

TEMA 1: TIPOLOGÍA DE ESCENARIO.

ROMA.

El primer edificio de piedra romano es el Teatro de Pompeyo, que tenía forma semicircular, profusión de columnas en la ESCANAE FROM. Por los lados estaba acariciada por un semicírculo llamado graderío dividido en forma de uña por varias escaleras radiales y dos pasillos.

Todo el conjunto rematado con una galería aporricada adornada por estatuas. Frente al edificio, dominándolo, se situaba el templo a Venus. Para protegerlo del sol y la lluvia ponían toldos que cubrían el graderío dando la idea de una edificación más completa.

Bastidores o periarcas: decoración que convive con la escenografía arquitectónica que aparece en la escanae from. Los romanos se preocupaban del realismo en la puesta en escena (árboles reales, fuentes con agua, cráteres que arrojaban fuego, palacios derrumbándose). Llegaban a remodelar la orquesta y la impermeabilizaban como si fuera una piscina donde hacían espectáculos teatrales.

Efectos curiosos: dispositivo para elevar al actor que desciende o surge de los infiernos. Con lamparitas de cera sobre los apóstoles se les ilumina cuando llega el espíritu santo.

Existía un monstruo con la boca muy grande y se tragaba a los condenados.

Escenario múltiple vertical:

RENACIMIENTO:

En el Renacimiento se tiende a la simplicidad, se redescubre la antigüedad clásica y por ello se tiende a la sencillez y se centra en la capacidad de los actores, por ello el escenario es simple: un tablado sobre un gimnasio o la universidad. Al principio solo hay una tela pintada en el fondo, aunque evolucionará.

Se recrea un dispositivo escenográfico que consiste en un tabique de madera con puertas y cortinas similar a los vestidores que hay en las piscinas, basada en la escanae from en sus inicios.

La aportación más interesante del renacimiento es el descubrimiento de la perspectiva: con aspectos ópticos recrea las 3 dimensiones gracias al punto de fuga.

Bramante fue el primer escenógrafo que pintó en el telón de fondo un paisaje con perspectiva. Más adelante se añaden unos bastidores laterales que crean esa sensación de profundidad.

2 PROBLEMAS ESCENOGRÁFICOS:

- LA DESPROPORCIÓN de la escala humana cuando el actor retrocede es una realidad y así rompe el ambiente que se ha creado con la integración paisaje-actor.

Esto obliga a los actores a terminar sometiendo sus movimientos a un calculado proceso óptico para no acercarse al fondo y su espacio escénico se reduce.

Serrio y Palladio resuelven este problema así:

División del suelo del escenario en dos partes:

- Proscenio horizontal: los actores desarrollan su trabajo.
- Escenario inclinado: en forma de rampa, con la colocación de los bastidores en perspectiva y que constituyen un espacio negado al actor. Sabatini crea una rampa para todo el escenario, ocupando el proscenio (parte más cercana al público) y así el actor tiene más espacio para moverse ocupando todo el escenario y no sólo es proscenio.
- EL DECORADO en vez de apoyar la acción dramática se convierte en un armatoste inmóvil y por ello se limitan los lugares de acceso por parte del actor a escena porque solamente puede acceder por los laterales del proscenio.

TEATRO OLÍMPICO DE VICENZA.

Es una de las realizaciones más importantes renacentista. La organizó Andrea Palladio. Consta de 3 partes:

ESCENARIO: recuerda a la escanae from. Tiene 3 puntos de entrada y suntuosa decoración con madera y estuco.

HEMICICLO: tiene 13 filas, forma semielíptica. Se remata en la parte superior con un pasillo de columnas con estatuas.

TECHO: cubre todo el edificio y pintado simulando el cielo.

La escanae de from evoluciona y la puerta central se magnifica, convirtiéndose en una sola puerta (bocaescena o embocadura del escenario).

La aportación durante el renacimiento de la iluminación es importante porque el teatro estaba cerrado. Sobre el techo se coloca un gran tragaluz que ilumina esta zona con intensidad y genera una luz ambiental tenue en la sala de espectadores.

También sirve para marcar la diferencia entre el público y la escena de ficción. PAG 20

TEATRO ISABELINO.

En la Inglaterra del S.XVI el teatro isabelino es una edificación cilíndrica, abierta a un patio en su parte interior donde podemos ver su entramado entreplantas y adosado a una parte del patio está el escenario con 2 partes:

- 1.- Proscenio escenario: ocupa la mitad del patio.
- 2.- Escenario superior: para albergar músicos, poner poleas para subir o bajar personajes o como palco.

El escenario superior está a una altura de 1,5 metros. Bajo estas tablas hay mecanismos para hacer desaparecer a los actores (escotillón). Este escenario está protegido por una cubierta sujeta por dos columnas grandes y sobre esta cubierta había una pequeña torre donde un heraldo colocaba una bandera el día de la representación que indicaba si era comedia (bandera blanca) o tragedia (bandera negra). El heraldo tocaba una trompeta que indicaba el comienzo de la obra.

Los asistentes al teatro pagaban por entrar. Los del patio era lo más barato y allí se encontraban los gobios o críticos.

La escenografía era inexistente, se ponía un cartel dando la ubicación (parque, bosque...). y todo el peso del espectáculo lo llevaba el actor, cuyo vestuario era muy cuidado y al que se le exigía una voz penetrante. Los

personajes femeninos los interpretaban hombres a los que todavía no les había cambiado la voz.

NEOCLASICISMO.

Se consolida el teatro a la italiana. Distintos diseños escenográficos, estilos decorativos que se consolidan en esta época:

ROMÁNTICO.

Crea una atmósfera lúgubre.

REALÍSMO.

Recreación de casas. Se buscan escenarios bonitos ya que se intenta huir de la realidad.

NATURALISTA.

Busca sobre todo la necesidad del héroe a nivel colectivo. Aparece una preocupación social. El teatro será una pantalla de reivindicación social. Los decorados son cutres y ambientan la pobreza en la que vive la sociedad. También aparece el concepto de 4ª Pared, así el actor no actúa para los espectadores. El teatro se hace social y se extiende a las clases más bajas.

SIMBOLÍSMO.

Se busca sugerir más que dejar ver.

TEATRO TOTAL.

Concepto acuñado por Piscator (ruso). Desea que el espectador participe. Mayakowski, poeta y dramaturgo, busca a un espectador que reflexione. El teatro se convierte en un campo de acción donde el espectador puede subir a participar. Aparecen toldos que dan lugar al teatro cubierto.

TEATRO ESPAÑOL DEL SIGLO DE ORO. (CORRALES DE COMEDIAS).

En el siglo XVI–XVII existen dos formas de teatro:

TEATRO DIDÁCTICO:

Se representa en los colegios jesuitas, con el único propósito de educar. Se presenta en las aulas y patios de colegio. Tiene grandes corales y música.

TEATRO POPULAR:

En la calle y en lugares de afluencia pública. Utilizan una manta como telón detrás del cual están los músicos. A veces hay una pequeña tarima delante de un carro, el cual sirve como caseta de vestuario. Después pasan la gorra. Sus mayores ingresos son de contrataciones particulares.

CORRALES DE COMEDIAS:

Surgen en el siglo XVII con la comedia de capa y espada. Había un espacio en las casas comunales donde el arrendador albergaba animales, de ahí el nombre de corrales de comedias, ya que se utilizaba ese patio de animales para las actuaciones.

El proscenio es parecido al isabelino pero sin las dos columnas. El escenario también tiene escotillones.

La disposición del público: los hombres en el centro del patio, como gobios, y se llamaban mosqueteros. Las mujeres frente al escenario, en la cazuela. La escenografía era simple.

Las escenas se resolvían con detalles en vez de carteles.

Ejemplo: fuentecita para un jardín

Monte con ruedas y carretilla

Nube colgada del segundo piso.

Bofetón: puerta falsa giratoria. Sirve para aparecer sorpresivamente.

CORPUS CHRISTI. Don Carnal y Doña Cuaresma. Los actores iban en carros y se paraban en algún sitio donde hacían batallas. Escenificación de cuadros de la Semana Santa.

BARROCO.

Se empieza a considerar el género de la ópera (teatro a la italiana). Se configura porque los nobles ejercen de mecenas y en sus palacios tendrán teatros.

Así se recupera la grandeza de la Edad Media en la escena. También se consolidan las compañías de ballet.

Una de las aportaciones más importantes va a ser el BASTIDOR MÓVIL, inventado por Giovanni y Aleotti. Fabricado con tablas planas y lienzos pintados, se desliza con correderas para facilitar una entrada y salida rápida.

En esta época surge la necesidad de grandes escenarios y que los personajes se muevan por todas partes.

ESCENARIO CAJA:

TELAR PARTE DE ARRIBA

LATERAL HOMBROS

DEBAJO FOSO

ILUMINACIÓN:

Existe un problema: los teatros cortesanos se cierran por arriba. Se iluminan con lucernarias (lámparas de aceite situadas en los laterales). También se utilizan antorchas y candelabros.

Seguirá un problema de compensación de luces, ya que el fuego origina sombras. Surgen así las candilejas, para iluminar desde abajo el escenario.

También se usará la lámpara de araña colocada entre el escenario y el resto de la sala.

3 aportaciones del Barroco:

- Colocación de la cubierta, se cierra el espacio escénico que se ilumina.

- Bastidor móvil, para cambiar de decorado rápidamente.
- Músicos en el foso. Ubicación de los músicos en un foso situado delante del escenario, como ocurre actualmente.

También hay problemas de reubicación del público: con la iluminación hay humo que va hacia arriba, donde están las clases pudientes, por ello se sitúa en el patio de butacas. Habrá un palco central donde se sitúan reyes y príncipes.

Ahora aparece la perspectiva con 2 puntos de fuga, hacia las calles laterales; así hay más variedad para actuar. Se suprime el vestuario para dar más profundidad a la escena.

OTRAS APORTACIONES:

Telón corto: Cae detrás del proscenio donde se desarrolla una acción más simple y tras esta escena, se prepara otro decorado más complejo. Así, la sucesión de escenas se hace más rápida.

Ubicación de los músicos:

- 1.- detrás de la escena
- 2.- en un lateral
- 3.- en el foso.

VANGUARDIAS.

Centroeuropa y la escuela checa usan cámaras cinematográficas para proyecciones simultáneas. Sirven para incluir la fantasía en la escena.

TEATRO NEGRO.

Fondo negro, actores vestidos de negro, luces negras. Sirve para hacer escenas de magia.

Se pierde la vanguardia y vuelve la caja italiana con el teatro circular. La disposición recuerda un Rin. El actor debe acostumbrarse a actuar en corro. El suelo tendrá desniveles y rugosidades, será el campo de acción de los escenógrafos contemporáneos.

LOS AÑOS 70.

Reivindicación social. El teatro sale a la calle con el teatro de guerrilla. Los espectáculos se vuelven acontecimientos. La frontera espectador-actor desaparece. El teatro refleja la situación social.

ORIENTE.

TEATRO NO.

Se desarrolla en los palacios. El espacio escénico recuerda al teatro a la italiana. El escenario se sitúa sobre un pódium, apenas hay decoración, sólo pequeñas indicaciones. Recuerda las pagodas de los palacios orientales.

TEATRO KABUKI.

Más complicado en escenografía, se usan bastidores. Escenario giratorio gracias a ruedas. Esmero en el

trabajo de maquillaje: cada maquillaje refleja un estado de ánimo. Escenario: teatro a la italiana.

TEATRO CHINO.

No hay decoración. Influencia del teatro isabelino por la pobreza del escenario y la importancia del vestuario.

TEATRO A LA ITALIANA.

FOSO.

Debajo del escenario. Destinado a la colocación de elevadores montacargas para ayudar a los efectos especiales. Primero eran rudimentarios hasta que pasan al sistema de carretilla que ayudó a los cambios de escenografía. Ahora existen los escenarios flotantes que permiten elevar distintas zonas del escenario y crear distintas alturas para que aparezcan y desaparezcan cosas.

TELAR.

Encima del escenario, allí se cuelgan las cosas decorativas. Está formado por:

Peine: circulan las cuerdas que hacen subir y bajar los telones, bambalinas...

Sobre este emparrillado se apoyan los carreteles y carreteles de descarga que guían las cuerdas que sirven para equilibrar la horizontalidad de las varas.

Cada una de estas cuerdas, cuando el tiro es manual, recibe distintos nombres: larga, $\frac{1}{2}$ larga, $\frac{1}{2}$ corta y corta y van amarradas en la barandilla del puente de maniobras ayudadas mediante estacas.

Cuando el tiro es automático y contrapesado, el amarre es mediante una pieza llamada mordaza.

ESCENA

Lugar donde se coloca el decorado y desarrolla la escena. Su parte está formada por proscenio y embocadura; tiene medida fija pero puede ser achicado por una pieza llamada guardamelleto, y por dos elementos verticales llamados alcahuetas.

En la embocadura están los telones:

- Telón de seguridad: metálico, para aislar en caso de incendio el escenario de los espectadores.
- Telón de boca: para cerrar la escena, marca el comienzo y fin de una obra. Distintos tipos.
- Telón de foro o fondo: se llama ciclorama (existe también en forma de cúpula). Es un telón que cubre el foro, con reflectores panorámicos que dan la sensación de cielo azul de fondo. El ciclorama cúpula es más complejo: fabricado de escayola, con forma de casquete esférico, puede avanzar sobre el decorado con un sistema de ruedas—
- Telón corto: se coloca a mitad del escenario, es para ocultar parte de la escena mientras se desarrolla la obra e ir cambiando de decorado rápidamente.
- Telón de gasa: con gasa fina y transparente, si se ilumina por delante da sensación opaca, pero si se ilumina por detrás da efecto de sombra. Para escenas de magia y encantamiento.

PARTES:

- Proscenio: más próximo a los espectadores.
- Foro: final de la escena.
- Hombros: laterales.
- Calles: marcadas por patas para esconder a los actores de los espectadores.
- Bambalinas: para esconder lo que hay colgado en el telar. Cada bambalina tiene sus patas.

Elementos escenográficos colgados:

- Rompimiento: telón recortado que deja pasar la visión a través de él y permite a los actores atravesarlo por su centro.
- Plafón: pieza que tiene como misión simular el techo de una habitación que aparece en un decorado.
- Forillo: telón pequeño o bastidor que aparece tras una puerta o ventana.
- Alfombra: lona pintada, según convenga, que cubre el piso de la escena.

Elementos escenográficos apoyados:

- Bastidores: 4 listones de madera dispuestos en forma de rectángulo. Podemos colocar 2 listones para reforzarlo. Sobre el bastidor se clava un tablero muy fino de madera o una pieza de lona de grosor adecuado y pintarlo. Podemos también recrear relieves.

Dos tipos de bastidores:

- Bastidor puerta: abertura para marco de puerta o solo un arco. Se usa cuando se accede al escenario desde el fondo. Para evitar que se vea el fondo, se usa un forillo complementario.
- Bastidor plegable: 2 bastidores unidos con bisagras que permiten que se cierre hacia adentro.
- Silueta: unidades planas que representan el contorno de algún elemento. Se realizan con papel o cartón piedra y todo ello se fija a un armazón de madera que se sostendrá mediante una riostra o bien una pata de gallo con rema. Las siluetas permiten sensación de profundidad y perspectiva si las combinamos.
- Practicables: Plataformas que se construyen con una estructura cualquiera cubierta de madera y cuyos lados se revisten también con tela o madera. Proporcionan desniveles que suelen ser muy útiles y podemos acceder a ellas mediante escaleras o rampas.
- Escaleras: permiten la creación de gradas y distintos niveles en el escenario, para acceder a los practicables. Pueden estar visibles en decorados o no.
- Unidades-caja: practicables de madera, de forma cúbica aunque pueden ser cilíndricas o rectangulares. Recuerdan las piezas de los juegos infantiles. Proporcionan innumerables recursos; pueden usarse individualmente o agrupadas, configurando todo tipo de espacios. Son de distintos tamaños, formas y colores.

TEMA 2: ILUMINACIÓN ESCÉNICA.

FUNCIÓN: HACER VISIBLE AL ACTOR Y LAS ZONAS DEL ESCENARIO.

DOS POSIBILIDADES:

- Poca iluminación: el espectador se siente incómodo porque no ve. Con una buena iluminación podemos:
- dar volumen, resaltar siluetas y crear sombras,
- marcar en una escena un área de primer plano iluminándola más que otras secundarias, y
- conseguir movimiento y ritmo: iluminar distintas escenas para marcar un cambio de espacio.

Además puede cambiar la intensidad de la luz en función de los filtros. movimiento y ritmo con foco de cañón siguiendo a un actor recorriendo un escenario.

- Demasiada iluminación: se producen brillos, se pierden colores y volúmenes. Con la luz se pueden crear ambientes: nocturnos, de interior, mágico, tenebroso...

Se pueden hacer también efectos especiales: nubes, lluvia...

FOCOS

Tienen 3 partes:

- lámpara: produce la luz
- espejo o reflector de aluminio: proyecta el haz de luz
- carcasa: donde se alojan la lámpara y el espejo. Tiene un sistema de agarre para sujetarlo. La lámpara se sitúa en la carcasa, ésta puede acercarse o alejarse para controlar el haz de luz. Dentro de la carcasa hay una lente para concentrar el haz de luz en un lugar determinado. La lámpara se acerca o aleja de la boca de la carcasa para acercar o alejar.

Tipos de focos:

- Foco PC: Tiene una lente plano-convexa. El haz de luz es de bordes muy definidos y es el más utilizado.
- Foco FRESNEL: A diferencia del foco PC tiene un haz de luz de bordes difusos y ello facilita la unión en el escenario de dos haces de luz distintos. Se usa por ejemplo para crear efectos de contraluz y evitar que el espectador vea sobre el suelo el círculo de luz dibujado por el foco.
- Foco DE RECORTE: Se caracteriza porque tiene un espejo móvil de lentes plano-convexas y porque, además, tiene también un reflector elipsoidal a diferencia del PC y FRESNEL, que lo tienen esférico. Esto significa que con el foco de recorte podemos proyectar un haz de luz de contornos muy precisos. Este tipo de foco es más caro que los otros, pero evitan por completo las manchas de luz sobre zonas no deseadas y podemos con ellos DIBUJAR sobre el escenario que queramos.

Dos complementos de los focos son:

- LAS VISERAS: Sirven para reducir el haz de luz de un PC y evitar que la luz manche zonas no deseadas. Se colocan en la boca del foco. Son unas portezuelas con bisagras que se pueden abrir o cerrar a nuestra voluntad. En el caso de los FRESNEL se utilizan las viseras para evitar ciertas fugas o manchas (luces de descomposición). Los focos DE RECORTE no tienen viseras sino unas palas que cumplen su función.
- LOS GOBOS: Son accesorios para los focos DE RECORTE. Sirven para proyectar sobre la escena

todo tipo de efectos. Consiste en una lámpara de metal con un determinado motivo recortado que se coloca en el foco, en un lugar entre la lámpara y la lente.

Otro tipo de elementos de iluminación dentro de la decoración son:

- El foco PAR (Parabolic Aluminized Reflector): Lámpara que encierra el filamento y un reflector parabólico dentro de una misma envoltura sellada. Consigue un haz de luz casi paralelo muy concentrado y una luz muy brillante. Se usa cuando queremos manchar una zona con un color muy brillante y concentrado. No permite ningún control sobre el ángulo ni sobre el contorno del haz de luz; siempre va a dar la misma intensidad de luz.
- PANORAMAS: Son lámparas que también tienen un reflector normal/parabólico y una carcasa muy abierta que no cuenta con una lente. Imposibilidad de controlar el haz de luz. Se usa para iluminación general y especialmente para iluminación de fondo o ciclorama.

Accesorios:

- Tambor de talcos: Normalmente sobre un foco se suele montar este complemento que tiene diversos colores y permite cambiarlo a voluntad.
- Sciótico: Permite introducir un filtro y funcionar como un foco de recorte.
- Diablas: Se utilizan poco. Sirven para romper sombras o dar un matiz especial. Se sitúan en el comienzo del proscenio y serían lo equivalente a las candilejas de la iluminación del Barroco.

LUZ DE PANORAMA:

Se hace con panoramas y se hace combinando panoramas, iluminando de arriba abajo con otros que iluminan de abajo a arriba. Para evitar que se dibujen sobre el fondo las líneas de luz, se utilizan filtros difusores. Los focos superiores ocultos en el telar y los inferiores deben esconderse en los elementos de la decoración.

LUZ LATERAL:

Es una luz que aparece desde las calles de la escena y resalta la silueta de los objetos que ilumina; no es una luz muy usada en la iluminación general de la escena, pero sí en la danza ballet para resaltar figuras.

LUZ CENITAL:

Cae en vertical sobre el objeto. Contribuye a resaltar su silueta y produce un efecto muy dramático, pero también puede ocasionar sombras muy violentas, por ejemplo en el rostro de un actor, sobre todo si se desplaza fuera de la zona exacta donde cae el haz de luz.

LUZ FRONTAL:

Es la luz más usada para la iluminación general de una escena. Debemos cuidar que el foco esté situado a una distancia suficiente delante del objeto para evitar un efecto cenital. Para ello es conveniente utilizar los focos situados sobre el 1º término (telar 1ª calle) para iluminar el 2º término de la escena. Si necesitamos iluminar el 1º término situamos la luz en la sala.

Debemos procurar que la sombra del objeto no manche el decorado, que la luz no deslumbre al actor y que no se creen sombras que deformen el rostro del actor o del objeto.

El haz de luz debe incidir en el objeto en un ángulo de 45º frontalmente pareados.

LA CONTRA:

Es la luz que incide sobre el objeto desde detrás. Esta luz produce una reflexión sobre el escenario en dirección a los espectadores y por ello el público la percibe con más intensidad que la luz frontal.

Debemos usarla cuando queramos un efecto de calor demás, ya que el público la percibe con más intensidad. También contribuye a darle a la escena un efecto de profundidad y volumen.

Una iluminación a contraluz intensa sin una luz frontal que la equilibre puede dar efectos muy dramáticos, resaltando la silueta en negro del actor que está en escena.

COLOR.

El color en la luz se hace con los filtros, hechos con láminas de acetato y teñidas de diversos colores, se las llama gelatinas, que se vende por pliegos, de allí se recorta el cuadrado que se necesita y se monta en un portafiltros colocado en la boca del foco.

Debido a las altas temperaturas no se deben utilizar filtros de otros materiales y también se debe evitar que el filtro entre en contacto con la lámpara porque también se queman.

Para una iluminación general rara vez se usa el color blanco porque se come el color de los decorados y los vestuarios. Siempre usamos la luz filtrada para resaltar el color de la escena, aunque la combinación de colores de blanco.

Puede causar mal efecto usar solo un color o una sola gama de colores para iluminar una escena. Es mejor equilibrar las diversas gamas de color, si el resultado es uniforme, el efecto se pierde.

Nunca mezclar colores montando filtros de distinto color sobre un mismo foco porque el efecto distaría mucho del efecto buscado y restaría luminosidad al foco. Tenemos que probar los focos de acuerdo con el vestuario para evitar efectos no deseados.

MESA DE CONTROL O MESA DE MEZCLAS.

El técnico de luces puede manejar de forma independiente la intensidad de los focos conectados a cada uno de los canales. La combinación de focos que iluminan una escena se conoce con el nombre de efecto.

La mesa de control cuenta con un mando central o master que permite controlar todos los canales a la vez, así podemos preparar la intensidad de los focos y conseguir que los canales elegidos entren todos simultáneamente.

Algunas mesas tienen dos masters (A y B), que permiten preparar los efectos de luces con antelación, mientras el efecto A está en escena trabajamos sobre el B.

TÉCNICO DE LUCES.

La velocidad con que aparezca cada efecto depende de la habilidad del operador al accionar los reguladores.

La función principal del técnico de luces es controlar los efectos bruscos de encendido y apagado. Un buen técnico debe utilizar siempre los reguladores incluso para encendido y apagado rápido (a capón) y no darle al interruptor general. Con un encendido brusco hasta la máxima densidad podemos deslumbrar al espectador. Mejor un encendido rápido de hasta un 60 ó 70% y después hasta el 100%, así el iris del espectador se va acostumbrando a la luz. Para el apagado ocurre igual.

Se sube rápidamente hasta el nº 7

Luz a capón

Regular lentamente hasta el nº10

Cuidar el fundido:

Cuidar cuando se funden dos efectos sobre el escenario. Ejemplo: efecto B sube mientras el efecto A va bajando, o viceversa.

El aumento necesario para que una lámpara empiece a arder es mayor que la disminución de tensión que necesita para bajar la intensidad. El efecto entrante debe comenzar antes que el saliente, porque las luces tardan más en encenderse que en apagarse.

CÓMO REALIZAR UN DISEÑO DE ILUMINACIÓN.

- 1.- Necesidades de la obra: tener en cuenta los distintos espacios, la escenografía, cómo es el texto, cómo se mueven los actores.
- 2.- Medios físicos: las dimensiones del escenario. Equipo con el que contamos.
- 3.- Potencia de que disponga el edificio.
- 4.- Conseguir una iluminación uniforme del espacio escénico, dividimos el escenario en zonas, formando una cuadrícula. Cada zona tendrá 2,5 m2 aprox. Así cada cuadro podrá iluminarse independientemente con un juego de focos, procurando que el actor que se sitúe en el centro que de correctamente iluminado.
- 5.- Planos de luces:

Contiene el diseño final de la iluminación y consiste básicamente en un croquis del escenario con indicación de los principales elementos de escenografía y en él se señalan lo siguiente:

- Aparatos de iluminación que utilizamos.
- Lugar donde se instala cada uno.
- Área del escenario que debe iluminar.
- Filtro de color que debo colocar.
- Tipo de aparato en función del símbolo que le corresponda en el código internacional.

Este plano de luces se completa con un plano de dirección de luces donde se desglosa el croquis del escenario, escena por escena, indicando en cada una la zona exacta hacia la que debemos dirigir cada uno de los focos que intervienen en la iluminación de la misma.

Preparar una lista con todos los efectos de luces del espectáculo:

- Numeramos del 1 en adelante.
- Indicamos los canales que intervienen en cada efecto.
- Qué intensidad y en que momento del espectáculo debe entrar o salir (Que pie). Para el control de luces registramos si será un apagón rápido, registramos su velocidad.

- 6.- Libreto para el técnico de luces. Tiene el texto completo del espectáculo y allí apunta en qué momento entra cada efecto.

MONTAJE, ENSAYO Y ESTRENOS.

Cada foco queda instalado en su lugar correspondiente dirigido hacia la zona deseada, y conectado al canal. Después se lleva a cabo la puesta de luces, una vez dirigidos los focos se hace esto, que consiste en dirigir y enfocar cada uno de los focos, regulando posición, lámpara, enfoque, visera y accesorios si los tiene.

Se hace apagando todas las luces de ensayo y sala. El técnico va encendiendo y apagando cada foco en la mesa; hay otro técnico que con una escalera va dirigiendo cada foco, todo a oscuras: picar los focos.

LA PASADA DE LUCES.

Es pasar todos los efectos de luz, uno a uno sobre cada persona, y ver el resultado general. Después suele haber un ensayo general donde el técnico comprueba todos los efectos a tiempo real, controlando sobre todo la entrada y la salida (fundido).

Después se calientan los focos, ½ hora antes de que empiece el espectáculo. Sin o están calientes se pueden fundir al hacer luz a capón.

TEMA 3. FUNDAMENTOS ESTÉTICOS ESENCIALES DE LA DEC. TEATRAL.

Una buena escenografía es la buena combinación de líneas, colores, composición, que transmita efectos armónicos y emotivos.

LÍNEAS.

Sirven para definir perfiles, delimitar espacios, para contornear masas, concretar las formas. Existen dos líneas básicas:

Rectas: transmiten fortaleza, son simples, precisas y firmes. Transmiten sencillez y masculinidad. También se utilizan para trazar rasgos de dirección, para resolver formas geométricas y ángulos.

Curvas: movimiento suave, cadencioso, da sensación de feminidad y gracia. Si la curva es cerrada transmite voluptuosidad. En forma de C son líneas graciosas, en forma de S elegantes.

3 tipos de líneas rectas: vertical horizontal y oblicua.

Vertical: figura humana erguida, es una línea vital y rígida. Sugiere altura, estrechez y se identifica con las columnas de las catedrales, ascensionalidad pura.

Horizontal: figura humana tendida, transmite descanso, confort, serenidad y mayor ocupación del espacio, quietud.

Oblicua: línea energética, dinámica y fuerte. Indica con mayor potencia una dirección, por tanto sugiere avance porque arrastra y conduce nuestra vista hacia un punto focal previsto. Inclined hacia atrás da sensación de inestabilidad. Varias diagonales desiguales o en zigzag expresan desunión, confusión, inseguridad, desorden y lucha.

FORMAS:

Forma bidimensional: solo tienen ancho y altura, dibujado sobre superficie plana, no tiene profundidad.

Con líneas rectas

Con líneas curvas

Forma tridimensional: tienen ancho, altura y profundidad, se llaman sólidos y se pueden hacer cubos, conos, cilindros y esferas. Con esto se pueden hacer composiciones en escenografía, sobre todo se da en la actualidad, se llaman unidades caja y poseen distintas alturas.

ORDEN ESTÉTICO Y FUNCIONAL DEL DECORADO.

Conjunto de normas, reglas o arreglos que en artes plásticas se distinguen como composición. Existirán normas ortodoxas para crear escenografías, pero el artista debe crear nuevas técnicas, eso diferencia al artista del artesano.

Similitudes entre el pintor y el escenario:

El pintor y el escenógrafo se valen de líneas, texturas, valores y colores para componer y embellecer su obra. Todo ello hacerlo con la naturalidad que no evidencia el trabajo que lleva. Robert Henry: lo bueno es que la escenografía parezca que la puede hacer cualquiera, aunque en realidad no sea así, que sea armónica.

- Marco– continente y espacio.
- Espacio vital y espacio funcional.
- Centro de interés.
- Equilibrio.
- Destaque.
- Proporción.
- División del espacio.
- Planos o secciones.
- Ritmo.
- Variedad.
- Estructuras espaciales.

1.- MARCO–CONTINENTE Y ESPACIO.

El marco está supuesto por la embocadura del escenario y si hiciéramos el boceto estaría compuesto por un rectángulo de límites que se correspondería con el telón de fondo.

El continente sería el espacio donde escenificaría la obra, aunque también existe un espacio en el aire que también hay que componer.

El espectador ve un cuadro con las siguientes diferencias:

- Las formas que constituyen el cuadro teatral son pasivas unas y activas otras.
- Tienen volumen. Tienen una 3ª dimensión.
- Se desenvuelve en un espacio real, no es el espacio ficticio de un cuadro. Los actores se pueden desenvolver por este espacio.

Todo esto construido con las leyes de la perspectiva:

Todo cuanto vemos más próximo a la línea inferior parece estar más cerca y aquello más cercano a la línea superior parece que se aleja y amplía la ilusión de espacio y distancia.

Esto resulta más evidente por la progresiva reducción del tamaño de los detalles de las figuras, todo irá perdiendo importancia a medida que se aleja en el espacio. En escenografía todo lo situado más próximo a la

embocadura parece más cercano.

En esto tienen que ver la gama de colores:

Gama cálida: nos acercan.

Gama fría: nos alejan.

Todas las líneas y formas de los elementos de una representación tienen que estar relacionados con el marco-continente ya sea una obra basada en la naturaleza o con carácter surrealista.

2.- ESPACIO VITAL Y ESPACIO FUNCIONAL.

El tablado es la superficie de sustentación de todos los elementos mayores y subsidiarios de la escena sobre la que se moverán los personajes.

Cuanto se sitúe sobre las tablas debe estar relacionado armónicamente con el decorado, de acuerdo con el espíritu de la obra y considerando los espacios que canalicen sin obstáculos los movimientos de los actores, sus salidas y entradas de la escena.

Se hace un planteamiento de distribución de decorado de interior. Sobre papel milimetrado marcamos un plano del suelo (tablas) donde voy a colocar los elementos de composición o atrezzo. Esto se hace a escala 1:20, es decir, el suelo de la escena y los muebles se reducen a un tamaño 20 veces menor que el real.

La distribución la hacemos recortando en cartulina negra la silueta de los elementos que vamos a utilizar, para después moverlos y distribuirlos sobre el papel milimetrado.

Espacio funcional es el espacio que yo marco dentro del espacio total, se llama vital, donde se mueven los actores, porque es dinámico y permite a los actores moverse.

3.- CENTRO DE INTERÉS.

Es el área más importante de la escenografía, puede ser cualquier elemento destacado (chimenea, gran ventana, tapiz...)

Cuando una línea o gradación de valor o calor nos marquen una dirección o nos sugieran un movimiento al ser detenido este por otro puesto, el punto de intersección establecerá un centro de interés. Es decir, la vista puede seguir una dirección, pero al ser esta cruzada se detiene siendo reclamada la atención por este punto que por ser focal puede ser principal.

4.- EQUILIBRIO.

Existen dos tipos:

- Equilibrio simétrico: si trazamos un eje o línea central, resultan dos masas iguales en tamaño o peso.
- Equilibrio asimétrico: si trazamos un eje o línea central resultan dos masas distintas en tamaño y peso.

El equilibrio simétrico indica seriedad, divinidad, reposo, tristeza, monotonía y por tanto indica falta de acción y falta de vida. El asimétrico indica algo variado, dinámico, alegre, vital.

5.- DESTAQUE.

Es el área con mayor atracción y más requeriente de un conjunto. Es la más potenciada y se impone a las demás. La zona visualmente más atractiva. Los procedimientos: (varias opciones). FALTA

6.- FALTA

7.- DIVISIÓN DEL ESPACIO.

Esta división del espacio debe obedecer a la armonía: los elementos de un conjunto deben ser compuestos en una división del espacio en 3 partes, tanto en sentido vertical como horizontal. Sobre esta línea divisoria deben ir los elementos de mayor peso y los elementos que sirvan para destacar el mayor peso.

En un paisaje el nivel del horizonte podemos situarlo en una línea baja si queremos destacar el cielo y a la inversa para destacar el suelo.

8.- PLANOS O SECCIONES.

Cuando hablamos de planos hay que tener en cuenta las dimensiones del escenario, si es grande tendrían 3 planos. Si consideramos el telón de fondo como p. Vertical y el tablado como horizontal la división sería:

- 1.- más próximo: prosenio. intersección división vertical con división horizontal.
- 2.- intermedio
- 3.- 3ª plano : límite con el foro.

Normalmente el centro de interés se suele situar en el plano término medio, eso depende de los requerimientos de la representación.

9.- RITMO.

Es la relación espacial establecida entre las distintas formas y que las enlaza armónicamente. También es el medio de conducir la vista del espectador por un camino fácil hacia el centro de interés. También el ritmo es fluidez sin obstáculos por una línea continua o interrumpida por una sucesión de formas, planos, colores y valores.

Esta sucesión se llama rapport. Es un eco o repetición de una línea, forma o color para establecer un ritmo. Cuando la repetición es excesiva podemos crear un efecto monótono que puede ser anulado por factores que actúen como oposición.

Principios generales sobre el RAPPORT:

- Una línea que repite a otra acentúa el carácter de esta o de ambas.
- Un color que se repite sirve para realzar otra área del mismo color. Se utilizan tonalidades similares.
- Cuando un color o un valor no se repiten quedan algo desamparados y sin destaque. Estaría falto de ritmo en cuanto a colorido.
- Si repetimos un color o valor en más partes del decorado con distintos grados de saturación apoyará y hará que nuestros sólidos sean más relevantes en la escenografía.

Cuando un color se repite hay que tener en cuenta la no mezcla de distintos colores, es preferible utilizar

gamas.

10.- VARIEDAD.

Es la salsa de toda representación porque sirve para romper con la monotonía y dar dinamismo. Despierta el interés y regodea el gusto.

La variedad es animación pero hay que evitar el exceso, la confusión, la carnavalada, para ello hay que cuidar las líneas, el color y los valores.

11.- FALTA

TEMA 4: VESTUARIO Y MAQUILLAJE.

1.- ETAPAS DEL VESTUARIO.

Existen 4 etapas fundamentales:

- Época de la túnica.
- Época del tonelete.
- Época de capa y espada.
- Época de la casaca.

1.1.- ÉPOCA DE LA TÚNICA.

Nos remite al mundo antiguo. Son los vestuarios de griegos, romanos, galos, hispanos y hebreos. Consiste en la túnica, más o menos larga, con mangas o sin ellas. Llamadas Himation, peplos, clámide o toga.

En el mundo griego se utiliza la Himation, especie de manta o capa y se cubrían según el tiempo. Junto con esto llevaban el Chiton o túnica. El Himation era sugerente y marcaba el cuerpo de la mujer. Recordaba el mundo de Fidias.

Hay diferencias:

Mundo Dórico, se llevaba el peplos que no marcaba las formas. Los romanos tienen la Clámide que es la moda juvenil; consta de un manto cuadrado, corto, sujeto por el hombro. La toga la llevaban gente mayor para personajes de cierta categoría. La toga larga da distinción. La toga corta también la llevan soldados y esclavos. Existen también togas largas de seda de colores, con estola y manto; esto lo llevaban las mujeres patricias romanas.

También están las corazas de cuero duro de los soldados que se distinguen de la coraza tachonada de apliques metálicos y los cascos de pluma para centuriones.

Los ciudadanos dominados llevan la moda romana pero menos deslumbrante. Algunos llevaban toques que recordaban su época pasada, ejemplo: los judíos llevaban turbantes, los bárbaros pantalones...

1.2.- ÉPOCA DEL TONELETE.

En la alta edad media con la figura del trovador, el tonelete está formado por:

- Jugón: corto y ajustado.

- Camisa: de seda muy ancha que sobresale del jugón a la altura de la cintura y mangas anchas.
- Pantalón: ajustado como una segunda piel.

El hombre de esta época alude al mundo de los cuentos donde la mujer llevaba un sombrero en forma de cono.

El rey llevaba cetro, capa, pieles de león, pero seguían manteniendo la toga. El príncipe llevaba camisa con cenefas que recuerda la época del Romántico y un jugón. En esta moda hay mucho colorido, sobre todo en las camisas del hombre, mientras la mujer es más clásica, llevando un solo color. Esta época lleva hasta el descubrimiento de América.

1.3.– ÉPOCA DE CAPA Y ESPADA.

Se inicia en 1492. La presencia de las espadas y desafíos era usual y va también con la época teatral.

El sombrero es de ala ancha, también llevaban gorguera más o menos exagerada según la categoría del personaje.

Las damas llevan miriñaque o guardainfantes (jaula de mimbre que daba forma al vestido y evitaba que le metieran mano).

Los hombres llevaban capa corta, como complemento de adorno para los domingos. Los pantalones acuchillados con doble color van por las rodillas. La capa larga era para diario y para preservar del frío. Se utilizan muchos sombreros de plumas y zapatos o botas.

La casaca (chaqueta larga) es otra versión del vestuario, con gorguera que indica distinción y se lleva al cuello. El vestuario masculino era el típico de D. Juan Tenorio.

El vestuario femenino se caracteriza sobre todo por el guardainfante (Meninas) que daban vuelo al vestido. También usaban gorguera.

Dentro de esta época aparece la época de embudo que se caracteriza por los pantalones ringrave, éstos se doblaban por la altura de la cintura y caían formando una falda corta sobre las perneras. Junto con esto también se usaban las bolainas y las botas adecuadas para ello, además de sombreros altos cónicos y lacitos. Esta época la immortaliza Moliere para sus personajes ridículos. Por último llevaban zapatos botines.

Una variedad son las bragas: pantalones pegados que recordaban a los bárbaros que aparecen en el Imperio Bizantino y es cuando aparece algo distinto a lo anterior. En el Imperio Romano de Occidente la túnica sigue, pero es más corta y lleva cadeneta; se llevan los pantalones pegados. La mujer lleva tocado.

1.4.– ÉPOCA DE LA CASACA. S. XVIII

CASACA: un sobretodo entallado que se puede abrochar, pero que normalmente va desabrochado.

La casaca tiene muchas maneras: sin mangas, con mangas, larga, corta...

Junto con la casaca se emplean pelucas espolvoreadas con harina. Los hombres llevan pañuelos y lazos o encajes colgando del cuello. Los pantalones llegan sólo a ½ pierna, de ahí para abajo pueden llevar medias y botines, ligas y zapatos con hebilla o botas altas y ajustadas.

Las mujeres llevan un vestido con trampa para dar más importancia a la feminidad de las caderas o el clásico miriñaque. Por dentro hombres y mujeres van vestidos igual: calzones hasta la rodilla y acabados en un lazo,

medias, ligas, camisa de encaje que sobresale por los brazos y el escote (en la mujer).

VESTUARIO EXOTICO.

Egipcio, japonés, chino, africano, árabe, indios...

VESTUARIO COMEDIA ITALIANA, COMEDIA DEL ARTE.

Arlequín, Pierrot, Colombina.

VESTUARIO FANTASTICO.

Ángeles, hadas, magos, demonios, sirenas, agua, fuego.

Dentro del vestuario lo importante es la imaginación y la capacidad de combinar cosas. En el vestuario exótico solo hay que consultar libros de historia. Pero en el vestuario fantástico hay que tener bastante imaginación y hay infinidad de versiones.

2.- COLOR: CAUSAS, EFECTOS Y ARMONÍA DEL COLOR.

El color es una pieza fundamental que debe cuidarse en el vestuario, porque contribuye al aspecto global del espectáculo.

CONSEJOS:

- Evitar los colores fuertes, tanto los primarios como los secundarios. Esto es porque pueden eclipsar a otros colores más débiles y porque la combinación de unos con otros puede resultar estridente.
- Los valores claros (tonos pastel) y las intensidades muy amortiguadas (gama de grisáceos) son fácilmente combinables y se adaptan a cualquier escena.
- Elegir un color para la escena o para la obra completa; a partir de ese color buscar toda la gama y afines; esto lo dota de unidad y de coherencia al espectáculo.
- La luz afecta de forma inmediata al color, por ello se recomienda hacer pruebas con los tejidos bajo los focos, para evitar problemas. (ej. Vestido con lunares rojos desaparece con luz verde).
- El color informa sobre el tipo de personaje que lo lleva y en consecuencia la relación que mantiene con los demás. A tener en cuenta dos cosas:
 - Los personajes de una obra que se armonicen deben sugerir afinidades utilizando vestidos de matices contiguos.
 - Los grupos o individuos en conflicto deben usar tonos opuestos o en contraste, para diferenciarlos en la obra.
- Considerar los tonos cálidos y fríos dentro de la gama que tenemos. Rojo, naranja: excitante, acercan. Azul, violeta: sedante y apaciguador, distancian.

2.1.- LENGUAJE Y ACCIÓN SUBJETIVA DE LOS COLORES.

Quiere decir lo que aporta al significado del vestuario. Los colores generan emociones, sentimientos, sensaciones. Un determinado color, solo o con otros colores, puede crear, sugerir o reforzar la cualidad

anímica de una escena. Por tanto, un color puede generar un clima de angustia, de opulencia, pobreza, misterio, paz...

Por ello el color contribuye poderosamente a la ambientación, así el actor recibe sensitivamente la ambientación de los colores.

ROJO.

Primer color del espectro. Se le asocia con el fuego, el vigor, la actividad, el poder, la excitación, alegría, pasión, amor... Por su violencia, debe ser usado con moderación y dosificarlo.

La familia de los rojos es muy amplia y entre ella son muy gratos los colores pastel, los rojos rebajados o aclarados con el blanco. Es preferible utilizar los rojos rebajados.

NARANJA.

Es también un color vital, en él se combina la alegría del sol que aporta el amarillo y la calidez y vigor del rojo. Químicamente puro puede ser irritante, por tanto es bueno utilizar los matices o anaranjados como el salmón, cobre o melocotón.

AMARILLO.

Color de la luz, del sol, representa valores de fuerza y voluntad pero también es el color de la ira, envidia, cobardía.

VERDE.

Es un color quieto y equilibrado porque en el espectro solar se encuentra dividido por el azul y el amarillo. Cuando el verde contiene mucho azul tiende a frío y viceversa.

Significa esperanza y también es el color de la primavera. Expresa humedad, vegetación, frescura porque es el despertar de la fuerza de la naturaleza. La variedad del verde es amplia: verdes-amarillos, muy estimulantes, hasta verdes-azules, más relajantes y fríos.

AZUL.

Es el color más frío de los colores y el más austero, pero cuando tira a verde o violeta reduce un poco esta impresión de frialdad. Es el color del cielo y del infinito, pero también del descanso y recogimiento, confianza y océano.

El predominio del azul en una escena produce un efecto triste y monótono que se suele combinar con algunos acentos complementarios en contraste.

VIOLETA.

Es el color de la tristeza, pero también indica misterio y misticismo. El exceso de azul en el violeta lo enfría aun más y si en el violeta predomina el rojo lo hace más rico y cálido. Por estar situado en el extremo más bajo del espectro es el color más silencioso y profundo. Invita al recogimiento.

Dentro del violeta está el PÚRPURA, un violeta suntuoso que significa realeza y divinidad, porque lo adoptaron los emperadores bizantinos en sus vestidos habituales.

2.2.- COLORES EN EL MAQUILLAJE.

BLANCO:

Apenas se usa. Para suavizar y matizar otros colores.

ROSAS Y MARRONES CLAROS:

Como base y tonos de piel. Los matices oscuros para las mejillas. El rojo brillante para labios juveniles. El marrón oscuro para las depresiones y mezclado con tonos oscuros para las arrugas.

AZUL.

Sirve para simular rostros no afeitados y mezclado con rojo sirve para crear hematomas.

NEGRO.

Para oscurecer otros colores y para oscurecer ojos y cejas. Dibujar bigotes, patillas, cicatrices, barbas.

El resto de la gama de colores estridentes se emplea para maquillaje de fantasía: amarillos, verdes y fucsias.

EL CLAROSCURO.

Es un procedimiento muy importante. Se basa en la distribución de tonos claros y oscuros. Con estas tonalidades buscamos la creación de depresiones y protuberancias. Con esto pretendemos la consecución de una forma facial deseada. Se trata de elaborar un nuevo rostro en base a dos parámetros:

- Forma
- Color

Las zonas sobre las que apliquemos tonos claros parecerán salientes, mientras que por el contrario las zonas de oscuro parecerán hundidas. Para lograr un buen efecto conviene estudiar la anatomía ósea y muscular de la cara con sus prominencias (nariz y pómulos), concavidades (ojos), partes subomólares...

Una vez estudiados los rasgos se acentúan los que más convengan según la expresión que queramos dar, pero respetando el propio esquema de la cara. A partir de aquí se confecciona una ficha de maquillaje:

- Rasgos del personaje.
- Facciones del actor.
- Efectos que se quieren conseguir con la expresión.
- Materiales a utilizar.

PROCESO DEL MAQUILLAJE.

Con la cara lavada e hidratada aplicamos la base en función de las circunstancias que nos dé el tono de piel del actor.

Para matizar la forma de la cara recurrimos al claroscuro: para alargar la cara, oscurecemos los maxilares inferiores y las sienes; para anchar usamos tonos más claros.

OJOS:

Parte más expresiva de la cara; podemos:

- Realzarlos, acentuando la línea de los ojos.
- Corregir las formas, creando un ojo rasgado, empequeñecerlo o dar forma almendrada.
- Podemos trabajar: ojeras, sombras y cejas.

Ojeras: aclarando el párpado inferior para dar sensación de volumen, se hace una ojera. Luego se oscurece la ojera con una mezcla de rojo, azul y marrón.

Sombreado: importante porque influye en el color y la forma del ojo natural. Para hacer el sombreado se va desde el ángulo inferior hacia fuera. Los oscuros en el exterior y los claros en el interior.

Cejas: la forma de la ceja es importante. Para modificarla hay que disimular la parte que queremos eliminar con base y con el lápiz se da la forma deseada.

ARRUGAS:

Para simularlas no se puede hacer con un simple trazo. Se hace con un poco de pintura marrón más oscura que nuestra piel y sobre sombra trazamos una línea con el lápiz.

CICATRICES:

Lo mejor es usar postizos. Si no, se crean con pintura marrón y en el centro pintura roja para dar la sensación de sangre.

NARIZ:

Difícil de disimular, pero oscureciendo laterales y aclarando la parte de encima se puede intentar dar el efecto de nariz más pequeña. Si hacemos lo contrario la nariz parecerá más ancha.

PÓMULOS:

Aplicar colorete siguiendo la dirección que marque la fisonomía del actor. Lo aplicamos de abajo a arriba hasta las sienes. Más anchura: colorete en línea más horizontal.

LABIOS:

Podemos realzarlos eligiendo el color conforme a las características del personaje y también podemos cambiar su forma: perfilando solamente la parte del labio que nos interesa (primero se perfila y luego se rellena). Así se puede hacer un labio más estrecho o más carnoso.

IMPORTANTE: no se debe concluir el proceso de maquillaje hasta no verlo en escena. Se debe a que está hecho para verlo desde el patio de butacas.

TEMA 5: EL ESPACIO ESCÉNICO CONTEMPORÁNEO: UN ESPACIO ABIERTO A LA INVESTIGACIÓN E IMAGINACIÓN.

SALVADOR TÁVORA: El teatro en el marco de las artes contemporáneas. Ponencia en Delfos.

En sus orígenes el teatro nació como un arte ajeno a la literatura y tragedia griega, estaba compuesto por un

todo artístico donde el texto es lo único imperecedero de aquellas tragedias. Era un elemento poético de más que cobraba toda su importancia y adquiriría su verdadero sentido como parte de la atmósfera artística que envolvía la totalidad de la obra dramática.

3 Conclusiones:

- El teatro no es literatura aunque con frecuencia sea sólo esto lo que se conserve del espectáculo.
- Carácter global de la obra escénica, existiendo entonces una unidad en el lenguaje.
- El espectáculo, pues, se crea a partir de elementos sensoriales y emocionales.

1.- REVOLUCIÓN ESCENOGRÁFICA DE GEORGE MEININGEN.

Fue un precursor de la escena contemporánea, en 1870 hace propuestas muy adelantadas. George Meiningen como príncipe de un ducado, realiza una serie de innovaciones en teatro, poseía un teatro que le construye a su amante.

Las innovaciones en la escenografía de este teatro:

- Persigue acercar la realidad escénica a lo cotidiano y la percepción del espectador a la llamada percepción normal mediante la supresión de las pinturas y de los decorados más o menos alegóricos. Denuncia la 3ª dimensión del Renacimiento. Busca la realidad, quiere objetos tangibles.
- Los bastidores en forma dura, que sean tangibles con forma geométrica.
- Los pilares de las construcciones deben ser sólidos y también los practicables por donde los actores puedan subir y moverse.
- El escenario para George Meiningen es un lugar habitado donde el actor debe comportarse naturalmente. G. M. Busca una perfecta sencillez en los actores, junto a la naturalidad.
- Despoja al actor de todos los disfraces que disimulen el cuerpo.
- En las piezas históricas busca que el traje sea antiguo en su más banal realidad, no quiere recargar el traje, sino simplificarlo, para que el actor esté cómodo y pueda moverse.
- Importancia de los proyectores en iluminación. Electricidad para romper la unidad fija del escenario cúbico, multiplicando con los efectos de luces, los ángulos de visión, modificando con más o menos intensidad los pasajes y las escenas, modulando los momentos de intriga. Meiningen predice lo que será la luz artística, creadora de espacios.
- Introduce el concepto de simultaneismo con la luz: se puede estar en dos lugares al mismo tiempo. Ej. Apagas un lugar y enciendes otro en el mismo sitio.

En definitiva, la idea de Meiningen se puede resumir con palabras de Távora:

Hay que hacer del teatro un ser vivo que se desarrolle con la solemnidad que su carácter sagrado reclama, entre la emoción del circo, la magnitud de la ópera y la profundidad filosófica y popular de la tragedia griega.

2.- WAGNER

Es el precursor de la escenografía para la obra total y por tanto el que es capaz de llevar a la escena la fantasía frente a la razón.

Wagner parte de la tragedia griega como modelo y a partir de aquí busca los mitos y las leyendas (nórdicas), así convoca la escena como lugar de reunión de todos los sentidos. Va a tener una influencia muy directa de Goethe para crear el concepto de arte en común esto significa que las artes se unen, no se funden, unas no tienen que depender de otras, todas deben tener la misma importancia. Es decir, crear un espectáculo total donde la poesía, la música y la mímica se unan a la arquitectura y la pintura. Estas 5 artes formarán el ARTE

EN COMÚN.

3.- MEYER HOLE.

Hay que destruir definitivamente la caja escénica, sólo así es posible dinamizar totalmente el espectáculo. La escena nueva permitirá superar el aburrido sistema de la unidad de lugar y la necesidad de embutir la acción en 4 ó 5 actos embarazosos: la maquina liberada será bastante flexible para mostrar una rápida sucesión de episodios. La nueva escena sin telón ni bambalinas, equipadas con plataformas móviles horizontales y verticales permitirá utilizar las transformaciones del juego y las construcciones cinéticas.

Teatro de la Convención Consciente.

Meyer persigue un tipo de interpretación convencional, rítmica, antitética del naturalismo. Establece principios escenográficos a partir de aquí:

- Antinaturalismo.
- Juego frontal.
- Valoración del proscenio.
- Concepción del escenario como utensilio, y no como una caja de misterios.

Meyer va a valorar el proscenio y no va a utilizar la 3ª dimensión sino la tridimensionalidad.

Esto no le interesa

Sólidos

Quiere buscar la participación del espectador y romper esa 4ª pared. Trae sus artilugios al proscenio. Se rompe con esa focalidad. A partir de aquí esta eliminación de la bocaescena significa que el proscenio se convierte en una pista de circo donde se sitúan las construcciones, elementos ensamblados formados por rampas, ruedas giratorias, escaleras, sobre la que los actores trabajarán.

Se trata de un teatro más circular porque es una pista de circo. Los actores no saldrán desde los bastidores, sino de entre el público.

4.- APPIA.

El suizo Appia es uno de los innovadores más coherentes del espacio escénico. Piensa que la escenografía debería ser una obra de arte viva. Se basa en el pensamiento del griego Pitágoras El hombre es la medida de todas las cosas. A partir de aquí establece una serie de principios:

- La escena debe limpiarse de cualquier artificio que no tenga un significado concreto. Appia rehusa todo lo descriptivo buscando la sugestión en lugar de la descripción. No hay porqué realizar escenografías historicistas. A partir de aquí materializa el concepto de practicabilidad, es decir, todo lo que en el cuadro inanimado de la escena escapa a la pintura sólo con el fin de entrar en relación directa con el actor.
- Supresión de todos los decorados ficticios pintados. Para Appia el movimiento del actor es el que reclama los distintos puntos de apoyo, que deben ser los dispositivos escenográficos. Pero además estos elementos no sólo son funcionales para el actor, sino que contribuyen a la acción dramática cumpliendo una función simbólica en el espacio. Cualquier elemento de la escena tiene valor simbólico.

- La luz es también un elemento que colabora a la creación de la atmósfera, del ambiente decorativo.

Todo en el teatro contemporáneo desde Copeau a Artaud beben en las fuentes de Appia.

5. – GORDON CRAIG.

La base de su trabajo escenográfico se encuentra en el movimiento y en el símbolo del alma humana. Creaba un ambiente escénico para ese estilo concreto porque para él el teatro es un arte visual. Él está fascinado por el silencio, transmitiendo serenidad a través de formas geométricas. Crea la Escenografía del Silencio. Para él la mayor belleza es la Naturaleza Silenciosa.

Admira la Iglesia Católica por su modo escenográfico de llegar a los fieles. Busca una escena arquitectónica.

21

31

PARAISO

TIERRA

INFIERNO

TELÓN DE FONDO

CONTINENTE

MARCO

3

2

1