*, que permite la sincronización del audio, visualización al 100%, así como mover la cámara 360°.

2. *Snuff-boy* era llamado el personaje que aparecía sobre el proscenio para controlar la intensidad de la luz, ya fuera cortando mechas o cambiando las que se iban apagando.

3. Escenario elevado respecto al plano del público y a una altura considerable, existiendo a veces dos niveles en la zona de butacas, generalmente escalonada o en pendiente para permitir una correcta visión del escenario (isóptica).

4. Consola electrónica que es utilizada para regular la energía en uno o varios focos con el fin de variar la intensidad de la luz que emiten unas lámparas, siempre y cuando las propiedades de las lámparas lo permitan.



## MÓDULO III

### Introducción a la Dirección de Arte.

Maestra MILENA FORERO  
Bogotá, Colombia



*“La dirección de arte debe legitimarse como elemento narrativo de la puesta en escena, es tan importante como los otros elementos que componen la acción dramática.”*

Milena Forero

Actriz egresada de la Escuela del Teatro Libre de Bogotá (2002). Licenciada en Diseño de Espectáculos de la Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina (2012). Ha intervenido como actriz y directora de arte de diversos espectáculos teatrales, combinando su profesión con el ejercicio docente.

Ha diseñado distintos programas académicos sobre la Introducción a la Dirección de Arte para las carreras de actuación, cine y televisión.

En este módulo se propone una metodología para el diseño de arte en un espectáculo de títeres.

De acuerdo con lo anterior, la dirección de arte es todo lo que se ve: cómo está usted como titiritero, cómo está vestido, qué zapatos tiene, qué medias tiene, cómo combina el color, cómo tiene el pelo y la barba, etc. Todo se mueve en relación con ella. La dirección de arte va más allá de la escena, permea todo: es diseño gráfico, imagen, maquillaje, vestuario, escenografía.

Uno de los propósitos de su enseñanza es legitimarla, porque es algo que no se puede pasar por alto. Se vive en una época donde todo es visual, en la que todos son creadores y diseñadores, en donde el diseño será parte del mundo cotidiano de las próximas generaciones.

En la época de las cavernas, el ser humano se vio en la necesidad de codificar un lenguaje. El hombre se comunicaba por medio de señas y del dibujo; en la actualidad también lo hace. En el empleo de todo lenguaje está presente la dirección de arte porque a partir de la lectura, empleando cualquier clase de códigos (gráficos, sonoros, gestuales) el texto cobra importancia al generar en el pensamiento, imagen y concepto.

De acuerdo con esto, ¿cuál es el panorama nacional?, ¿qué ha pasado en Colombia?, ¿por qué se observan desfases en el desarrollo artístico? Se podría afirmar que muchas cosas en Colombia no pasan, primero por desconocimiento de lo que sucede en el resto del mundo y segundo por carencias de presupuesto.

En relación con lo anterior, la historia ha presentado sucesos que marcan tendencias y desarrollos en el arte como, por ejemplo, las producciones de los hermanos Lumière y George Méliès. Con ellas se demostró la capacidad de cambiar las percepciones de la realidad. Pero, en la misma época a Colombia, por su condición geográfica, no llegaba el conocimiento ni el avance tecnológico de los otros continentes.

Colombia era un país centralista y, en esa época, para que alguien llegara de Europa y se devolviera resultaba bastante difícil. Había enfermedades, los caminos eran trochas, montañas intransitables y, por ello, la academia se encontraba en situación de atraso tanto en las artes como en las ciencias.

En consecuencia, la dirección de arte en Colombia se encuentra solo en diplomados que se ofertan por algunas instituciones, pero no como una carrera profesional o posgrado que ofrezca alguna universidad. Es por eso que en este país los que desean aprender el oficio de diseñadores o directores de arte, lo hacen de manera empírica o deben salir a estudiar a otros países.



## El método

La propuesta de la maestra Forero es brindar un camino, una vía para llegar a un propósito. Este “método” se desarrolla a lo largo de un trabajo de creación, brindando eficiencia (ahorro de recursos materiales y de tiempo) y eficacia (que permita el logro de un propósito).

Su metodología consiste básicamente en estudiar los siguientes aspectos:

1. El texto y su análisis desde lo visual.
2. Desglose técnico por cuadros (guion).
3. Técnicas de manipulación a emplear.
4. Documentación (escrita, audiovisual, etc.).
5. Métodos de representación:
  - 5.1 Bocetos de vestuario.
  - 5.2 Bocetos de escenografía.
  - 5.3 Bocetos de utilería.
  - 5.4 Bocetos de maquillaje y peluquería.
6. Realización de una maqueta. Escala 1:20.
7. Presupuesto.

En este sentido, un desglose podría ser:

Escena, escenografía, ambientación, utilería, vestuario, accesorios, maquillaje y peluquería. Donde la escenografía, es el espacio en el cual se desarrolla una acción dramática concreta; la ambientación define el lugar, una época, una estética, una clase social; la utilería, son los elementos que utiliza el personaje (actor y/o títere) para realizar la acción dramática; el vestuario que va de la mano con el patronaje; los accesorios que acompañan el decorado del vestuario (aretes, carteras, bufandas, sombrillas, etc.); maquillaje y peluquería, donde se encuentra el maquillaje artístico, cosmético y efectos especiales.

En la dirección de arte es necesario partir de la idea de qué y cómo se quiere ejecutar el diseño, se analiza la técnica que se va a trabajar, la documentación, el color y la bocetación.

Para la diseñadora, la documentación es el disparador de toda creación y de ahí se parte para diseñar. Diseñamos con base en el imaginario que tenemos y conocemos. En este sentido, podríamos tomar un autor de referencia. Previamente se debe preguntar por qué elegirlo y al tener la respuesta empezar a estudiarlo. Observar cuáles son sus principales características, cuál paleta de

color utiliza, qué técnicas maneja y qué es lo que más lo representa.

En cuanto a la documentación, existen diferentes formas de trabajo cuando ya se cuenta con un texto y es allí cuando se implementa el método de representación. Todo con base en elementos tangibles. Seguidamente se realiza el boceto en relación con lo que se haya elegido.

Este sistema es llamado “método de representación”, el cual es empleado por los directores de arte, se utiliza para crear un mapa de lo que se quiere y se necesita, fortaleciendo la comunicación con el director y el realizador sin perder tiempo ni dinero, llegando de manera directa a un fin.

En él se tienen en cuenta los bocetos de vestuario y luego se define la paleta de color, las texturas y los tipos de tela. Se trabaja el boceto de escenografía y la realización de los planos. Este proceso da como resultado el llamado *book made*, que organiza todo lo relacionado con la escena.

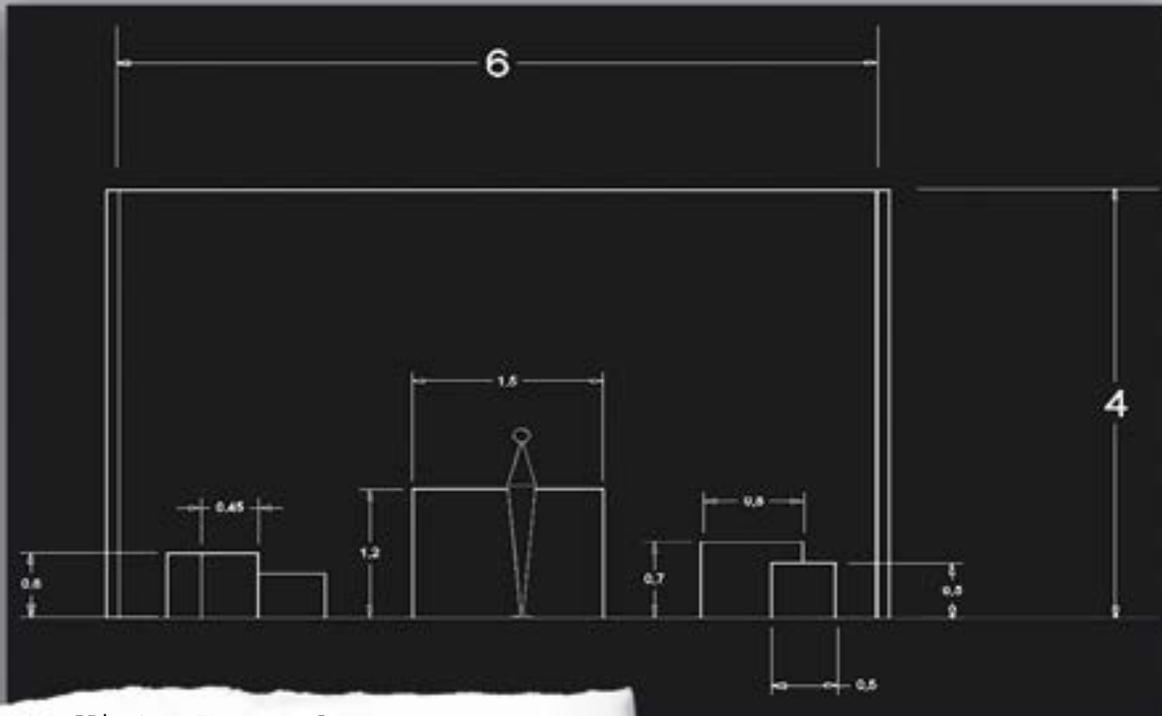
## Escala, planos y perspectiva

Cuando observamos un espacio, se puede notar que tiene una profundidad, un ancho y un alto; un ejemplo es el salón de clases. A partir de esta observación se puede hacer un cálculo de las medidas del espacio y seguidamente realizar el mismo ejercicio con los objetos que van a intervenir en él.

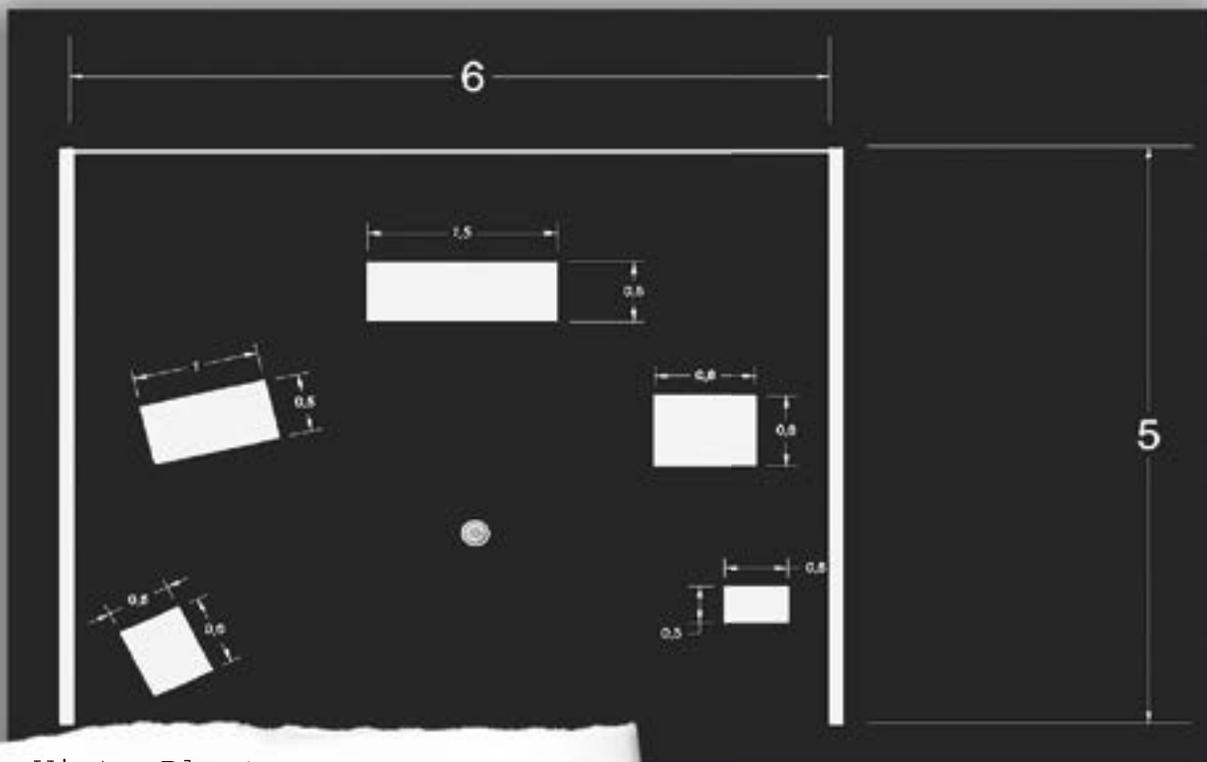
Para la propuesta a realizar en clase, se elige primeramente un teatro, se averigua cuánto mide y sobre esas medidas se elabora un plano frontal, lateral y de planta. Sobre el estudio de las características de este espacio se pueden, entonces, trabajar las correspondientes planimetrías.

Las planimetrías son los planos a escala, líneas planas sin perspectiva. La escala, es la relación matemática que existe entre las dimensiones reales y los dibujos que representan la realidad, sobre un plano.

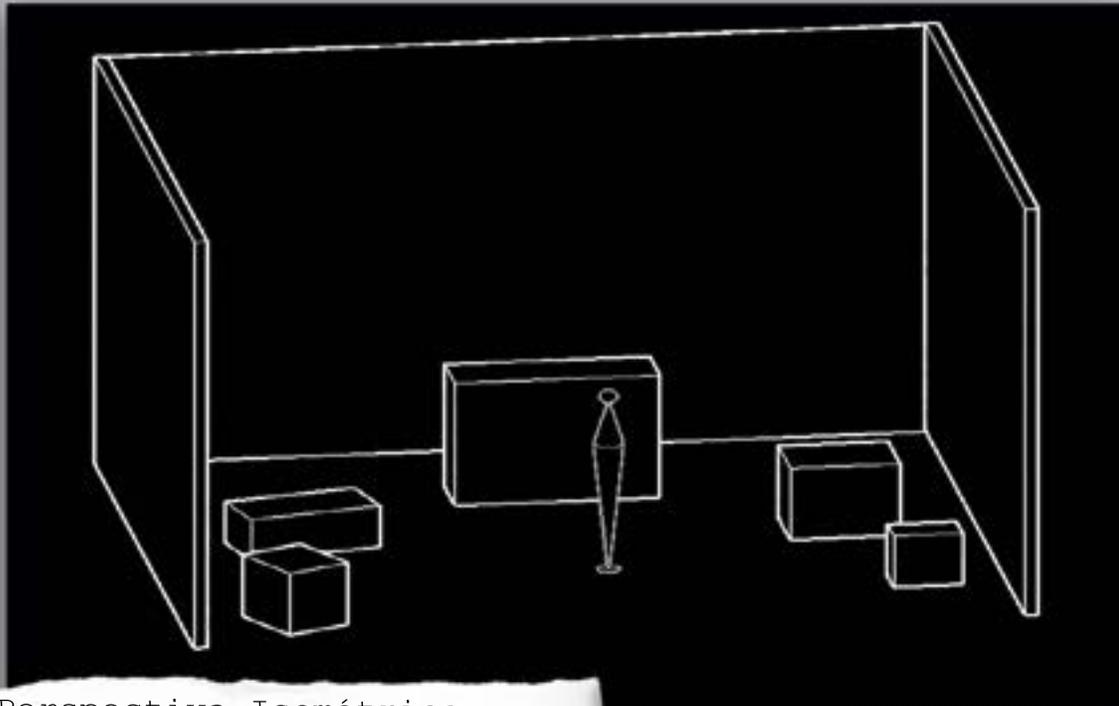
Hay diferentes tipos de escalas habitualmente empleadas, como son: 1:1, 1:15, 1:20, 1:40, 1:50, 1:75, entre otras. Para la realización de la planimetría es necesario tener en cuenta la estatura de los actores (referencia humana) y a partir de allí trabajar la escala. En teatro por lo general se utiliza una escala de 1:20 o 1:50, teniendo en cuenta



Vista Frontal  
Módulo III  
Maestra: Milena Forero



Vista Planta  
Módulo III  
Maestra: Milena Forero



Perspectiva Isométrica  
Módulo III  
Maestra: Milena Forero

que 1:20 significa  $100 \text{ cm} / 20 = 5 \text{ cm}$  en el plano, lo que traduce que 1 metro equivale a 5 cm en la regla normal.

En este sentido, hay que tener en cuenta que perspectiva y planimetría son dos cosas completamente distintas. La perspectiva, supone la contemplación del mundo desde diferentes puntos de vista, es una suposición, la perspectiva no se mide, porque es una percepción propia, es un punto de vista, una suposición; en cambio la planimetría trata las dimensiones reales a escala para poder diseñar y realizar luego los elementos escenográficos sobre una base cierta, que permita una comprensión general y precisa.

### Ejercicio 1

En relación con lo anterior, pasamos a realizar un estudio del espacio. Primero realizando planos frontales, laterales y de planta del lugar escénico, teniendo en cuenta qué condiciones tiene cada uno: profundidad, ancho y alto. Luego se pasa a dimensionar la escenografía, utilería, figuras, etc. que intervendrán en ese espacio, para finalmente realizar un estudio de materiales, que será una etapa a desarrollar más adelante.

*“Se puede decir que el diseño de arte es un proceso racional e intuitivo de un conjunto de variables objetivas y subjetivas, que siguiendo una metodología específica y dentro de un horizonte tecnológico, estético o ideológico dado, permite proyectar objetos y servicios.”*

Valdez de León, 2011

**Ejercicio 2.** Elaboración de la “rueda triádica”.

### COLOR

Por otro lado se encuentra el color, el cual se aprecia por medio de la luz. El ojo capta esas ondas que se emiten de manera distinta para cada color.

El color pigmento se organiza en un círculo cromático dividido en doce colores ocupando cada color una posición, llamada la “Rueda Triádica”. La relación de la posición de los colores hace referencia a las tres familias que los agrupa, como son:

Colores primarios: aquellos que no se pueden producir de alguna mezcla: amarillo, azul y rojo.



Colores secundarios: aquellos que se producen de la mezcla de los colores primarios entre sí: el amarillo mezclado con el azul en una misma proporción da como resultado el verde neutro, el azul mezclado con el rojo en una misma proporción da como resultado el violeta, y el rojo mezclado con el amarillo en una misma proporción da como resultado el naranja.

Colores terciarios: aquellos que se producen de la mezcla de un color primario y uno secundario: el amarillo en mayor proporción mezclado con el azul da como resultado el amarillo limón, el azul en mayor proporción mezclado con el amarillo da como resultado el azul verdoso, el azul en mayor proporción mezclado con el rojo da como resultado el azul violáceo, el rojo en mayor proporción mezclado con el azul da como resultado el rojo violáceo, el rojo en mayor proporción mezclado con el amarillo da como resultado el rojo anaranjado y el amarillo en mayor proporción mezclado con el rojo da como resultado el amarillo anaranjado.

Color monocromo: hace referencia a un solo color y sus grados de intensidad; para eso es necesario tener en cuenta las características del color: tono, saturación y valor. Por un lado, el tono hace úni-

co a un color, es el color individual que lo diferencia de otro dentro de una misma gama. Por otro lado, la saturación es un color puro pero con más o menos gris dentro de su composición.

Finalmente, el valor es el mismo brillo pero agregándole al color cantidades de negro o blanco.

Colores complementarios: son los que se oponen unos a otros dentro de su ubicación en el círculo cromático, estos son: amarillo-violeta, azul-naranja y rojo-verde, como son los primarios con su opuesto secundario, o en el caso de los terciarios entre sí: amarillo verdoso - rojo violáceo, azul verdoso - rojo anaranjado y azul violáceo - amarillo anaranjado.

Los complementarios cercanos son el color principal más el adyacente al complementario y los dobles complementarios son dos colores principales y sus complementarios.

En el caso de las obras con títeres, los personajes pueden ser diferenciados por las familias de colores empleadas en el diseño de sus paletas cromáticas.



Ejercicio de color  
Módulo III  
Maestra: Milena Forero



Triadas de color: son aquellas que se agrupan por tres colores equidistantes en el círculo cromático, son los que están inmediatamente después del principal, como por ejemplo los tres primarios, o los tres secundarios.

Colores análogos: son aquellos que se agrupan en tres colores consecutivos, es decir los tres más cercanos en la rueda triádica, por ejemplo, amarillo anaranjado - rojo - rojo violáceo.

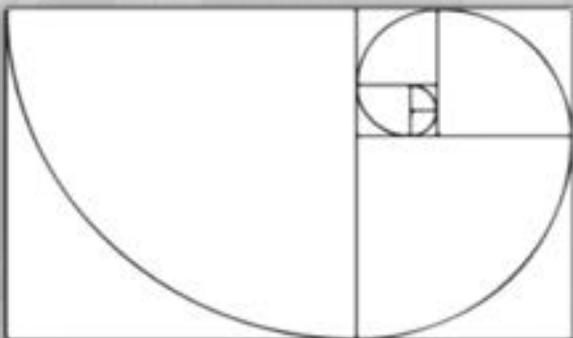
## COMPOSICIÓN

La composición hace referencia a la organización de los elementos dentro de un espacio visual basado en figuras geométricas y volumétricas, permitiendo que la escena se vea en armonía. Esta juega con la estética, la cual aborda el estudio filosófico del arte. Hace referencia a la percepción de lo "bello" o lo "feo" y se funda en valores dados según la cultura y las tendencias estéticas de una época. No tiene un sistema de medición o de reglas objetivas que determinen qué es bello o no; se relaciona con el juicio de la percepción sensorial de cada persona.

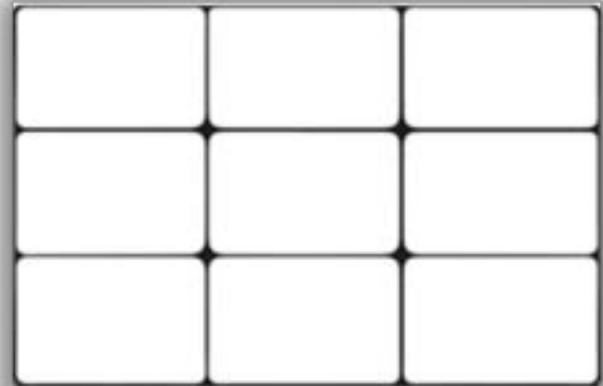
Dicho juicio subjetivo es la condición comunicativa. Lo común y lo ordinario para todos, basándose en unas tendencias generales.

De acuerdo con esto, el escenario puede componerse según las siguientes reglas:

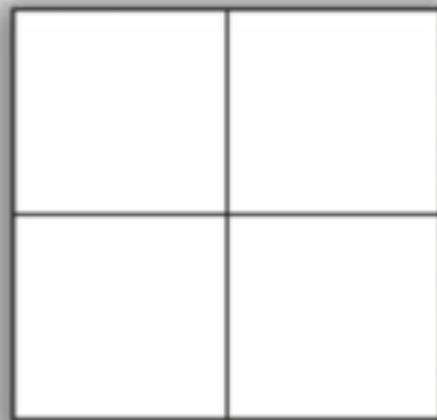
1. El rectángulo áureo, el cual divide el escenario en una dimensión igual a la fracción áurea (relación entre la parte mayor y la menor, en la misma proporción que entre la mayor y el todo).



2. El rectángulo de tercios, el cual se divide el escenario en tres por tres; la unión de las líneas divisoras generan cuatro puntos de intersección focal.



3. La simetría o asimetría, las cuales hacen referencia a la igualdad o desigualdad entre los lados del espacio visual. La simetría genera igualdad, equilibrio en el peso visual, seguridad, contundencia. La asimetría por su lado genera desigualdad, desequilibrio en el peso visual, debilidad y desproporción, pero permite focalizar la mirada del espectador, pues las desigualdades atraen la atención.



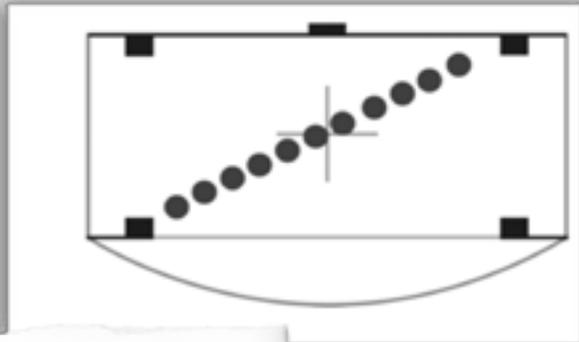
Estas tres reglas se usan para que el escenario se vea armónico, es decir, proporcionado.

En relación con lo anterior, lo primero que se hace es tener en cuenta la división del escenario y luego los puntos de intersección.

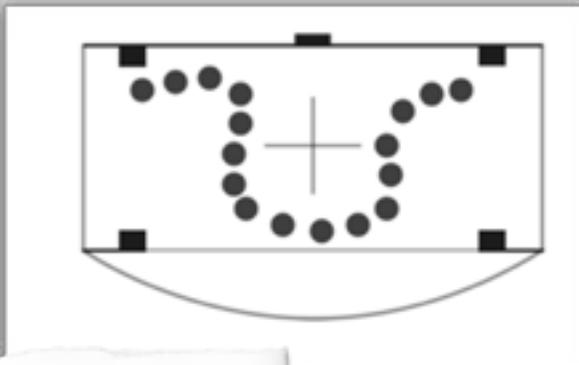
El punto en geometría es el principio de todo y en este caso, los personajes son como puntos en el escenario, que se desplazan por sus diferentes zonas adquiriendo un valor focal, desde la mirada del espectador.



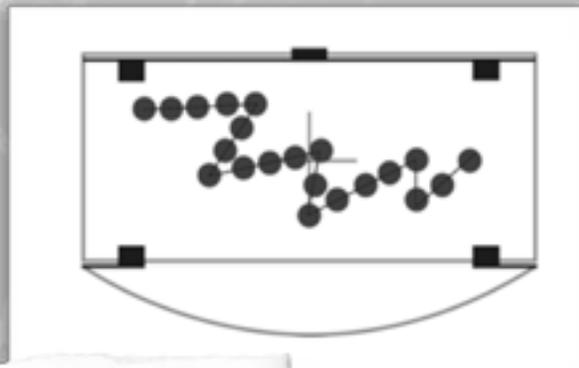
Luego está la línea, puesta en sus formas recta o curva, quebrada o mixta. Esas líneas representan el movimiento de los personajes en escena.



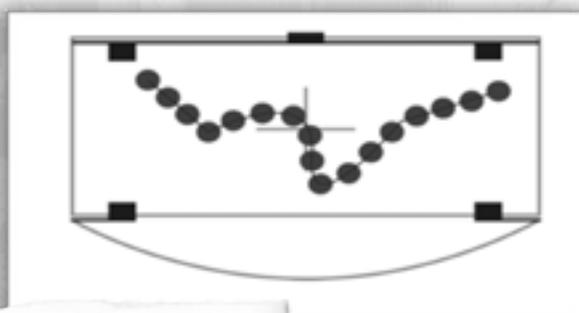
Línea Recta



Línea Curva



Línea Quebrada

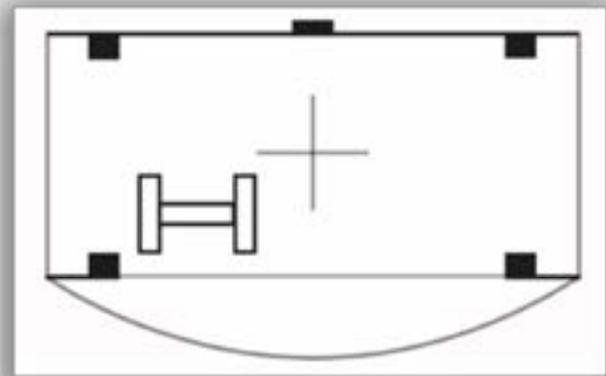


Línea Mixta

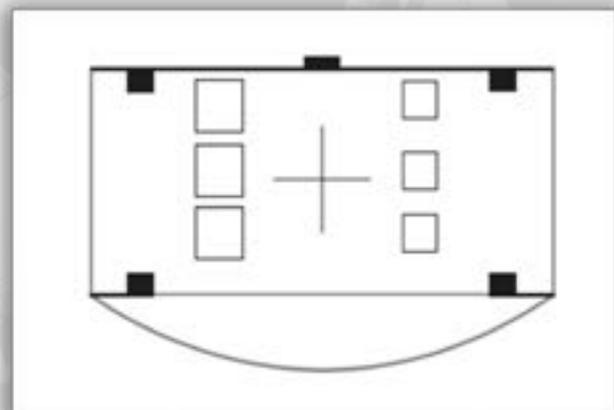
El peso visual y el equilibrio, inciden en la manera en que se visualiza una información, cómo se interpreta, cómo se observa y cómo se lee. Es de notar que el recorrido que realiza la vista va de izquierda a derecha y, por ello, la zona izquierda del cuadro posee un mayor peso visual y por ende una mayor estabilidad que la zona derecha. Esta condición es algo cultural; en Occidente estamos acostumbrados a leer siempre de izquierda a derecha, iniciando con lo que se encuentra a ese lado para luego dirigir la mirada a la derecha, lo cual puede variar en las culturas de Oriente.

De acuerdo con lo anterior, es oportuno recordar los conceptos sobre los tipos de equilibrio sobre la escena, expuestos por Arturo Nava Astudillo.<sup>4</sup>

Equilibrio con peso dominante: es aquel peso contundente que resalta, con mucha presencia, las características formales de la masa volumétrica.

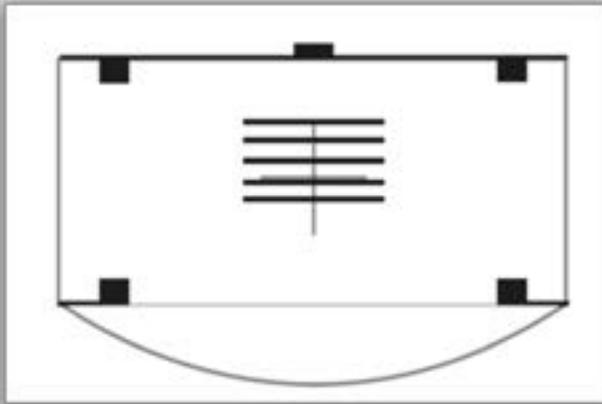


Equilibrio con contrapeso: es aquel en el que se incluyen elementos, con características diferentes, colocados en el lado opuesto de la orientación o profundidad.

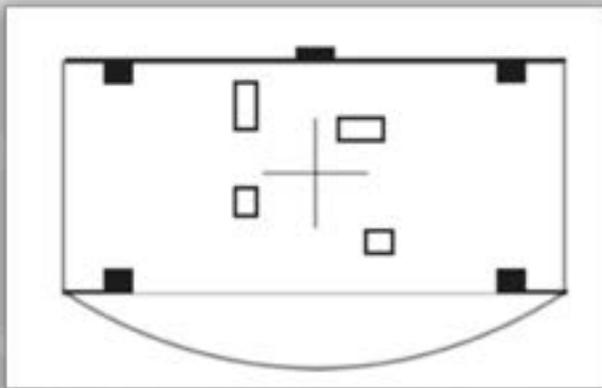




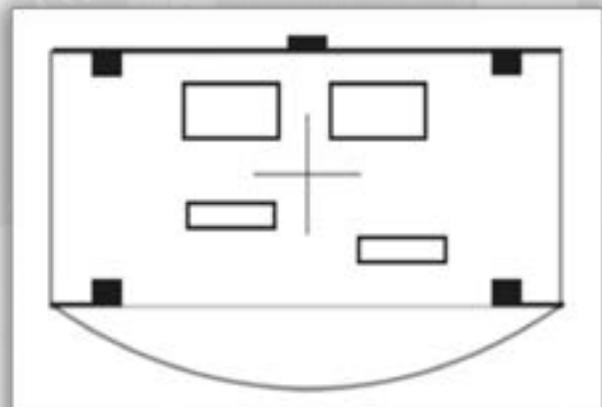
Estabilidad simétrica: es cualquier elemento que mantenga su versatilidad y se coloque en simetría, apunta a una estabilidad lógica pues se asienta con firmeza en su centro de gravedad.



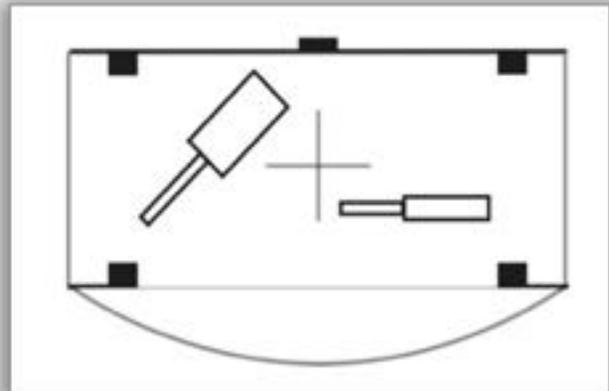
Estabilidad asimétrica: se mantienen los elementos verticales contundentes, obteniendo una estabilidad general.



Inestabilidad simétrica: se genera una alteración visual que está al límite del derrumbe.



Inestabilidad asimétrica: la inestabilidad visual se acentúa volviéndose muy inquietante.



Por todo lo anterior, se afirma que la composición cuenta una historia desde sus posturas, sus formas y sus elementos.

### Ejercicio 3. Ejercicio de documentación.

La maestra Forero asigna a cada estudiante un artista visual en específico. El trabajo a realizar es individual y debe ser desarrollado sobre un proyecto propio.

El primer ejercicio consiste en investigar sobre el artista: ¿quién es?, ¿qué hace?. ¿cuáles son sus características?. ¿cuál es su paleta de color, las formas, las texturas?, ¿tiene alguna estética en específico?

Los artistas asignados fueron:

- 1) Numen for use.
- 2) JR Artist
- 3) Igor Verniy
- 4) Eugenio Recuenco
- 5) Christian Boltanski
- 6) Tim Walker
- 7) Stephane Halleux (escultor)
- 8) Siphon Mabona
- 9) Kengo Kuma
- 10) Sophie Mouton
- 11) Komiya Mashita
- 12) Gaby Muñoz
- 13) Cathy Rose
- 14) Christina Chalmers

La documentación recopilada sobre los artistas seleccionados por cada estudiante, dio los siguientes resultados:



**Colectivo Numen/For Use**, es un grupo que nace en 1999 con la propuesta de configurar objetos y conceptos sin necesidad de decir cosa alguna. Principalmente enfatizan en las instalaciones en forma de red, de gran formato. Los materiales comúnmente trabajados son el plástico, el vinil, el hilo y la malla plástica. Otra propuesta que tiene es la escenografía con la obra *Infierno* de Tomaž Pandur. En las escenografías se mantienen persistentemente las líneas rectas y los plásticos. También hacen instalaciones con video y espejos. La paleta de color que usan son los colores acromáticos, azules, rojos y verdes. Además hacen uso de los muebles para recrear las escenografías utilizando hilos para generar perspectivas.

**Eugenio Recuenco**, nacido en España, es fotógrafo y artista plástico. Sus fotografías son reconocidas debido a que son casi pictóricas (parecen una pintura). Sus paletas de color están ligadas a los azules y los grises, pero en realidad las usa de forma versátil porque, dependiendo del tema que esté trabajando, clasifica los colores que va usando. Trabaja para Vogue y otras revistas. Su fotografía también es catalogada como cinematográfica. Utiliza diferentes texturas dependiendo de lo que quiera lograr. Se dedica a investigar, a la documentación como referencia para lograr sus fotografías. Trabaja para ilustrar cuentos de hadas pero desde una propuesta de fotografía distinta a la tradicional.

**Christina Chalmers**, artista plástica nacida en Estados Unidos. Su trabajo es realizado en su

país, Nuevo México y Francia. Su obra se basa en la pregunta ¿Tiende a descender la luz del cielo o salir de nosotros? En su obra incorpora lo urbano y lo divino. Utiliza materiales orgánicos, con una composición intuitiva, tomando como temática la belleza y lo natural, siendo lo divino su objetivo según los títulos sobre la deconstrucción del concepto de belleza. Su técnica de trabajo es una mezcla entre tela, cobre y fotografías, siendo todas piezas inspiradas en la naturaleza. En las esculturas muestra esa forma épica, y resalta lo frágil, la fuerza y un estado sobrenatural de la mujer. La paleta de colores que utiliza es en su mayoría de colores metalizados, colores tierra u otoñales. Hace alusión a que la moda inconscientemente hace ver la psique y por esto relaciona la moda con el arte.

A su vez, retrata algunas de sus obras con colores fríos, como el invierno. Se observa una interconexión con lo que se es y está proyectado a través de la apariencia. Las formas son en su mayoría de vestidos largos, como antiguos, y juega con las texturas. Se visualizan metales, contraposiciones, cosas degradadas, desgastadas. A través de estos vestidos, ella dice que puede mostrar una perspectiva del dolor, del poder de una época.

**Sipho Mabona**, de nacionalidad suiza. Maestro del origami. La mayoría de sus obras están diseñadas en cuadrados, tiene infinidad de figuras planas, geométricas, incursionando también en el volumen. Hace combinaciones de tonalidades y a veces en sus trabajos existen similitudes pero que, al detallarlos, se puede notar que no son



Módulo III

Estudiante: William Alonso

Maestra: Milena Forero



Bocetos-Módulo III  
Estudiante: Jorge Quesada  
Maestra: Milena Forero

iguales, sorprendiendo al ver que en una obra tan sencilla se pueden trabajar tantos y tan diversos elementos. Trabaja con plegados, corrugados en diferentes láminas y tipos de papel, usando una gran gama de colores, dándoles volumen y matiz. También juega con el doblez de la hoja e intercala las posiciones de la figura. Su estilo es abstracto, y hace uso de muchas líneas rectas. Además hace figuras en origami de grandes tamaños.

**Tim Walker**, es un fotógrafo nacido en Inglaterra. Su trabajo principal es la fotografía de moda. Ha desempeñado cargos como asistente de dirección y asistente de fotografía en las películas de Tim Burton, pero no es su profesión oficial. Es fotógrafo base de Vogue y de otras revistas.

Sus influencias son del barroco, de las cortes francesas, del imperialismo (haciendo burla a las mujeres que demuestran tener todo fácil, haciendo alusión a las prostitutas), del surrealismo, de Dalí y Méliès. Sus fotografías se caracterizan porque, al verlas, se evidencia algo muy onírico. En ellas se

observa habitualmente naturaleza muerta como ramas, cuerpos, animales, esqueletos, flores, plumas, desproporción, desenfoques, contrastes de forma y de color.

La característica más destacada de su obra es cómo sus fotografías buscan contar historias. También presenta un filtro siniestro en sus fotos: quiere que la mitad sea real y la otra mitad sea inventada, buscando el paralelismo y los exteriores. Su paleta de colores se basa en el negro, el blanco, el gris, y los colores pasteles. Generalmente sus formas son orgánicas como curvas, espirales, esferas y la naturaleza. Los materiales que más utiliza son telas como gasas, velos, sedas, elementos muy livianos, alambres, sogas, plásticos como el acrílico, caucho y arena. Sus texturas son lisas, y delgadas.

**Kengo Kuma** (1954) arquitecto nacido en Japón. En 1987 fundó en Tokio el Spatial Design Studio y en 1990 su propio estudio, Kengo Kuma & Associates. Combina el minimalismo japonés contemporáneo con diseños sencillos y puros, con la arquitectura tradicional, representada por la utilización de materiales como la madera o la piedra.

El resultado para él es una sensación de inmaterialidad espacial como consecuencia de la “naturaleza particulada” de la luz y el establecimiento de una relación entre el espacio y la naturaleza que lo rodea. Es una especie de marco para la naturaleza. Con ella, podemos vivir la naturaleza más profunda e íntimamente. Trató de emplear materiales ligeros y naturales para conseguir un nuevo tipo de transparencia. Dice que su objetivo es recuperar el espacio, que el espacio es resultado de la naturaleza y el tiempo, siendo este el aspecto más importante.

Busca volver habitable la estructura como si fuera naturaleza. Utiliza piezas modulares de madera, cerámica, vidrio y piedra ensambladas magistralmente para crear superficies interiores y exteriores capaces de dar una sensación de inmaterialidad espacial y evocar fenómenos de la naturaleza como la lluvia o la niebla. Rescata e interpreta el lenguaje contemporáneo, espacios tradicionales y técnicas artesanales propios de la cultura japonesa, denominada “artesanía japonesa papiroflexia”.



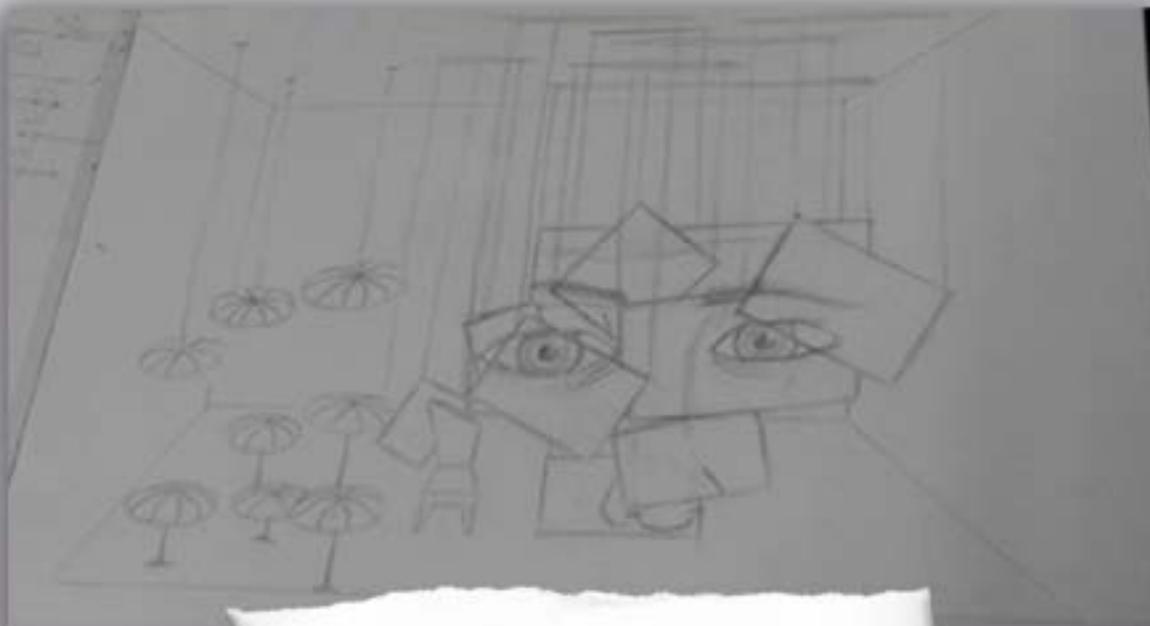
Este artista hace referencia a sus raíces, como inspiración de su trabajo, ya que nació en una casa tradicional japonesa con piso de tatami, divisiones de papel de arroz, y patio de tierra aprisionada. Su niñez transcurrió en el campo, rodeado de la naturaleza y de bosques de bambú. Su propósito es crear una arquitectura que sea tan suave como la tela y a la vez llena de texturas, que se aleje de la estandarización, de ser minimalista. Su paleta de color va de los cobres de la madera, a los grises de la piedra. Sus formas hacen referencia a la naturaleza como lo son listones, bambú, figuras geométricas y demás.

**Stéphane Halleux** (1972) artista escultor nacido en Bélgica. Su trabajo se basa en los personajes fantásticos y en los seres urbanos, que busca fusionar. Su inspiración proviene del cómic francés. Trabaja los personajes con ensamblajes, piezas metálicas, construyéndolos en madera tallada. La vestimenta es realizada en cuero o en telas. Una característica de sus personajes es que la mayoría portan unas gafas tipo aviador y utiliza carromatos, automóviles, motocicletas y aviones muy particulares. Dentro de sus influencias se encuentran las novelas de Julio Verne. Es una combinación de lo victoriano con las máquinas de vapor. Todos sus personajes son caricaturescos y no tienen boca. Su paleta de color está en los ocres y le da una

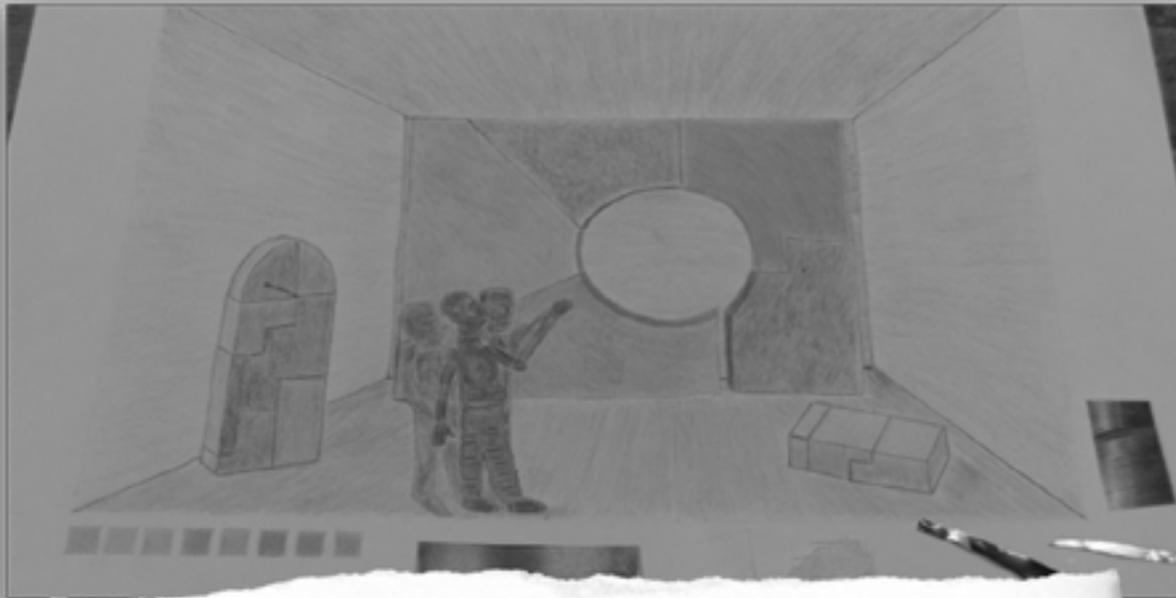
apariencia de envejecimiento a sus obras.

**Sophie Mouton**, nacida en Francia. Es una artista plástica que se destaca por sus esculturas en papel. Trabaja de la mano con un artista llamado Frederic Guibrinet, donde ella se encarga de las formas, el cabello, y los rasgos, manejando en su mayoría cuerpos femeninos, y él de la iluminación, pues sus esculturas son luminosas. Los materiales más comunes que trabaja son la luz, el papel maché y el doblado. La paleta de color que usa se resume en el blanco, el beige, el amarillo claro y en pocos casos los colores tierra. Su búsqueda se centra en crear esculturas etéreas, para generar una sensación de lo intangible y desarrollar la combinación del papel con la luz.

**Gabriela Muñoz**, nacida en México. A los 21 años viajó a Europa para estudiar arte dramático, estudió teatro clásico, teatro musical y se acercó al mundo del circo, finalmente se dedicó al clown. Ha realizado dos obras de especial relevancia, una de ellas es *Perhaps*, que trata de una novia, donde se refleja la búsqueda del hombre perfecto; sin embargo, ese hombre perfecto no existe, no lo encuentra. Se destaca porque interactúa mucho con el público. El color blanco es característico en sus obras, junto con la luz. Ella muestra una representación nostálgica, triste, pero que da



Módulo III  
Estudiante: Cristian Marentes  
Maestra: Milena Forero



Módulo III  
Estudiante: Camilo Cárdenas  
Maestra: Milena Forero



Módulo III  
Estudiante: Emilio Sierra  
Maestra: Milena Forero



una esperanza. Se refiere en varias ocasiones al sanar del espíritu. *Limbo* es su segunda obra, con una amplia diversidad de imágenes.

Su obra está inspirada en una vivencia que ella tuvo a los 17 años donde quedó en estado de coma; entonces, plasma todos los sueños que tuvo en el transcurso del tiempo en que estuvo así. Todos los elementos que utiliza en escena son atractivos para la mirada del espectador y tienen un significado específico.

**Cathy Rose.** Artista norteamericana que explora las ideas de una transformación del nacimiento de las esculturas en porcelana. Todas las figuras tienen una impresión de vulnerabilidad y delicadeza, expresadas también en sus sensaciones faciales. Todas las figuras están en posturas de meditación y los ojos de los personajes son achinados. Para ella, la porcelana es la arcilla más delicada y frágil.

Otra de sus características es que sitúa en medio de los objetos otros elementos rústicos, tales como ramas de árboles, palos de madera o caba-

llos de madera, afirmando que estos elementos animan y sugieren un sentido que crea narrativa o presencia psicológica. Sus colores predominantes son los cuaternarios, los ocre y las tierras, también trabaja los blancos y los rojos principalmente en los labios. Sus esculturas parten de la figura humana, en las que alarga las extremidades.

**Norberto Laino,** habla sobre la naturaleza del material. Cada material cuenta algo, se puede hablar con él decidiendo su historia. No necesariamente en cada proyecto se va a construir un material, puede haber una búsqueda de elementos que han tenido golpes, raspaduras y al tomar ese objeto ya viene cargado de una historia, y con esa historia se adecúa una estructura escenográfica o de vestuario. El objeto no se interviene, no se modifica, se le deja el rastro o la historia que carga consigo.

**Ejercicio 4.** Elaboración de diseño escenografía y vestuario.

A partir de una escena de una obra en construcción que tenga cada estudiante, se va a diseñar



Módulo III

Estudiante: Sergio Murillo

Maestra: Milena Forero



la propuesta de escenografía y vestuario, que contenga como mínimo la definición de una paleta color y de texturas. Traer el texto impreso. Realizar planimetrías y posible presupuesto<sup>5</sup>.

A continuación, imágenes de algunos de los ejercicios desarrollados:

#### Notas:

1. Formas o vías para decirle al realizador lo que el director quiere.
2. Lo primero que hay que tener en cuenta es la paleta color, texturas, materiales, tipos de telas.
3. Es importante entregar plano, bocetos a color e incluir paleta color y planimetrías a escala 1:20. Análisis de los materiales.
4. NAVA ASTUDILLO, Arturo. Fundamentos del diseño escenográfico. Serie teoría y técnica. México: Paso de Gato. 2016.
5. El presupuesto para este ejercicio se supone de \$10.000.000 de pesos colombianos (a 2016).

#### Referencias

NAVA ASTUDILLO, Arturo. Fundamentos del diseño escenográfico. Serie teoría y técnica. México: Paso de Gato. 2016.

AMBROSE Harris, Color. Barcelona: Parramón. 2005.

GENTILE Mónica - DÍAZ, Rogelio - FERRARI, Pablo. Escenografía cinematográfica. Colección Aperturas. Tucumán, Argentina: La Crujía Ediciones, 2007.

LAINO Norberto. Hacia un lenguaje escenográfico. Buenos Aires: Colihue Teatro. 2013.

SHORTER Georgina. Designing for screen. Production design and art Direction explained. Londres: The Crowood Press. 2012.

XÓCHITL González. Manual Práctico de diseño escenográfico. México: Paso de Gato. Serie teoría y técnica. 2013.

## CLASE MAESTRA DE VESTUARIO

Maestra **MERCEDES PARDO MARTÍNEZ**  
Docente de la Universidad Antonio Nariño



Mercedes Pardo Martínez

### El personaje como discurso visual

El aspecto del personaje en escena es un trabajo en el que intervienen diferentes factores y elementos de creación que es posible organizar para estructurar un discurso visual. En este texto se presentan algunos elementos que, desde el punto de vista de la maestra Mercedes Pardo Martínez<sup>1</sup>, ayudan a pensar el personaje integrado con diversas condiciones que pueden enriquecer su proceso de creación y subrayan el hecho de que dicha imagen emerge en el tejido común de un equipo de trabajo.

Para iniciar esta presentación es importante aclarar que uno de los elementos más amplios en la construcción de imagen de un personaje en términos topológicos, es el vestido. El tocado, el calzado y demás elementos que lo acompañan parecen solo eso, acompañantes, pero también juegan un papel importante en la coherencia de la imagen del personaje. Cabe resaltar que la mayor parte de referentes que se toman, corresponden al vestido y que, aunque en ciertos momentos los autores que han trabajado el tema avanzan hacia la totalidad de la imagen del personaje, no siem-



Obra: Cuentos del abuelo  
Grupo: Hilos Mágicos  
Director: Ciro Gómez



Clase maestra de vestuario  
Ejercicios de patronaje y estampados  
Maestra: Mercedes Pardo Martínez

pre han puntualizado la diferencia. Por lo tanto, se usará el concepto de “atuendo” para hacer referencia de manera específica a la totalidad de la imagen del actor.

Algunos autores que han hablado del vestido en escena desde el campo teórico provienen especialmente de disciplinas como la psicología Flügel (1964), la semiótica Barthes, (2007) o las ciencias sociales Simmel (1957). Sin embargo, no se pueden dejar de ver otros estudios que refieren a la plástica del teatro o del cine y que relacionan el problema visual del personaje dentro de la puesta en escena, como los de Patrice Pavis (2000), Amaya Clunes (1992), Adrienne Munich (2011) y sus contribuyentes en *Fashion in Films*, entre otros hacedores, escritores y pensadores, sobre el tema del vestuario y la plástica para la escena. Los planteamientos que aquí se desarrollan han partido de estas lecturas, entre otras, y la experiencia en diseño y docencia de vestuario y maquillaje para artes escénicas.

El atuendo, como imagen total del personaje, se desarrolla entre la estética, por la necesidad de definir un estilo, la técnica por requerir procesos de construcción y los conceptos por ser en esen-

cia un discurso. Estos tres elementos se han de nombrar como niveles de comprensión y desarrollo que en el cuerpo del actor son interdependientes y se articulan de manera coherente con la puesta en escena.

De otra parte pero en el mismo campo de trabajo, el del atuendo, los contenidos significantes son elaborados casi siempre en colaboración dentro de un equipo integrado por lo menos por el director general y el diseñador, que en algunos casos es el mismo realizador. Dichos contenidos significantes configuran la imagen del personaje y pueden ser analizados como un signo plástico (Groupe  $\mu$ , 1992) Esta propuesta planteada en el libro *Tratado del signo visual*, permite comprender el sistema expresivo del signo plástico a partir de tres elementos principales: forma, color y textura, elementos que más adelante se trabajarán en relación con el atuendo del personaje.

Hasta aquí se tienen dos grandes campos: por un lado los niveles de comprensión que se estructuran en la estética, la técnica y el discurso; por otro, el sistema expresivo del atuendo planteado como un signo plástico integrado por forma color y textura.



## Niveles de comprensión y desarrollo

Sin pretender determinar una fórmula que organice secuencias de pasos para la creación de atuendos, se pueden entender dos momentos específicos en la creación de personajes: una primera de potencialidades, en que los personajes pueden ser de muchas formas; este es un momento de imaginación, los personajes son como arcilla, moldeables. En la segunda etapa, se definen trajes y parafernalia, en el que se han depurado los elementos del discurso y se ha logrado un estado determinado para la primera función. Esta es una etapa de concreción. Sin embargo, esto no ampara la puesta en escena de hacer cambios más adelante.

Como fue presentado antes, el desarrollo de atuendos para personajes, considera además niveles de comprensión. Por un lado, en el nivel estético se establecen las necesidades de coherencia entre los elementos particulares de cada personaje con el conjunto de elementos que ingresan a la escena. La estética se relaciona con el estilo, porque corresponde a la manera en que se propone visualmente el tiempo o época del personaje y el lugar en el que habita. Las herramientas de este nivel son: la forma, el color y la apariencia de los materiales en relación con la estructura general de la propuesta escénica.

Por ejemplo, se puede pensar estéticamente en el futuro que plantea la película *Duna* dirigida por David Lynch, y el futuro que plantea la película *El dormilón* dirigida por Woody Allen. Cada una tiene un estilo de futuro de acuerdo con las características del discurso general de la película y a su vez, cada personaje corresponde al engranaje estético de manera coherente. En ambos casos se habla de futuro pero cada uno tiene una manera de expresarlo estéticamente.

Por otro lado, el nivel técnico requiere de conocimientos relacionados con las características de los materiales y procesos de transformación

e intervención. Aquí se logran estructuras en las prendas o parafernalia, texturas o apariencias y colores. Se aplican oficios como patronaje, confección, estampación, tintorería, acabados textiles, aerografía, entre muchas otras técnicas posibles que pueden ir desde el arte quiteño hasta la elaboración de cotas de malla, pasando por innumerables técnicas y oficios que involucran el manejo de los materiales y el conocimiento de su naturaleza y propiedades.

Este nivel funciona como memoria, como bagaje para tejer relaciones entre los demás niveles enunciados y le imprime verdad a las prendas, porque en ellas se reflejan cosas como el sudor del personaje, los años de trabajo, la situación económica, etc. También se pueden enfatizar aspectos anatómicos a través de las formas de las prendas como el volumen del vientre, la espalda, entre muchas otras posibilidades. En esta parte del proceso de creación, el atuendo del personaje se hace posible, se vuelve realidad, transita del



Clase maestra de vestuario  
Ejercicios de patronaje y estampados  
Maestra: Mercedes Pardo Martínez



material al objeto mediante la acción de las manos.

Finalmente, el nivel conceptual en el que se teje el mensaje es tan importante como los otros dos, porque instala la posición discursiva del personaje, su modo de decir visualmente. Aquí emergen los elementos que se articulan con la caracterización y su sentido en la puesta en escena, su razón de ser y su naturaleza. Las herramientas expresivas de este nivel se articulan a través de metáforas y contenidos simbólicos que transitan entre la psicología de color, las teorías de la percepción y la semiótica.

El desarrollo de personajes, como discursos visuales, supone la disposición de elementos cuidadosamente sobre el cuerpo del actor, sin descuidar la totalidad de la puesta en escena y la totalidad de elementos en escena. Así, asuntos como la ausencia, o presencia atiborrada de elementos en un cuerpo o lugar del escenario, tienen un sentido, buscan establecer correspondencias en los espectadores quienes, en la medida en que avanza la obra, conectan sus subjetividades con la narración que se desarrolla en el escenario.

El lugar de conexión del nivel conceptual facilita el tejido de relaciones afectivas (negativas o positivas) entre el discurso de la obra y los discursos particulares de los espectadores, por eso es un lugar de influencia social en el que el oficio del artista adquiere la función de plantear su punto de vista, su manera de ver el mundo. Puede en algunos casos también verse como una manera política de plantear el discurso porque no solo se asume una posición sino que además se ejerce.

### **La expresión significativa del atuendo en escena**

Para poder hablar del atuendo como un sistema expresivo se recurre a los recursos que provee el signo visual (Groupe  $\mu$ , 1992) presentados en la primera parte de este texto. El atuendo como un signo plástico se puede entender integrado por: forma, color y textura. Estos elementos expresan contenidos significantes que no se reducen a una serie de correspondencias básicas articuladas al sentido en términos planos, es decir como correspondencias directas.

El sentido no se articula al color como significa-

do en sí, sino a los efectos afectivos que dicho color puede generar en el público y esto cambia de acuerdo con la época y culturas que usan los colores. Por tanto, una teoría del color no resulta definitiva para asignar color a los personajes o la puesta en escena. Sin embargo, los colores en el atuendo de los personajes pueden establecer relaciones contradictorias o de continuidad de acuerdo con su aplicación y las relaciones cromáticas que se establezcan.

Las formas están más articuladas a nuestra experiencia en los cambios históricos del traje. Sin embargo, es importante anotar que también hacen parte de la anatomía de los personajes. La forma plantea relaciones de tamaño entre el personaje y los espacios así como la naturaleza de su posición en el escenario. El cuerpo de los personajes se relaciona con el fondo, la posición, la dimensión y la orientación. Se puede además a través de la forma, estructurar relaciones de sentido entre los personajes y la puesta en escena.

Es así como las texturas pueden hacer explícitas verdades del personaje, facilitan la comprensión de los espectadores y dan mayor potencia a las imágenes. Asuntos como la historia reciente del personaje pueden ser planteados a través de sombras o acabados en las prendas. El color apoyado en acabados de envejecidos o brillos conectan al personaje con universos concretos que le permiten al espectador elaborar un sentido más amplio del mismo personaje.

### **El atuendo como discurso visual del personaje**

En escena los personajes representan, es decir son recreados para hacer presente algo y tienen la misión de hacer verosímil su discurso. El cuerpo del actor, que para el caso presente es el títere, se constituye en espacio de información visual en el que se manifiestan micro-narrativas que apoyan su drama, sin encubrirlo. La línea en la que se inserta el discurso visual del atuendo es delgada, frágil y poderosa si se establece con sabiduría. Ningún elemento puede pesar más que otro, en escena todo contribuye a la narración de la historia y cada detalle cumple un papel importante.

De esta manera, el discurso visual del personaje compromete la totalidad de los elementos que se disponen en el cuerpo del actor para configurar su imagen. Por tanto, el personaje es un entramado



complejo de contenidos y significados que establecen una postura discursiva. Esta postura opera en el ámbito exclusivo de lo perceptivo y se desarrolla mediante el tejido cuidadoso de texturas, formas y colores.

**Nota:**

1. Profesor asistente universitario en las áreas de vestuario y maquillaje para artes escénicas, Máster en Semiótica. Especialización en Educación Artística Integral. Profesional en Diseño de Modas y Textiles. Estudios de maquillaje, Cinema Makeup School. Diseñadora de vestuario y maquillaje para artes escénicas y miembro del equipo de investigación del proyecto Adapting the ICT Virtual Human Toolkit for Rapid Development of Spanish-Speaking Question-Answering Characters y del proyecto Aprendizaje en movimiento vol II, beca de concertación Ministerio de Cultura 2016.

**Referencias**

Barthes, R. (Julio - Septiembre de 2007). Las enfermedades de la indumentaria teatral. Madrid: ADE Teatro, No. 116, 111 - 122.

Clunes, A. (1992). El vestuario como fuente estética de información y significación dinámica en el espacio escénico. In P. Roster & M. Rojas (Eds.), De la colonia a la postmodernidad: teoría teatral y crítica sobre teatro Buenos Aires: Editorial Galerna / IITCTL.

Flügel, J. C. (1964). Psicología del vestido (A. Kornblit, Trans.). Buenos Aires: Editorial Paidós.

Groupe  $\mu$ . (1992). Tratado del signo visual (M. Talens Carmona, Trans.). Madrid: Ediciones Cátedra S. A.

Munich, A. (2011). Fashion in films (A. Munich Ed.). Indianápolis: Indiana University Press.

Pavis, P. (2000). El análisis de los espectáculos, Teatro, mimo, danza, cine (G. E. Folch, Trans.). Barcelona: Ediciones Paidós.

Simmel, G. (1957). Fashion. The American Journal of Sociology, 62 (Sociología), 541 - 548.



Clase maestra de vestuario  
Ejercicios de patronaje y estampados  
Maestra: Mercedes Pardo Martínez



# GALERÍA DE TÍTERES DE BOGOTÁ



Obra: Vida.

Proyecto ganador en creación 2016.

Grupo: A Garrapatta Titeres y Payasos



Obra: El gallo de oro  
Grupo: Los Animistas



Obra: Vida  
Proyecto ganador de creación 2016  
Grupo: A Garrapata Títeres



Obra: Madiba  
Proyecto ganador de creación 2016  
Grupo: Alborada Teatro



Obra: Madiba  
Proyecto ganador de creación 2016  
Grupo: Alborada Teatro



Obra: La Catrina descolorida  
Grupo: Proyecto Primate



Obra: The Gessell Niklauss Project  
Grupo: Materile Teatro de formas animadas



Obra: Antarqui, el hombre que podía volar  
Grupo: Hilos Mágicos



Obra: Antígona, el amor en la guerra  
Grupo La Pepa del Mamoncillo

# DIRECCIÓN DE ARTE PARA TEATRO DE TÍTERES



Fotografía y diagramación: Milena Forero Obra: Hasta los Huesos



ASOCIACIÓN  
CULTURAL  
HILOS  
MÁGICOS



CULTURA  
EN COMÚN

BOGOTÁ  
MEJOR  
PARA TODOS  
IDARTES