



Universidad de Chile
Facultad de Arquitectura y Urbanismo
Escuela de Diseño

“Despliegue EscenoGráfico”

Legado visual de las puestas en escena

El recurso Pop-Up como herramienta de representación del uso de la tridimensionalidad en montajes teatrales nacionales.

Proyecto para optar al Título Profesional de Diseñadora Gráfica

Macarena Marín Muñoz

Profesor Guía: Sr. Carlos Rudy Morales

Santiago de Chile
Diciembre / 2008

Para
Ángeles Herrada Restoy y Francisco Marín Fornieles
perquè mai han deixat d'estar

“El formato teatral es el espacio”
- Ramón Griffero-

Agradecimientos:

Quisiera agradecer a toda la gente que de algún modo estuvo a mi lado en este árido proceso. En primer lugar a mis padres y a mi hermano, por estar siempre conmigo y apoyar mis decisiones, a Catherine Palacios, por su compañía, apoyo y consejos en las horas de traspasado (y en la vida en general), a Claudio, por creer y por sus siempre certeros comentarios, a Analí, por su generosidad y por ser la excelente persona que es; a Víctor por estar ahí 24/7 y poder tener la certeza que hasta en los peores porrazos puedo contar con él, a Osvaldo Zorzano, por sus consejos y por creer en mí y en el proyecto, incluso en los momentos en que yo dejé de hacerlo, a Felipe Muñoz y Rodrigo Riveros, piezas fundamentales en mi formación tanto académica como personal y que sin duda marcaron mi paso por esta escuela, a todas las personas que me regalaron minutos de sus vidas tanto en entrevistas como en conversaciones de pasillo y que, con mayor o menor incidencia marcaron el rumbo de este proyecto: Jacob Bustamante, Rodrigo Dueñas, Esteban Fernández, Ana Campusano, Estefanía Larraín, Cristian Mayorga, Cristian Reyes, Loreto Monsalve, Rodrigo Bazaes y Carmela Silva y a mi profesor guía Rudy Morales. Finalmente, a todos quienes creen que me ayudaron, gracias.

.....
Índice
de Contenidos.
.....

Capítulo 1: Planteamiento del Proyecto

- Introducción.....p.8
- Antecedentes y Fundamentación.....p.9-10
- Definición de Problema de Diseño.....p.10
- Justificación.....p.10
- Objetivos.....p.11
- Notas.....p.11

Capítulo 2: Marco Teórico

I. PATRIMONIO E IDENTIDAD

- 1.1 Definición y clasificación de Patrimonio.....p.13-14
- 1.2 Patrimonio e Identidad.....p.15
- 1.3 La Identidad Nacional ante la Globalización.....p.16

II. TEATRO CHILENO

- 2.1 Orígenes del teatro.....p.17
- 2.2 Teatro Chileno: reseña histórica.....p.18-20
- 2.3 Desarrollo de la actividad teatral en la actualidad.....p.21-22

III. DISEÑO TEATRAL Y SU VISUALIDAD

- 3.1 Contextualización y consolidación de la “Escena Moderna”.....p.22-24
- 3.2 La Puesta en Escena.....p.24-26
- 3.3 Diseño Teatral en Chile: reseña histórica.....p.26-28
- 3.4 Lenguaje del diseño teatral: del Boceto al concept Art.....p.28-31
- 3.5 Registro y Documentación: Estado del arte.....p.31-34

IV. DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

- 4.1 Diseño Gráfico y Preservación.....p.35
- 4.2 Diseño Editorial.....p.35-39

V. EL LIBRO OBJETO.....p.39-40

VI. LIBROS POP-UP

- 6.1 Orígenes y Evolución.....p.41-42
- 6.2 Realización.....p.42
- 6.3 Tipología de libros móviles y desplegados.....p.43-44
- 6.4 Referentes históricos y contemporáneos.....p.44-46
- Notas.....p.47

Capítulo 3: Marco Proyectual

- Descripción del Producto de Diseño

3.1 Elección del Soporte.....p.49-51

3.2 Aspectos del Contenido del Libro.....p.51-58

3.3 Aspectos Formales del Libro.....p.59-67

Capítulo 4: Viabilidad.....p.68-71

Conclusiones.....p.72-73

Bibliografía y Sitios Web.....p.74-76

Anexos.....p.78-82

.....

Capítulo 1.

Planteamiento del Proyecto

.....

> Introducción

El teatro como modo de expresión ha existido desde la antigüedad, ligado a un acto ritual y basado en una conducta humana propia del instinto de supervivencia; la imitación. El acto de “representar” es decir, de interpretar un papel, ha puesto de manifiesto, a través del tiempo, la cosmovisión particular de diversas civilizaciones, plasmando las formas de pensar y actuar de sociedades de distintas épocas a través de instancias de representación de variadas índoles (religiosas, sociales, políticas, etc.), que dan cuenta de una identidad propia de cada cultura.

“El teatro es un hecho vivo. Su magia y fuerza reside en ese momento único en que se realiza el rito de la representación frente a un público, produciéndose un intercambio de sentidos y emociones de acuerdo a una sensibilidad, una estética, una necesidad y un modo expresivo marcado por un tiempo y un espacio” [1].

La obra teatral en cuanto a su montaje y estética, es la manifestación del pensamiento de una época y como tal es parte del imaginario colectivo de una nación.

El teatro, como manifestación cultural, es parte del patrimonio vivo del país, siendo un componente importante de nuestra identidad nacional.

La imagen es inherente a la teatralidad. Esta se materializa en una propuesta visual, construida desde el diseño teatral. Es éste último el que se encarga de la puesta en escena del montaje; creando la atmósfera de la obra con un sello particular, de acuerdo a la interpretación del texto dramático. El diseño Teatral, se encarga de la producción de sentido de la obra a través de diversas connotaciones culturales que despliega en la propuesta visual de la puesta en escena, (escenografía, vestuario, iluminación, maquillaje, utilería, entre otros).

El diseño teatral, a través de la puesta en escena de los montajes teatrales, construye de la visualidad del teatro chileno, la cual es parte de nuestro patrimonio cultural inmaterial y pertenecen a la memoria colectiva de la nación; poseen un valor artístico y estético, que los convierte en testimonio histórico de nuestro acervo cultural. De aquí la importancia de conservar este importante patrimonio visual del teatro nacional, que trasciende a los textos y críticas del mismo.

Para comprender la realidad en que se desenvuelve el que hacer teatral, es necesario revisar las características propias de éste en general, y del diseño teatral en particular, para entender así el estado actual de la actividad teatral en el país y cómo se desarrolla en la actividad de registro, conservación y difusión del legado patrimonial del teatro, considerando tanto los aportes que existen al respecto como los vacíos que se generan en torno a la actividad, con las consecuencias del mismo. En las siguientes páginas, se lleva a cabo un recorrido por las temáticas que atraviesan el entorno teatral, para concentrarse en cómo estas repercuten en la realidad del diseño teatral del país, para de esta forma llegar a establecer de que modo puede el diseño gráfico aportar a la puesta en valor y a la difusión del legado visual del diseño teatral.

> Antecedentes y Fundamentación

El hecho teatral, se caracteriza por su fugacidad; ya que dura mientras se realiza la representación de la obra, concluyendo con el fin de cada una de las presentaciones y finalizando definitivamente, una vez que termina el ciclo de éstas.

La memoria teatral chilena se encuentra diseminada y cada obra que termina es un legado que desaparece [2] . Griffiero plantea al respecto, que la preservación del patrimonio escénico es algo vivo, que no se limita a resguardar los espacios arquitectónicos que los albergaron, si no que debe mantener sus textos reeditados, transmitir las imágenes y estilos de representación y las poéticas de espacio que la constituyeron. La realidad actual es que cada vez que finaliza un ciclo de presentaciones, se desmonta la puesta en escena y su legado visual pasa al olvido.

Si bien en el país existe una preocupación por documentar el legado teatral, ésta se enfoca desde la literatura; centrándose en las figuras del dramaturgo, director y/o compañías teatrales (actores), relegando a un segundo plano el proceso de producción de la obra; y más específicamente a la puesta en escena de los

montajes teatrales y todo la riqueza visual de éstos. De este modo, la producción de material se concentra en textos de dramaturgia, entrevistas, crítica teatral y recopilaciones de antecedentes históricos (de carácter documental).

Con respecto al ámbito del que hacer del diseño teatral, y todo el proceso de producción del material de la puesta en escena (escenografía, iluminación y vestuario entre otros), se puede decir que en el medio, existe poca cultura del registro, ya que los agentes productores están acostumbrados a terminar un proyecto y empezar inmediatamente con el siguiente, por lo que no existe tampoco una conciencia particular de parte de los “creadores” acerca de la importancia y trascendencia que tiene su trabajo en la conformación de la memoria nacional, tanto por su valor histórico y documental (desarrollo y evolución de la actividad en el país), como por su valor estético (patrimonio visual). Todos estos factores, determinan la poca o nula existencia de material asociado a la puesta en escena.

Una característica trascendental en la puesta en escena de los montajes teatrales es el uso tridimensional del espacio (lo que determinó lo que hoy se denomina como “escena moderna”[3]).

Este aspecto, sumado a la fugacidad del hecho teatral, dificulta el trabajo de resguardo del legado visual, una vez que la obra se desmonta. No existen espacios tan grandes como para guardar las escenografías y el vestuario, y aunque lo hubiera, el material muchas veces se recicla para nuevos montajes y los que no, son deteriorados inevitablemente por el paso del tiempo, desapareciendo así, de forma definitiva. Si bien existen archivos fotográficos y filmaciones de montajes de obras teatrales, que sí rescatan la visualidad del montaje, ninguno de estos formatos logra reproducir de modo fidedigno la variable de la tridimensionalidad.

Tal como se planteó, si es posible acceder a registros históricos de producciones teatrales, pero aún existe un gran vacío en torno al ámbito del diseño teatral, produciéndose una pérdida y discontinuidad en el legado visual del teatro nacional. El poco material existente (excluyendo la literatura, que es posible encontrar en librerías y publicadas por diversas editoriales, y los archivos fotográficos antes mencionados), se encuentra diseminado entre registros pertenecientes a casas de estudio, en manos de coleccionistas particulares y/o, en los mismo círculos de producción teatral (gente que trabaja en el medio), lo que dificulta el

acceso al público de manera diligente a estos documentos, ya que muchas veces se desconoce su existencia o su acceso es restringido. De esta forma, este material no se difunde ni se integra al patrimonio visual del país, quedando restringido para una pequeña y exclusiva parte de la población.

Al respecto, es importante recalcar que, si bien la actividad teatral congrega una amplia gama de agentes asociados, tales como dramaturgos, directores, actores, escenógrafos, tramoyas, etc., existe otra parte esencial para el teatro, que lo constituye el público que asiste a las funciones. La obra y todo el trabajo de puesta en escena cobran sentido por y para éste. El teatro pertenece a la rama de las denominadas artes escénicas, cuya característica principal es que son creadas y presentadas para un público que asiste a la representación, siendo la inmediatez de la comunicación con este último lo fundamental. De este modo, cada función es única, ya que lo que se genera con cada público asistente es distinto e irrepetible. De ahí la importancia de que el material de resguardo y recopilación esté disponible para el público en general, ya que es por éste que cobra sentido su existencia.

> Definición de Problema de Diseño

A partir de la realidad mencionada en el punto anterior, se reconoce la existencia de un vacío en el ámbito del registro, conservación y difusión del material generado en torno a la actividad del diseño teatral, dado por las características inherentes al que hacer teatral (tanto su fugacidad como la variable tridimensional de la puesta en escena), lo que hace difícil su conservación por medios convencionales. La documentación existente no reconoce ni se hace cargo de los códigos particulares del diseño teatral, como son su propuesta visual y su carácter tridimensional, siendo planteados desde la literatura; basándose en la palabra escrita para la documentación o en su defecto, en archivos de imágenes que si bien rescatan la visualidad de los montajes, no logran plasmar el aspecto de la riqueza tridimensional de la puesta en escena

La actividad de registro que existe en el país en torno a la actividad teatral, se centra en el objeto final de representación, y no en la producción de éste. Estos códigos escapan a la literatura, que es desde donde se ha abordado el tema mayoritariamente, hasta el momento.

De este modo, el problema detectado recoge la necesidad de diseñar un “objeto” que se haga cargo del vacío existente en el ámbito de la puesta en escena de los montajes teatrales; centrándose en el proceso de producción de la visualidad de los montajes y preocupándose de incorporar los códigos propios del diseño teatral.

> Justificación

Tal como se planteó en el punto anterior, la comunicación visual puede hacer un aporte reconociendo el lenguaje particular del diseño teatral y cómo este es plasmado en la puesta en escena de los montajes teatrales, generando de esta forma, una propuesta gráfica a partir de estos elementos, y en que los mismos se convierten en el elemento principal, plasmando de un modo tangible el legado visual del diseño teatral y reconociendo su carácter tridimensional. De este modo, el objeto a diseñar, ampliará y complementará los registros existentes, contribuyendo a tangibilizar, perpetuar y difundir el legado visual del diseño teatral, a través de la puesta en escena de montajes teatrales nacionales

> Objetivos**.General:**

Contribuir a la valorización del teatro como patrimonio visual del país, a través de la generación de un registro gráfico compilatorio de una selección de los montajes teatrales nacionales más representativos [4].

.Específicos:

- Proponer un sistema de comunicación visual que de cuenta del carácter tridimensional de las puestas en escena.

- Ampliar el círculo de conocimiento y difusión actual del legado visual y cultural de los montajes seleccionados, a través de la tangibilización de éstos.

- Generar un objeto de valor testimonial que, por medio de la dinámica de interacción entre éste y el usuario, contribuya al acercamiento y la comprensión del diseño teatral nacional.

De este modo, se propone generar un registro de un material que hoy se desvanece luego de que acaba el montaje. Se incorpora una de las principales características de los montajes teatrales, que es la tridimensionalidad y se centra en la propuesta estética de la obra (visualidad), permitiendo de este modo comprender como fue llevado a escena cada montaje, contribuyendo, en el largo plazo, tanto como referente para futuros montajes, como para registro histórico (valor patrimonial), además de poner el material a disposición del público en general.

Notas:

[1] Pontificia Universidad Católica. Programa de Investigación y Archivos de la Escena Teatral. [en línea] <www.puc.cl/teatro/memorateatral/objetivos.htm> Liderado por la socióloga y Doctora en Literatura Hispanoamericana de María de la Luz Hurtado.

[2] GRIFFERO, Ramón. Informe sobre artes escénicas en Chile. [en línea]. <www.griffero.cl/ensayo.htm>

[3] Desarrollo del concepto en extenso en el marco teórico, cap. III Diseño Teatral y su Visualidad; punto 3.1 “Contextualización y Consolidación de la Escena Moderna”

[4] Los criterios para realizar esta selección se detallan en el marco proyectual.

[5] Desarrollo de tabla comparativa, análisis y conclusiones, expuestos en el capítulo del marco proyectual.

.....
Capítulo 2.
Marco Teórico
.....

I. PATRIMONIO E IDENTIDAD

El patrimonio de una nación lo conforman el territorio que ocupa, su flora y fauna, y todas las creaciones y expresiones de las personas que lo han habitado: sus instituciones sociales, legales y religiosas; su lenguaje y su cultura material desde las épocas históricas más antiguas. El patrimonio comprende los bienes tangibles e intangibles heredados de los antepasados; el ambiente donde se vive; los campos, ciudades y pueblos; las tradiciones y creencias que se comparten; los valores y religiosidad; la forma de ver el mundo y adaptarse a él. El patrimonio natural y cultural constituyen una fuente insustituible de inspiración y de identidad de una nación, pues es la herencia de lo que ella fue, el sustrato de lo que es y el fundamento de lo que pueda llegar a ser [1].

El patrimonio chileno conforma una parte medular de su identidad como nación, y el teatro como expresión cultural es parte importante de este. Por este motivo, cobra importancia la necesidad de protegerlo, conservarlo y difundirlo. De este modo se logrará su conocimiento y valoración, para que sea preservado para las generaciones venideras.

1.1 Definición y Clasificación de Patrimonio

Patrimonio se define como el Conjunto de bienes tangibles e intangibles, que constituyen la herencia de un grupo humano y que refuerzan emocionalmente su sentido de comunidad con una identidad propia y que son percibidos por otros como característicos [2]. Es por esto que el conocimiento del patrimonio es una manera de acercarse al conocimiento de la identidad nacional.

El concepto de Patrimonio se divide en dos grandes clasificaciones:

- **Patrimonio Natural**, constituido de la variedad de paisajes que conforman la flora y fauna de un territorio; esto es, las reservas de la biosfera, los monumentos naturales, las reservas y parques nacionales, y los santuarios de la naturaleza.

- **Patrimonio Cultural**; formado por los bienes culturales históricos de una nación y por aquellos que en el presente se crean y a los que la sociedad les otorga una especial importancia histórica, científica, simbólica o estética.

Es la herencia recibida de los antepasados, y que se constituye en el testimonio de su existencia, de su visión de mundo, de sus formas de vida y de su manera de ser, y es también el legado que se deja a las generaciones futuras.

A su vez, el Patrimonio Cultural se divide en:

- * **Tangible**; es la expresión de las culturas a través de grandes realizaciones materiales. Este a su vez se clasifica en **Patrimonio Tangible Mueble** (objetos arqueológicos, históricos, tecnológicos, religiosos y/o artesanales que constituyen colecciones importantes para las ciencias como objetos de estudio) y **Tangible Inmueble** (lugares, edificaciones, obras de ingeniería y monumentos de valor arqueológico, arquitectónico, artístico o científico).

- * **Intangible**, entendido como el conjunto de rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan una sociedad o un grupo social que engloba los modos de vida, los derechos fundamentales del ser humano, sistemas de valores, tradiciones y creencias. Es por esto que su naturaleza es dinámica, y que está en constante transformación, participando de diversos intercambios culturales.

Además de las definiciones manejadas hasta el momento, la UNESCO proporciona una nueva noción del patrimonio Cultural Intangible, homologándolo al concepto de **Patrimonio Cultural Inmaterial** (PCI) (a través de la “Convención para la Salvaguarda del Patrimonio Cultural Inmaterial”), el que es definido como los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas (junto con los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales que les son inherentes) que las comunidades, los grupos e individuos, reconocen como parte integrante de su patrimonio cultural. Este se transmite de generación en generación y es recreado constantemente por las comunidades y grupos en función de su entorno y su interacción con la naturaleza y su historia, infundiéndoles un sentimiento de identidad y continuidad y contribuyendo así a promover el respeto de la diversidad cultural y la creatividad humana [3]. Es así como la definición del PCI se caracteriza por una concepción de éste como patrimonio vivo, cuya transmisión se realiza principalmente por vía oral (y visual). El depositario de este patrimonio es la mente humana, siendo el cuerpo humano el principal instrumento para su ejecución o, literalmente, su encarnación; llevándose estas manifestaciones comúnmente de forma colectiva.

Según la citada Convención, el Patrimonio Cultural Inmaterial se manifiesta particularmente en las siguientes áreas:

Tradiciones y expresiones orales (incluido el idioma como vehículo del patrimonio cultural inmaterial), **artes del espectáculo (como la música tradicional, la danza y el teatro)**, usos sociales, rituales y actos festivos, conocimientos y usos relacionados con la naturaleza y el universo, técnicas artesanales tradicionales.

En su definición de Patrimonio Inmaterial, la Convención incluye los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales que son inherentes a expresiones y usos inmateriales.

Dentro de las artes del espectáculo, esto incluye, por ejemplo, los instrumentos musicales; las máscaras, la indumentaria, adornos corporales, los decorados y accesorios empleados tanto en la danza como en teatro.

Además de la clasificación de patrimonio que se ha realizado, existen diversos niveles del mismo, que se agrupan según el alcance que tenga dentro de un grupo determinado de gente. Es así como nos encontramos con patrimonio familiar, local, nacional y por último de nivel mundial.

Para el caso de este proyecto, el interés se centra en el **patrimonio de nivel nacional**, que tal como su nombre lo dice, está constituido por todo aquello que se tiene en común como nación: la riqueza de las tradiciones y monumentos heredados de los antepasados y que pertenece al país, como individuos y como pueblo. En este sentido, el patrimonio nacional se convierte en la máxima riqueza del país, ya que otorga identidad frente a otros pueblos que tienen su patrimonio e identidad propias.

1.2 Patrimonio e Identidad

El concepto de Identidad, tal como se expresó en el punto anterior, está estrechamente ligado con el patrimonio de una nación, y este puede ser entendido como la sensación o convencimiento íntimo de ser una persona o grupo único y distinto de cualquier otro, con personalidad, dignidad y libertad propias.

Es una imagen que se construye intersubjetivamente, es decir, a través del intercambio y luego de un proceso de comparación en el que se lleva a cabo la toma de conciencia de las diferencias y similitudes con los otros actores sociales. En la elaboración de dicha idea colectiva interviene la dimensión interna del ser humano a través de sueños y ambiciones, así como también interviene la dimensión externa, por medio de la comunicación, aspecto gracias al cual evoluciona en el tiempo [4].

Jorge Larraín, en su libro “Identidad Chilena”, hace hincapié en el carácter subjetivo de las cualidades que constituyen la identidad y en el hecho de que ellas pueden cambiar. Así, define identidad como un proceso social de construcción constante y de carácter colectivo.

La identidad a su vez, se relaciona directamente al concepto de cultura, entendiendo éste último como el modo de vida de un pueblo, integrado por sus costumbres, tradiciones, normas y expresiones artísticas y considerando que estos poseen una carga significativa que refleja una percepción y una visión de mundo determinada, pues la vivencia y por ende la realidad ante la que se está presente es distinta y específica para cada grupo social [5].

En el ámbito de la cultura se producen, transmiten y organizan mundos simbólicos de creencias, conocimientos, informaciones, valores, imágenes y percepciones que estructuran colectivamente las experiencias cotidianas, otorgándole un sentido de orden e introduciendo distinciones, jerarquías, estilos, modas, juicios de valor y de gusto; contenidos y formas de conciencia que son asumidos y compartidos por los individuos que conforman un grupo social determinado, bajo la forma de concepciones de mundo más o menos unificadas y aceptadas para estos [6].

Así, se conforma un imaginario social, entendido como una construcción simbólica y que comprende un sistema de valores, una tradición y una historia en común que condicionan el actuar y las aspiraciones de los individuos que conforman una comunidad.

La teatralidad, tiene que ver con la construcción y percepción visual del mundo, en el que se enfatiza la comunicación por medio de imágenes. Las teatralidades son construcciones culturales, que portan mensajes de acuerdo a los sistemas culturales de los que son productos o en los cuales se utilizan; en un discurso teatral se integran signos verbales, espectaculares y visuales de acuerdo con los códigos específicos de un sistema cultural determinado. En este contexto, el teatro representa una mirada particular, construida desde un sistema cultural específico, que refuerza la identidad nacional, constituyéndose en parte del patrimonio cultural inmaterial del país.

1.3 La Identidad Nacional ante la Globalización

El fenómeno de la “Globalización”, se entiende como un conjunto de procesos de homogeneización y, a la vez, de fraccionamiento del mundo, que reordena las diferencias y las desigualdades sin suprimirlas. Así la globalización no solo homogeneiza y nos vuelve más próximos, si no que multiplica las diferencias y genera nuevas desigualdades, es un hecho real y que avanza a pasos agigantados y que, en mayor o menor grado afectan nuestra identidad local. Jorge Larraín [7] plantea que las identidades nacionales se ven afectadas por la globalización, porque pone a individuos, grupos y naciones en contacto con una serie de nuevos “otros” en relación a los cuales pueden definirse a sí mismos. Además, afecta a la construcción de identidad en cuanto ha acelerado el ritmo de cambio en todos los tipos de relaciones, dificultando la formación de una visión unitaria del individuo, basada en la continuidad entre pasado y presente.

Ante esta realidad, se torna de vital importancia el saber quienes somos, para comprender nuestra historia, enfrentar nuestro presente y

proyectar un futuro. En un mundo tecnologizado y globalizado, la consolidación de la identidad aparece en todos los rincones del planeta como un importante capital, que evita la extinción de la riqueza cultural de los diversos pueblos de la tierra, a pesar de los acelerados procesos de transculturización [8] [9]. Lo global no puede prescindir de lo local, ni lo local o nacional puede expandirse, ni sobrevivir, desconectado de los movimientos globalizadores.

En circunstancias en que Chile requiere insertarse en un mundo cada vez más globalizado, es fundamental el aporte que el patrimonio hace al desarrollo de la nación, porque le permite afrontar la inserción con sello propio y fortalecido en su identidad [10].

De este modo, los procesos de globalización, más que una amenaza, se convierten en una oportunidad para consolidar la identidad nacional, fomentando la preservación y difusión de nuestros patrimonios nacionales como testimonio vivo de nuestra cultura. No es posible elegir si globalizarse o no, pero en cambio, sí es posible elegir el modo de insertarse dentro de esta nueva comunidad global y un interesante modo de hacerlo es a través de la consolidación de nuestras tradiciones, que le imprimen un sello

particular a nuestra identidad nacional. Al respecto, es gravitante el aporte que puede realizar el diseño gráfico en cuanto a transmisor de cultura, a través de la comunicación visual, poniendo a disposición sus herramientas tanto para conservar, perpetuar y difundir el patrimonio, con miras a la consolidación de una identidad nacional que nos permita insertarnos desde nuestra cosmovisión en un mundo globalizado (o en vías de estarlo).

Al encontrarnos en las vísperas del Bicentenario del país, se presenta un escenario especialmente propicio para presentar un proyecto como el que se plantea, que precisamente propone la valoración y difusión parte de nuestro patrimonio teatral desde una perspectiva nueva y considerando recursos de representación que no han sido utilizados antes con este fin. Esto debido a que se han establecido una serie de iniciativas en torno a la temática; en cuanto a imagen a país y rescate, documentación y valoración de la memoria colectiva nacional. Existe una especial predisposición de parte del gobierno para impulsar proyectos relacionados al patrimonio e identidad nacional, a través de instancias como la comisión bicentenario.

II. TEATRO CHILENO

Para poder hablar del tema central de este proyecto; el diseño teatral, es preciso contar primero con una noción acerca del teatro, ya que el desarrollo del que hacer del objeto de estudio se encuentra íntimamente ligado a los orígenes y evolución del teatro mismo.

Es por eso que éste capítulo, se centra en dar cuenta de la cercana relación del ser humano con las manifestaciones teatrales, desde sus orígenes hasta la actualidad, encontrándose estrechamente unido a los procesos sociales, culturales y políticos propios de cada nación, erigiéndose como una manifestación propia y particular del lugar en que se desarrolla y siendo un reflejo de las costumbres e identidad de éste. De este modo, pasa a formar parte del imaginario colectivo, constituyendo una pieza fundamental del patrimonio de ésta.

A continuación se expondrá una breve referencia a los orígenes del teatro a nivel global, para luego adentrarnos en el desarrollo particular de éste en el ámbito nacional.

2.1 Orígenes del Teatro

Los orígenes del teatro se vinculan al rasgo característico del ser humano como ser mimético; su capacidad de reproducir, con gestos o con la voz algo de lo que tiene a su alrededor [11]. Así, los comienzos del teatro se relacionan a rituales primitivos de caza, en que los hombres se disfrazaban con pieles de animales y máscaras, caracterizando de ésta forma al animal a capturar. Posteriormente, estos rituales evolucionan hacia el ámbito religioso, basados en la obediencia, sacrificios y danzas en torno a imágenes sagradas. Es así como se incorporan los cánticos y movimientos de imitación a los animales, creándose el disfraz y la mímica propia de estas ceremonias. Todos estos elementos, sumados a la figura del sacerdote, dan como resultado el rito litúrgico, estrechamente enlazado con el nacimiento del teatro, ya que contienen un alto grado de representación simbólica. Es el sacerdote el primer actor en la historia del teatro [12]. De hecho en Grecia, el culto al dios Dionisio se indica como el punto de partida del teatro griego. En un comienzo, las ceremonias se realizaban en las plazas al aire libre, las que luego se trasladaron a la pendiente de la colina, a la cual le fueron agre-

gadas graderías en forma de semicírculo para el público, mientras que en el llano se ubicaba lo que actualmente es el escenario, utilizado para las representaciones. Es a partir de esta organización que nace el edificio teatral; como un modo de diferenciación del núcleo del público por un lado y por otro, del espectáculo propiamente tal.

Con el tiempo, el teatro se fue diversificando en numerosas funciones estéticas y sociales y su desarrollo a través de la historia se encuentra íntimamente ligado al de la conciencia social y tecnológica. El teatro es un arte visual por excelencia y un espacio de voyerismo institucionalizado [13]. Tal como se planteó en los antecedentes del proyecto, el teatro pertenece a las artes escénicas, ligadas a la presentación directa; no diferida ni recibida a través de un medio de comunicación. Son creadas directamente para un público que asiste a la representación y lo que cuenta de estas, es la inmediatez de la comunicación hacia un público a través los actores [14].

2.2 Teatro Chileno: reseña histórica

El teatro chileno, nació ligado a los procesos sociales, políticos y culturales del país, desarrollándose inmerso en este ambiente. Es por esto que su evolución se encuentra en directa relación con el desarrollo de nuestra historia; siendo marcada por ésta.

A fines del siglo XIX, la actividad teatral en Chile se limitaba a presentaciones de compañías extranjeras, principalmente españolas, las cuales traían al país espectáculos del tipo zarzuela y opereta italiana. Si bien en esta época no se puede hablar aún de teatro chileno, las actividades desarrolladas en el período sirvieron para allanar el terreno para el surgimiento de este, ya que, por un lado, el público chileno se acostumbró a asistir al teatro y por otro, fue una verdadera escuela para los artistas nacionales. Este escenario comienza a cambiar en las primeras décadas del siglo XX, en que se empieza a gestar un perfil del teatro de corte nacional, que rescata temáticas propias y en que se involucran profesionales nacionales.

A continuación se presenta a modo de cronología, una reseña del desarrollo y evolución que ha experimentado el teatro en Chile desde sus inicios en el siglo XX.

1910: a partir de este año, surge una proliferación de dramaturgos nacionales. Sus obras son presentadas por las compañías nacionales con una temática de corte realista y costumbrista, a partir de lo cual se fundan las bases para el futuro del teatro chileno. Armando Mook es el autor más representativo de la época.

1917: a partir de este año, se produce un incremento de montajes de compañías teatrales compuestas de actores, directores y técnicos chilenos, lo que permite hablar de un real desarrollo de la actividad teatral en Chile, prescindiendo de las compañías extranjeras y profesionalizándose.

Se crea, por iniciativa de Luis Emilio Recabarren el “Teatro Obrero”, desarrollado en las oficinas salitreras.

1920: elección de Arturo Alessandri Palma como nuevo presidente de Chile. Este acontecimiento marca el surgimiento de una nueva sociedad, que determina el nuevo sello del teatro nacional. En esta época el tea-

tro se vuelca al naturalismo criollista y a las temáticas sociales. Se multiplican las salas de teatro en el país, comienzan las giras a provincia y se ofrecen funciones populares, que permitieron llegar a un nuevo público que no iba comúnmente al teatro.

1930: creación del CADIP (Centro de Arte Dramático del Instituto Pedagógico), fundado por Pedro de la Barra.

A fines de la década de los treinta triunfa el Frente Popular (con Pedro Aguirre Cerda a la cabeza), centrando los esfuerzos en la educación. Bajo el lema de “gobernar es educar”, se impulsa la creación y desarrollo de nuevas instituciones.

1935: creación de la Dirección Superior del Teatro Nacional, bajo el decreto de ley n° 5563. Esta ley de fomento del teatro chileno dio validez jurídica al derecho de autor y promocionó el teatro de autor nacional a través de concursos, premios y organización de festivales de teatro, entre otras medidas. En el año 1948 este organismo pasa a depender de la Universidad de Chile.

1941: creación del Teatro Experimental, perteneciente a la Universidad de Chile y dirigido por Pedro de la Barra. Estaba conformado por estudiantes del Instituto Pedagógico de la Universidad de Chile y su antecedente directo fue el CADIP. Las visitas de la artista española Margarita Xirgú fueron de vital influencia para este teatro. Su propuesta fue la de renovación del teatro chileno, para lo cual fueron introducidas nuevas temáticas sociales, nuevas perspectivas estéticas en los montajes y consideraciones pedagógicas en las obras montadas.

El Teatro Experimental creó la revista “Teatro” basada en la difusión y discusión de la actividad teatral del país.

1943: creación del Teatro Ensayo, perteneciente a la Universidad Católica. Comienzan como un grupo de estudiantes aficionados, liderados por Pedro Morthieur y Fernando Devesa y comparten los postulados del Teatro Experimental de la Universidad de Chile.

Crearon la revista “Apuntes” que se edita hasta el día de hoy y cuya principal labor es la de difusión de la actividad teatral. Sus principales integrantes fueron Ana González, Silvia Piñeiro, Violeta Vidaurre y Héctor Noguera, entre otros.

Ambos grupos (Teatro Experimental y Teatro Ensayo) dieron comienzo a lo que se denominó como “teatros universitarios” y juntos fundaron las bases del movimiento teatral del país.

1949: nacimiento de la Escuela de Teatro de la Universidad de Chile, bajo la iniciativa de Agustín Siré. Su objetivo era formar profesionales, actores, directores, diseñadores y profesores que hicieran posible el desarrollo del teatro en Chile. La escuela de teatro constituye el primer intento por formar artistas integrales del arte dramático, profesionalizando el que hacer de las artes escénicas en Chile.

1952: a partir de este año y en adelante surgen nuevas agrupaciones teatrales independientes, como el grupo Ictus (vigente hasta la actualidad), que incrementan la actividad teatral del país.

1954: arriendo del Teatro Antonio Varas por parte del Teatro Experimental, locación perteneciente al Banco del Estado, y que se utiliza hasta el día de hoy.

1959: creación del ITUCH (Instituto de Teatro de la Universidad de Chile), resultante de la unión entre el Teatro Experimental y la Dirección Superior del Teatro Nacional.

A lo largo de la década del 60 surgen nuevas compañías independientes tales como Teatro del Errante, Aleph y Teatro el Ángel.

1966: modificación de la malla de estudios de la Escuela de Teatro de la Universidad de Chile, alterando el primer año común de estudios. Por primera vez se establecen por separado las carreras de Diseño Teatral y de Actuación Teatral.

1968: creación del DETUCH (Departamento de Teatro de la Universidad de Chile). Bajo los nuevos conceptos de departamentalización de la universidad, el ITUCH deriva en el DEUCH.

1973: Golpe de Estado. Este hecho afecta profundamente al DETUCH con una censura implacable. Sus integrantes fueron expulsados y perseguidos y muchos de ellos se fueron al exilio. El DETUCH es declarado en reestructuración. Como consecuencia se produjo un estancamiento y bloqueo que afectó negativamente el desarrollo del teatro nacional.

En los años venideros hubo un freno en el crecimiento de las actividades teatrales. Las casas de estudio fueron intervenidas militarmente, lo que afectó negativamente a los teatros universitarios llegando a desaparecer muchos de

ellos (principalmente en regiones). Los nuevos repertorios montados durante el régimen militar, se limitaron a clásicos españoles y franceses.

1974: El DETUCH se divide en el Teatro Nacional Chileno, y en el Departamento de Artes de la Representación (DAR), antigua escuela de teatro. Este se dedica a la enseñanza, investigación, extensión y creación artística del medio teatral. Sus principales fundadores fueron Pedro de la Barra (director), Agustín Siré, Domingo Piga, Bélgica Castro, Domingo Tessier y María Maluenda.

1977: a partir de este año, se vuelve a incursionar en obras de autores chilenos, pero limitados a temáticas patrióticas y al rescate de valores de la época de la independencia, además de introducir nuevamente a compañías extranjeras con géneros como el café concert.

En esta época y al margen de lo oficial, también comienza a surgir abundante creación dramática y grupos nacionales de crítica a los acontecimientos políticos y sociales del país. Estos eran movimientos de resistencia cultural, que presentaban temáticas de contingencias sociales y testimoniales y que desarrollaron el uso de la metáfora como modo de denuncia.

Nacen así, agrupaciones sociales y teatro poblacional con montajes de autoría propia.

A partir de 1980, comienza el retorno de algunos artistas desde el exilio, los que regresan cargados de nuevas experiencias, impulsando la diversificación del teatro en cuanto a sus propuestas estéticas y temáticas centradas en el ser humano. En estos años se gesta un movimiento cultural y teatral fuera de los teatros universitarios, debido a que estos pertenecían a instituciones al mando del régimen militar aún imperante. Así, surgen importantes figuras que marcaron la escena nacional, tales como el dramaturgo Juan Radrigán, el grupo La Troppa, Ramón Griffero y el Teatro de Fin de Siglo, Andrés Pérez y el Gran Circo Teatro, Alfredo Castro y el Teatro de la Memoria, entre otros.

1982: creación de las Licenciaturas en Artes de la Representación con menciones en Diseño y en Actuación Teatral.

1990: recuperación de la democracia. Surgimiento de diversos grupos y escuelas profesionales de teatro. Se comienza una etapa de reconstitución de la escena nacional, por largos años censurada.

La cronología aquí descrita, presenta un resumen de los hechos que marcaron el acontecer de la escena nacional y que como tales, son antecedentes históricos para comprender el sello del teatro chileno y el desarrollo de la actividad teatral en la actualidad.

2.3 Desarrollo de la actividad teatral en la actualidad

El desarrollo actual del teatro en la escena nacional consta de dos focos principales; por un lado los teatros universitarios, que siguen teniendo gran relevancia en el acontecer teatral del país, y por el otro, las compañías de teatro independientes, cada vez más proliferantes. Tanto el Teatro de la Universidad Católica, TEUC, como el teatro de la Universidad de Chile, Teatro Nacional Chileno (TNCH), cuentan con salas propias en las que se ofrecen temporadas anuales de presentaciones que incluyen tanto montajes propios como montajes de compañías invitadas. Por otro lado, existen diversas salas que acogen a compañías independientes. En la actualidad el concepto de compañía ha cambiado considerablemente, debido a que los actores suelen juntarse para realizar un montaje en específico, más que trabajar siempre en conjunto. Los distintos profesionales; dramaturgos, directores, actores, diseñadores teatrales, productores y técnicos, van rotando según los distintos montajes. Además se ha incorporado el trabajo con productoras, que se encargan de llamar a los distintos profesionales según el trabajo específico a realizar,

los que se reúnen solo por encargo de ésta última, la que se convierte en el principal vínculo y el centro sobre el cual convergen (similar al modo de trabajo en cine). En esta forma de trabajo cada uno tiene además sus proyectos particulares y al terminar el montaje forman por su cuenta nuevos elencos para nuevos montajes (Un ejemplo de trabajo en torno a una productora es el caso de la producción de la obra Fuente Ovejuna, en exhibición durante el año 2007 en el centro cultural Matucana 100). Este fenómeno ocurre también porque cada actor tiene proyectos personales que involucran otras áreas de desempeño más allá del teatro, como son participaciones en cine y/o televisión. Trabajar en una compañía implica dedicarse en forma prácticamente exclusiva al que hacer teatral. Peso a esto, existen compañías que realizan un trabajo conjunto de modo estable y continuo en el tiempo, como lo hizo en su momento la compañía La Troppa, actualmente Teatro Cinema. Como se manifestó anteriormente, en estos casos los actores se dedican exclusivamente al desarrollo de obras de teatro.

Quienes continúan trabajando bajo el concepto antiguo de compañía, son los realizadores de Teatro Callejero, que funcionan como un equipo estable de trabajo. Ellos escriben sus

textos de manera colectiva, realizan sus vestuarios, se presentan con música en vivo y se preocupan de la puesta en escena; prácticamente no trabajan con agentes externos, si no que ellos son los encargados del montaje y producción de la obra en su totalidad. Se caracterizan por presentarse en lugares exteriores a los edificios tradicionales (salas de teatro), utilizando lugares como plazas, mercado, o la calle propiamente tal, movidos por la idea de llegar a un público que normalmente no asiste al teatro, ejerciendo una acción sociopolítica e inscribiéndose en un espacio urbano a medio camino entre la provocación y la convivencia. Con el tiempo, estos movimientos se han “institucionalizado”, adscribiéndose a festivales y circuitos de teatros establecidos, pero intentando mantenerse fiel a sus orígenes [15].

En nuestro país el principal impulsor de este movimiento fue Andrés Pérez, con el “Gran Circo Teatro” y le siguen el rumbo las compañías “La Patogallina” y “La Patrioticointeresante”. Como ya se mencionó, estos movimientos tienen un profundo trasfondo social y utilizan el lenguaje de la calle, introduciendo técnicas del malabarismo para contar sus historias. Por sus orígenes, trasfondo ideológico, metodología de trabajo, propuestas estéticas y lenguaje parti-

III DISEÑO TEATRAL Y SU VISUALIDAD

cular ligadas a lo circense, el teatro callejero se considera como un fenómeno especial dentro del teatro, y como tal no se incorporará para el desarrollo de esta investigación.

La actividad teatral en nuestros días, está siendo estimulada a nivel nacional, con el impulso de festivales regionales de teatro y la ya institucionalizada instancia del Festival Internacional Santiago a Mil, que se realiza anualmente en el mes de enero y que congrega a una selección de los mejores montajes nacionales del año, además de traer diversos invitados internacionales.

3.1 Contextualización y Consolidación de la “Escena Moderna”

El diseño teatral se hace cargo de la puesta en escena de los montajes teatrales, construyendo su visualidad. La puesta en escena se basa en la interpretación de un texto dramático, y es entendida como la organización dentro de un espacio y tiempo determinados, de los distintos elementos de interpretación escénica de una obra dramática [16].

Si bien el nombre de diseño teatral es un término contemporáneo, sus orígenes datan del nacimiento del teatro y está íntimamente ligado a la evolución de éste. Desde que los griegos crearon un edificio propio para el desarrollo de la actividad teatral, los esfuerzos se centraron en introducir cambios tendientes a mejorar y “profesionalizar” el nivel de la representación, incorporando de a poco nuevos elementos, como la perspectiva, uso materiales ligeros para la construcción de bastidores, uso de iluminación artificial, aparición de escenografías móviles, entre otros avances que hoy son parte de la historia del desarrollo de la puesta en escena de una obra. Es a partir de la búsqueda continua de mejorar la calidad de las representaciones y la consecuente incorporación de

nuevos métodos de trabajo y materiales para esto, que derivan las bases de lo que hoy se conoce como “escena moderna”, antecedente directo y determinante para la consolidación del diseño teatral.

La construcción de la “escena moderna”, se sitúa a fines del siglo XIX, y se inició como una rebelión ante el naturalismo imperante en la época que, por su énfasis en la búsqueda de la perfección y fidelidad al texto dramático, había reducido la labor del director al estudio psicológico de los personajes y a la mera decoración de interiores, renunciando a los procedimientos espectaculares [17].

Pese a la oposición contra el naturalismo, este movimiento aportó al teatro moderno la figura del director escénico como creador de la “atmósfera” de la obra, el cual se consolidó rápidamente. Este era considerado como “creador de una obra autónoma, que se nutría, al mismo tiempo, de la obra del dramaturgo y de su propia experiencia artística”. Reinhardt, precursor del teatro moderno, a su vez plantea que el director y dramaturgo son creadores al mismo nivel: el dramaturgo del texto literario; el director de la puesta en escena [18].

A partir de la importancia ganada por el la figura del director de escena y la nueva concepción de la puesta en escena que esta generó, comenzó una lucha por liberar al teatro del “yugo de la literatura”, ya que, según los autores reformadores de la época, “el arte teatral si bien tiene que ver con el arte literario, es ocasionalmente; más no en virtud de su propia naturaleza” [19]. Se persigue entonces, la “re-teatralización del teatro”, que implicaba devolver a la escena todos los recursos espectaculares que a lo largo del siglo XIX se habían ido eliminando con el fin de que la obra fuera una traducción directa de la realidad mimetizada por el drama. Así, los autores reformadores de la escena del siglo XX, convergieron en el anti-naturalismo (anti realismo).

Dada la nueva concepción del teatro, el compositor alemán Richard Wagner elaboró su teoría de la “obra de arte total”; obra resultante de la fusión de las diferentes artes, especialmente del arte dramático y el arte musical. Adolph Appia, figura fundamental en la concepción de la puesta en escena moderna, toma las ideas wagnerianas para formular la idea de una “obra de arte viviente”, que integra en sí música, palabra, cuerpo e imagen. A su vez, las corrientes vanguardistas de comienzos del siglo XX; expresionismo y constructivismo, plantearon la

construcción de la obra teatral como una colaboración entre artistas de diversas disciplinas, con la aspiración de no limitarse a una suma mecánica de sus creaciones, sino de alcanzar una auténtica fusión orgánica. De este modo, la concepción del teatro se focaliza en la puesta en escena de una obra dramática, que se compone de sonido, luz (color), espacio, forma y movimiento. Al respecto, Ortega y Gasset plantea que el arte escénico es un lugar de encuentro de la pintura, la música y la poesía, y le otorga al autor la función de crear no un texto literario, sino “un programa de sucesos”, entendiendo que la palabra tiene en el teatro una función constitutiva, pero muy determinada; es decir, es secundaria a la representación o espectáculo. Bajo este precepto, el teatro queda definido en su esencia por la presencia, potencia, y ante todo por su visualidad. El público es un espectador, de hecho la palabra griega *théatrón* significa precisamente mirador.

Un importante avance ocurrido en la época es la incorporación de la luz eléctrica para la producción de las atmósferas deseadas y para generar continuidad, reemplazando el uso de pigmentos pictóricos y convirtiéndose rápidamente en un elemento indispensable para el creador.

Comienza también a cuestionarse el uso de la pintura para representar la escenografía, viéndolo como una mera decoración, que limitaba las potencialidades expresivas del actor. Aparece entonces la idea de un espacio articulado (mediante escaleras, diversos planos y alturas y el uso de objetos reales en escena). Conjuntamente, la combinación de la luz con un espacio tridimensional, permitía la creación de imágenes atmosféricas mucho más ricas que las posibles de lograr mediante una pintura plana, además de permitir mayor flexibilidad en cuanto a transformaciones visuales a lo largo de la historia. Se añade de este modo, la utilización de la escena articulada, que incorpora andamiajes y máquinas y que sepulta definitivamente el uso de la escena pintada. Así, el acontecimiento que marca decisivamente la construcción de “la escena moderna” es el destierro del uso de la escenografía pintada y sus forzadas perspectivas, para dar paso a la construcción de la escena a través del uso del espacio en sus tres dimensiones.

“Colocados los dramaturgos en su justo lugar, los directores escénicos se apoderaron de los escenarios y supieron romper los límites de lo dramático para encontrar formas y procedimientos en muchos casos procedentes de los

modelos populares, que les permitieron elaborar un nuevo arte capaz de incidir muy directamente sobre los problemas y debates más urgentes de la realidad” [20].

La configuración de la escena moderna, ocurrida en los comienzos del siglo XX, sienta las bases para la materialización de la puesta en escena como se conoce hoy en día y le otorga el sitio de importancia que merece por su aporte en la concepción y materialización de la visualidad del teatro.

3.2 La Puesta en Escena

Tal como se planteó en el punto anterior, la puesta en escena es el centro del que hacer de lo que hoy conocemos como diseño teatral.

Ya se identificó una noción acerca de este concepto, que tiene que ver con la dirección y organización de los diversos elementos del montaje. Al respecto, se puede decir que la puesta en escena exige una visión totalizadora de los aspectos que la conforman, en que cada elemento se integra al conjunto configurando un sistema orgánico, dirigido por una idea central.

El montaje de la obra es la propuesta narrativa escénica, de tal modo que organiza la narración en función de una dirección, de acuerdo a la acción que se requiere ilustrar. Está directamente relacionado, y en situación de dependencia con la interpretación (visión) particular del texto que se quiere representar.

A partir de la interpretación particular de la obra se realiza la dirección de arte, que traduce esta visión a conceptos plásticos, que finalmente se plasman en la estética general de la obra.

La presentación de la obra teatral transcurre en lo que se denomina como espacio escénico, que es el espacio concretamente perceptible por parte del público sobre el escenario y sobre el cual se mueven los actores [21].

La puesta en escena, se hace cargo de los aspectos constitutivos del montaje a partir de los cuales se construye la visualidad de este. A continuación se revisarán los tres aspectos más relevantes de la puesta en escena; escenografía, vestuario e iluminación.

a. Escenografía

La *Skénographia* (del griego *Skéne* = cobertizo de ramas, utilizado para los cambios de vestuario y del latín *Graphia* = representación gráfica) era para los griegos el arte de adornar el teatro y el decorado pintado resultante de esta técnica. Durante el renacimiento, la escenografía se entendió como la técnica de dibujar y pintar un telón de fondo en perspectiva.

En la actualidad, la escenografía se entiende como la ciencia y arte de la organización del escenario y del espacio teatral y por consiguiente, el decorado mismo. Es la evolución del decorado en un espacio bidimensional, hacia una escritura en un espacio de tres dimensiones.

Establece un juego de correspondencias y de proporciones entre el espacio del texto dramático y del escenario, estructurando cada sistema en sí, pero a la vez coordinándolos con el total [22].

A propósito de las relaciones establecidas entre los diversos elementos que conforman la escenografía, es posible distinguir en el espacio escénico tres niveles de lectura. El primero corresponde al encuentro del actor en el espacio, que nos sitúa necesariamente en un lugar circunscrito a las leyes del espacio físico, por tanto un espacio como lugar, donde se genera relación del personaje-actor con la

arquitectura (vivenciar el lugar, hacerse parte, habitarlo). La segunda lectura, se encuentra ligada al espacio evocado a través de la convención dramática; la relación del personaje con el “decorado” (donde el actor nos habla desde la ficción). Y por último, una lectura dada por el espacio narrado, que es el espacio que se construye a través de la palabra (la relación del actor con el relato, la descripción).

La interacción de estos planos (o niveles de lectura) permiten configurar el espacio escénico como un discurso vivo, que interactúa en una relación de dependencia con los otros aspectos de la puesta en escena, creando un todo único y armónico, expresamente indivisible [23].

La escenografía es de gran importancia ya que, como hemos visto, en torno a esta se articula la puesta en escena. Es el espacio esencial desde donde se construye la propuesta visual del montaje.

b. Vestuario

La vestimenta es un objeto textil, que es a su vez el primer espacio (lo más inmediato) que se habita, y es el factor que condiciona más directamente el cuerpo en su postura, gestualidad y

la comunicación de las sensaciones y el movimiento. El cuerpo contextualiza la vestimenta, y la vestimenta contextualiza el cuerpo por la situación de uso del mismo. En su calidad de objeto social, el vestido se convierte en signo de los atributos del sujeto que lo utiliza. Así, el cuerpo vestido cobra un sentido específico según el contexto en el que se desempeña el usuario [24].

La vestimenta se convierte en vestuario teatral desde que el actor se para sobre un escenario, convirtiéndose en su segunda piel; es inherente a la obra teatral y se sitúa en relación con la puesta en escena en su conjunto.

El vestuario traduce y hace visible el carácter del personaje (lo sitúa), apoyando el sentido dramático de la obra. Es así, como aspectos como la materialidad de la tela, su grosor, estampado y color son determinantes en cuanto le confieren una significación específica al personaje, que modifica la superficie del cuerpo del actor, convirtiéndose en su nueva epidermis y generando una nueva relación con el entorno. Es por esto que todas las variables mencionadas forman parte de las decisiones de diseño, y responden a la estética general que se desee imprimir al montaje y al carácter particular del personaje en cuestión.

Según una definición de Roland Barthes, una buena indumentaria debe ser lo suficientemente material como para significar y lo suficientemente transparente como para no constituir sus signos en parásitos. Esto es porque el vestuario funciona al servicio de un personaje; y es en este contexto en el que cobra sentido como materia significante. En suma, el traje debe contar con un equilibrio que le permita ayudar a la lectura del acto teatral, sin entorpecerlo con elementos anexos que en vez de aportar información, distraigan.

c. Iluminación

El tercer aspecto a considerar es la iluminación, apreciada como la creación a partir de la luz. Para Adolphe Appia, uno de los grandes reformadores de la denominada escena moderna (siglo XX), la luz posee una elasticidad “casi milagrosa”; conteniendo todos los grados de la claridad, todas las posibilidades del color y todas las movi­lidades (creación de sombras). Según éste, a través del manejo de la luz se posee toda la capacidad expresiva del espacio si éste es puesto al servicio del actor.

La luz interviene en el espectáculo participando en la creación de sentido, facilita la lectura de la puesta en escena articulando las variables espacio/tiempo y marcando un recorrido. Al respecto, sus funciones son múltiples; iluminar o comentar una acción (enfatiándola), aislar a un actor o un elemento del escenario, facilitar la lectura de la puesta en escena en lo que respecta a la evolución de los argumentos y sentimientos, además de ser un elemento fundamental en la creación de atmósferas, confiando tonalidades y transiciones a una escena, marcando de este modo el ritmo de ésta, gracias a su fluidez y flexibilidad inigualables [25].

En el Diccionario Teatral de Patrice Pavis (p. 243), se hace referencia a la luz como el único medio externo capaz de actuar sobre la imaginación del espectador sin distraer su atención, estimulando otros sentidos pero sin dejar de actuar como ella misma, por lo que se la reconoce como un elemento vivo, fluido de la imaginación, frente al decorado particularizado como un elemento muerto. Desde este punto de vista, la luz controla, modela y matiza el sentido; es un elemento atmosférico que liga e infiltra los elementos separados y dispersos, contribuyendo a la unidad de la puesta en escena.

Existen dos métodos básicos de iluminación; la luz difusa, que abarca grandes áreas y es plana, como la luz solar en un día nublado o una ampolleta opaca sin pantalla, y la luz direccional. Esta última es una luz concentrada como la que produce el destello de un flash y permite controlar la dirección, la forma y el color del haz de luz. Así, para los diversos requerimientos de luz, existen variados tipos de focos (para luz dura; direccional y difusa), gelatinas para la coloración de la luz proyectada y reflectores para el relleno de sombras indeseadas (amortigua la intensidad de la luz).

El control de la iluminación se realiza a través de las parrillas de iluminación, en que se sitúan las filas de enchufes y los diversos focos y elementos de iluminación. Cada circuito de focos (puede ser uno solo) está conectado a través del distribuidor de conexiones a la mesa de iluminación, desde donde son controlados. Estos tres elementos constitutivos de la puesta en escena configuran el lenguaje del diseño teatral, que “escribe en el espacio” a partir de las infinitas posibilidades que le otorga cada uno de ellos.

3.3 Diseño Teatral en Chile: Reseña histórica

Tal como se planteó en el apartado de Teatro Chileno, el diseño teatral en nuestro país surge ligado a la Universidad de Chile, junto con la creación de la escuela de teatro de nuestra casa de estudios, el año 1949. La escuela, en una primera instancia, formaba actores, directores y técnicos en escenografía, iluminación y vestuario. Recién en el año 1966 se modificó el primer año común de estudios y, por primera vez se establecen por separado las carreras de Diseño y de Actuación Teatral, para finalmente, en el año 1982 crear la Licenciatura en Artes de la Representación, con menciones en Diseño Teatral y en Actuación Teatral. Este plan de estudios entró en vigencia recién en 1990. Hasta la actualidad, la Universidad de Chile es la única institución que imparte la carrera de Diseño Teatral, tanto en Chile como a nivel latinoamericano (en otros países de Latino América se dicta la carrera pero a un nivel técnico).

La carrera tiene como objetivo formar especialistas en el diseño de vestuario, escenografía, iluminación, utilería y maquillaje y los titulados pueden desempeñarse en el campo de

las artes de la representación (teatro, ópera, danza y montajes audiovisuales y, actualmente también en el cine y la televisión).

Se declaró también en un comienzo, que la labor del diseñador teatral se enfoca en la puesta en escena de la obra teatral y, consecuentemente, en la visualidad de la misma. Ramón Griffiero²⁶, dramaturgo y director nacional de dilatada trayectoria, se refiere a ésta como “el alfabeto”, haciendo énfasis en que, en el teatro la imagen es la que habla; no el verbo. En este caso, el verbo es la imagen escénica. Es el diseño teatral, a través de la puesta en escena, el que se encarga de producir la atmósfera deseada para un montaje en particular. El trabajo del diseñador teatral es un trabajo conjunto con el director de la obra. Es a partir de la interpretación particular que el director realiza sobre un texto dramático, que se define el sello que se le quiere imprimir al montaje, y a partir de esta idea y en constantes conversaciones con el director, trabaja el diseñador teatral, construyendo propuestas a partir de los lineamientos que le fueron otorgados. Es éste el que se encarga de llevar a cabo las ideas del director, presentando diversas propuestas que finalmente se verán materializadas en una estética particular para el montaje, en que so-

bresalen los aspectos de escenografía, iluminación y vestuario. Todos estos aspectos cargan de simbolismos la escena, desencadenando la producción de sentido con la propuesta global de la visualidad, asociada al trabajo actoral. Así, mientras el director de la obra da los lineamientos sobre los cuales construir la historia, es el diseñador teatral quien lleva a cabo la propuesta, conjugando los diversos aspectos del montaje. Preocupándose de la elección paletas de colores, texturas, materialidades, relaciones espaciales de tamaño y distancias y el manejo de luz, elementos que consolidan la propuesta global del montaje mediante la articulación del espacio y que enriquecen el trabajo de los actores.

Dependiendo de las características del montaje; envergadura, complejidad, presupuesto y tiempo para la producción pueden trabajar varios diseñadores, haciéndose cargo cada uno de un aspecto de la puesta en escena, siempre unificados bajo la figura del director de arte, quién es el que se comunica constantemente con el director. En otros casos, en que exista menor presupuesto, o que el montaje sea de menor complejidad, puede ser un solo diseñador el que realice la propuesta global. Como ya se explicitó, la puesta en escena responde a

la visión particular del director sobre un texto específico, y debe conjugarse además, con el trabajo actoral y la musicalización de la obra (ésta última puede o no existir). La conjugación de todos estos aspectos; es decir, la mirada en conjunto de todo el equipo de trabajo es lo que da por resultado final el montaje de la obra. En el medio nacional, contamos con numerosas figuras que trabajaron desde los comienzos del teatro nacional, en montajes tan emblemáticos como La Remolienda, la Opera de tres centavos, Mama Rosa, La Catedral de la luz, Río abajo, La Negra Ester, El Desquite, Gemelos y muchas otras, que han quedado grabadas en la memoria colectiva.

Una figura relevante y que marcó el que hacer teatral en Chile, fue la del diseñador Herbert Jonkers. De origen Belga, su formación fue en arquitectura de interiores. Coincidió con el dramaturgo nacional Ramón Griffiero en Bélgica, cuando este último se desempeñaba laboralmente en esta ciudad. Montaron diversas obras en conjunto, hasta que en 1980 Griffiero decide retornar al país. Así, Jonkers lo acompaña, haciendo su entrada en la escena chilena. Rápidamente se hizo notar en el medio, ya que traía nuevas nociones y modos de trabajar desde su concepción europea. El incorporó el

concepto de instalación y utilizó nuevas técnicas y materiales, enfatizando en la no literalidad de los personajes y revitalizando el lenguaje escénico nacional, convirtiéndose así en la gran figura de la vanguardia escénica chilena. Su trabajo fue ampliamente reconocido en el medio nacional, siendo premiado en el año 1994 con el galardón de “Mejor Diseño Integral” otorgado por la APES (Asociación de Periodistas de Espectáculos), por su trabajo en las obras “La Comedia de los Bandidos” y “Continente Negro”. Este hecho marcó un hito en la historia del diseño teatral chileno, ya que por primera vez se consideró y valoró su imprescindible aporte a la puesta en escena de los montajes teatrales, marcando así un precedente. En el año 1995, volvió a hacerse merecedor de este premio, esta vez por el diseño integral de la obra “Río Abajo” (de Ramón Grifféro). Herbert Jonkers murió en nuestro país el año 1996, dejando un gran vacío en la escena nacional.

Ante este escenario, comienzan a surgir nuevas figuras en el ámbito nacional. Profesionales de la escuela de teatro de la Universidad de Chile que, habiendo sido alumnos de Jonkers, incorporan propuestas nuevas a través de discursos particulares, apareciendo fuertemente la figura de autor.

Continuando con los reconocimientos para el que hacer del diseño teatral, en el año 1997, la APES otorgó el premio por “Mejor Escenografía”, para el diseñador teatral Rodrigo Bazaes, quién dos años después, obtuvo también un premio por su “Aporte al trabajo Escenográfico”. Fue el mismo quien asumió la temporada completa del Teatro Nacional Chileno luego de la muerte de Jonkers. Como se manifestó, en la actualidad hay una serie de diseñadores teatrales trabajando en diversos montajes nacionales, que están realizando propuestas nuevas con gran éxito.

3.4 Lenguaje del diseño teatral: del Boceto al Concept Art

Tal como se explicó anteriormente, el diseñador teatral trabaja en conjunto con el director de la obra, para llevar a cabo el montaje de ésta. El Director le transmite al diseñador los conceptos que quiere plasmar en la puesta en escena del texto dramático, y en base a esto, el diseñador hace diversas propuestas para materializar la idea del director.

Para esto, el diseñador utiliza el lenguaje del boceto, entendiendo este como el primer apunte, aproximación o bosquejo que se realiza al comenzar una obra.

El boceto, es un dibujo realizado de forma esquemática y sin preocuparse de los detalles o acabados, sirviendo para presentar ideas, lugares, personajes u objetos. Se realizan a mano alzada, utilizando diversas técnicas, siendo las más utilizadas los lápices, ya sea grafito y/o color, acuarelas y tintas o la mezcla de algunas de éstas.

Este primer esbozo del objeto ideado no se encuentra totalmente definido; es una primera reflexión, por lo que no necesita ser preciso ni tiene por qué coincidir exactamente con el diseño final; es un dibujo rápido, de lo que luego llegará a ser la obra definitiva.

Considerando las características de primera idea que ya se han explicitado, cabe mencionar que en un boceto también es posible incluir notas explicativas para indicar cómo se ensamblan las piezas, su funcionamiento, dimensiones, materiales sugeridos y detalles que permitan tener una idea global de la idea que se está presentando.



Bocetos explicativos para la confección del vestuario de la obra "Mama Rosa"



Bocetos de María Kluczynska para "Las mocedades del cid". Se incluyen muestras de telas.



Bocetos de Sergio Zapata para "Bodas de sangre".

Es a través de los bocetos que el diseñador teatral entrega la información necesaria para la realización de sus propuestas. El boceto, para el diseñador teatral, funciona como una herramienta para presentar sus ideas, sirviendo por un lado para las correcciones con el director de la obra y por otro, para entregárselas a las personas que llevarán a cabo el diseño propuesto, sirviendo como una guía, tanto en la confección de la escenografía, como del vestuario y en el montaje de la parrilla de luces.

Para el diseño de todos los aspectos que involucra la puesta en escena, se utiliza el boceto como medio de comunicación; para poder expresar las ideas que se tienen de la forma más concreta y sintética posible, de modo de generar el mayor entendimiento con el resto del equipo de trabajo.

Un término que nace ligado al concepto de boceto es el Concept Art (arte concepto), que en su noción más amplia, se refiere al desarrollo y creación de la visualización de productos, objetos y personajes que aún no existen. Tal como el objetivo principal del boceto es transmitir lo medular de la idea que se quiere comunicar, en el concept art, por medio de la ilustración, se persigue plasmar las características constituyentes

del objeto que se está diseñando, pero esta vez de un modo más detallado; que da cuenta de la esencia, del sentimiento que atraviesa toda la “personalidad” de lo que se está diseñando, capta sus características constitutivas y a partir de eso se genera el desarrollo del “producto”.

La designación de concept art es relativamente nueva, y se popularizó desde el mundo del diseño de automóviles (diseño de los denominados concept-cars) y la industria del video juego.

Actualmente, tal como se mencionó, el desarrollo de concept art se emplea mucho en el diseño de personajes y escenarios para video juegos y también en cine, principalmente en películas de animación digital y de ciencia ficción que mezclan personajes humanos de carne y hueso con escenarios virtuales, como es el caso de las emblemáticas sagas de películas “El Señor de los Anillos” y “La Guerra de las Galaxias”.

En estos casos, es a través de la confección de concept art que se construyen cada uno de los personajes; analizando su personalidad se diseña el vestuario de cada uno de ellos; con formas y paletas de colores determinadas, que responden a sus características constitutivas, y en el caso de seres mitológicos, se crean por

completo, desde la concepción de la criatura, hasta como se mueve, cuales son sus gestos y como interactúa con el entorno.

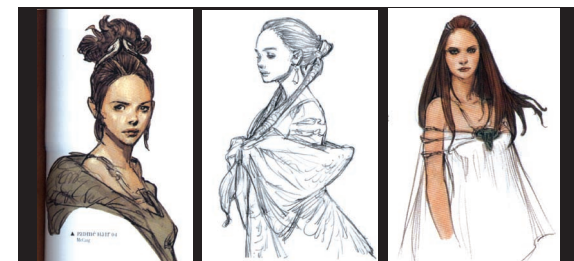
Es también a través del desarrollo de concept art, que se realiza la visualización de todo tipo de naves, artefactos y “utilería” que no existe en la vida real, en estas ilustraciones se hacen pruebas de formas, tamaños, materialidades y programas de uso y funcionamiento.

Este material es fundamental para la posterior construcción de lo diseñado; son la base y si bien no constituyen planos ni moldes, si es la referencia más cercana y real de cómo se debe ver el objeto (lo que en inglés se denomina como look & feel), ya sea parte de la escenografía, utilería o vestuario, una vez confeccionado a escala.

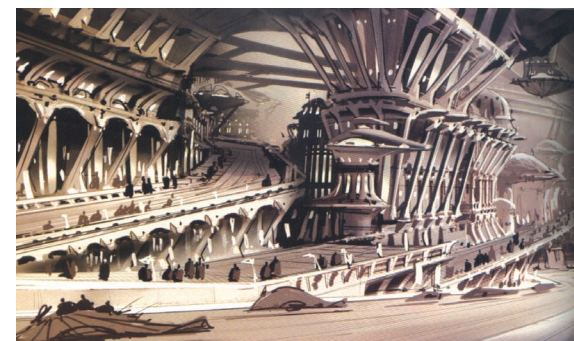
Por todas las características antes mencionadas, el concept art se presenta como una herramienta más acabada que el boceto, que solo recoge una idea inicial y se desarrolla a un nivel más técnico.



Concept Cars: concepto síntesis de Pininfarina y biplaza 3 ruedas



Propuestas de peinado para Padme (Guerra de las Galaxias)



Escenario ciudad multinivel Utapau (Episodio III Guerra de las Galaxias)

Con el correr del tiempo, se ha masificado el uso de la tecnología en este campo, siendo los programas Photoshop y Corel Painter los más utilizados.

A pesar del masivo uso de la tecnología, la mayoría de las veces se busca a través de estas herramientas digitales imitar el efecto logrado por el trazo de un lápiz (o de las técnicas convencionales en general), reproduciendo la estética de los bocetos hechos a mano, o bien, en el caso de desarrollo de productos, busca parecerse lo más posible a la realidad; por medio del desarrollo de modelados 3d.

3.5 Registro y Documentación: Estado del arte

Como plantea Griffero, cada montaje que termina es un legado que se pierde. Debido a lo efímero del hecho teatral, una vez que este se desmonta se desvanece.

Tal como se manifestó en los antecedentes del proyecto, resulta bastante compleja la posibilidad de guardar este material, debido a que con el paso del tiempo sufren considerables deterioros en el caso del vestuario y en el caso de la escenografía, muchas veces no se dispone de espacios tan grandes como para guardarlas. Por el modo de trabajo de los diseñadores teatrales es difícil encontrar registros de sus obras, ya que no existe una tradición en torno a la recopilación y registro. Terminan un montaje y entran inmediatamente en el siguiente; sin realizar un registro acabado de sus trabajos.

Estos factores han influido para que en la actualidad haya una escasez de material relacionado con el tema. La situación del teatro en sí es distinta, ya que existen registros de considerable calidad, tanto de la evolución del teatro en Chile como de la producción teatral. Material con este enfoque, centrado en las compañías

y en las figuras de los dramaturgos, directores y actores, y planteado desde la literatura, se encuentra disponible en el medio nacional. Pero es difícil encontrar material específicamente relacionado con la puesta en escena de los montajes, que se centre en los aspectos de vestuario, escenografía e iluminación.

De esta forma, el rico aporte que realiza el diseño teatral al patrimonio visual de nuestro país y a la memoria nacional colectiva, se encuentra diseminado, y en muchos casos perdido irremediablemente.

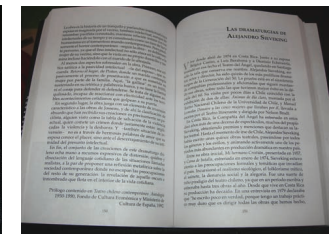
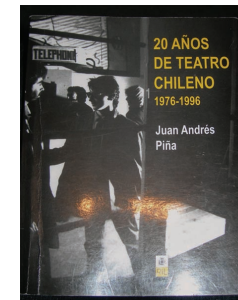
Montajes que marcaron hitos en nuestra historia teatral están condenados a sumirse en el olvido, debido a que no existen registros de los mismos. En este minuto ya no es posible reconstituir la historia de la escena nacional porque obras históricas no cuentan con registros de sus puestas en escenas y en muchos casos sus directores, actores y/o escenógrafos están muertos, por lo que es patrimonio irrecuperable.

Como ya se mencionó, existen publicaciones en torno al teatro, pero no centradas en la temática de la puesta en escena. Entre las publicaciones existentes se encuentran diversos libros editados por críticos de espectáculo.

Estos son de corte periodístico y se centran en el desarrollo argumental de las obras y recopilación histórica de las compañías. Un ejemplo es el libro “20 Años de Teatro Chileno; 1976 - 1996”, del periodista y crítico Juan Andrés Piña, que se centra en textos de crítica y comentario teatral. En la misma línea se encuentra el libro “25 años de Teatro en Chile” (1970-1995), de María Teresa Zegers y editado por el ministerio de Cultura. En esta caso el texto se basa más en la historia y tiene más énfasis en el diseño; incluyendo imágenes intervenidas, bocetos y entrevistas a diversos agentes del mundo actoral. Siguiendo con los ejemplares impresos, nos encontramos con la revista “Apuntes de Teatro”, editada por la escuela de teatro de la Pontificia Universidad Católica. Ésta es de carácter anual y cada número publica el texto de la obra del autor chileno más destacado de la temporada, además de incluir diversos artículos, críticas y opiniones. Si bien incluye fotos, es editada en blanco y negro, por lo que se pierde gran parte del valor visual de las fotografías, y una vez más se centra más en los autores y en la representación actoral que en la puesta en escena de las obras.

Una publicación un poco más centrada en el ámbito que nos compete es libro “Maestros del Vestuario Teatral”, de la diseñadora teatral Carolina Sapiaín y financiado por Fondart. Este, tal como su nombre lo dice, solo se hace cargo de éste aspecto del vestuario y no presenta una documentación exhaustiva con respecto a las características del trabajo; siendo más bien una recopilación biográfica de diseñadores de vestuario teatral, que incluye algunas fotos.

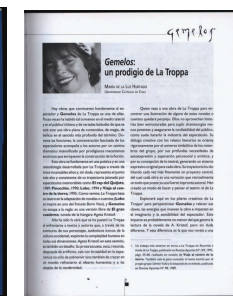
En el plano de las publicaciones digitales, nos encontramos con el proyecto “Memoria Teatral; Programa de Investigación y Archivos de la Escena Teatral”, dependiente de la escuela de teatro de la Pontificia Universidad Católica, cuya actividad se centra en la recopilación, conservación y catalogación del material iconográfico y audiovisual de la actividad escénica chilena, en sus diferentes épocas. A través de este programa, se han editado dos CD ROM; “Los Teatros Independientes en Escena” y “Los Teatros Universitarios en Escena”. Una vez más, estas publicaciones se centran en las compañías y su historial (currículum) más que en la visualidad de sus montajes. Ambos se encuentran a la venta a través de la página Web del proyecto Memoria Teatral (www.puc.cl/teatro/memoriateatral/).



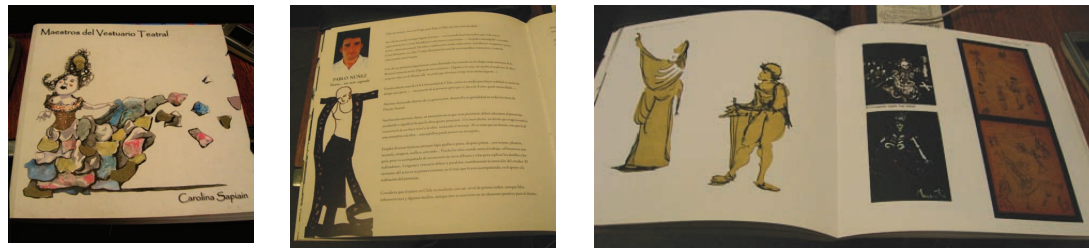
Libro del periodista Juan A. Piña
Crítica y reseña teatral
Contenido mayoritario de texto.



Libro editado por el ministerio de Cultura. Combina el texto con imágenes, en blanco y negro.



Revista “Apuntes de Teatro”.
Portadas color, interior blanco y negro.



“Maestros del Vestuario Teatral”. Contiene entrevistas a diseñadores teatrales y muestras de trabajos (bocetos).



Pantalla principal del la página web del Programa de Investigación y Archivos de la Escena Teatral. Cuentan con registros en video, afiches, fotografías y programas de mano de diversas obras. El material se puede consultar en sala o comprar una reproducción digitalizada del mismo.



Cd Rom editados por el Programa de Investigación



Cd Rom editados por el DID, perteneciente a la Universidad de Chile

Los dos proyectos mencionados pertenecientes a la universidad Católica (revista Apuntes de Teatro y el Programa de Investigación y Archivos de la Escena teatral), se encuentran bajo la dirección de la socióloga y Doctora en Literatura Hispanoamericana y Chilena María de la Luz Hurtado.

Por su parte, la Universidad de Chile, a través del Departamento de Investigación y Desarrollo (DID), editó el CD-ROM “Diseño teatral en Chile; un lenguaje actual que nació en la década del 40”, disponible únicamente en la biblioteca de la escuela de teatro de ésta casa de estudios (acceso exclusivo para alumnos y académicos) y que se limita a la muestra de una foto por montaje más una breve ficha técnica en alusión al mismo.

Para cerrar este punto, vale mencionar la existencia de la Videoteca U.C, correspondiente a registros en video de obras teatrales comprendidas desde 1974, y que pertenecen al Programa de Investigación y archivos de la Escena Teatral. Estos son solo para consulta en sala, previa cancelación por uso de equipos. La Universidad de Chile también cuenta con registros en video de diversos montajes realizados por el Teatro Nacional Chileno a partir del año 1995,

pero este material solo se presta a estudiantes de esta casa de estudios y a investigadores.

Los demás registros existentes se dedican a la dramaturgia (texto de las obras), o bien directamente pertenecen a colecciones particulares lo que dificulta aún más el conocimiento de su existencia y/o acceso por parte del público del teatro.

Haciendo un paralelo con el cine, y partiendo de la base de que éste no pertenece a las artes escénicas, y que desde su concepción está hecho para repetirse innumerables veces, hay que destacar que éste si ha reconocido la importancia de perpetuar el legado visual que implica el montaje de cada una de estas producciones. Así, se realizan ediciones especiales que detallan como fue llevado a cabo el montaje, los denominados “behind the scene” (detrás de la escena), espacios documentales donde se muestra como se armó la escenografía, la elección y diseño de vestuario, la construcción de los personajes y todo el trabajo de elaboración del material que finalmente llega al telespectador.

También los DVD vienen con “material extra”, para revisar, que muestra story boards, bocetaje de personajes, vestuario y escenografía y el proceso de elección de los elementos definitivos.

Así mismo, es extensa la generación de material que se realiza asociada a la producción cinematográfica, como libros que incorporan todo el trabajo de “concept art”; ilustraciones para el desarrollo y diseño de personajes, vestuario, escenarios y objetos, paleta de colores, plantas de movimiento, entre otros.

Tal como se ha manifestado con anterioridad si existe una preocupación por generar registros del teatro chileno y contribuir de este modo a conservar su legado patrimonial, pero esta tarea se ha centrado hasta el momento en la literatura y en las figuras de las compañías, dejando de lado el aspecto de la puesta en escena de los montajes teatrales.

IV. DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

La comunicación es un fenómeno esencialmente humano y según su definición, significa poner algo en común. Toda cultura es comunicación y existe humanidad y sociabilidad, solamente cuando hay relaciones comunicacionales [27]. Para que exista comunicación se requiere de un emisor (instancia de producción) y de un receptor (instancia de reconocimiento). Lo que circula entre ambos es un discurso; es decir, un texto situado (contextualizado). Así, la comunicación es una “situación de producción de sentido” que se da por la acción de investir una materia sensible, transformándola en materia significativa (para alguien en particular). De tal modo, el diseño es un discurso, en cuanto texto situado y el signo lingüístico es la unidad mínima de significación y constituyente de la lengua, así, lo que “ponemos en común” son signos (relación significante/significado).

Tenemos por un lado lo que el discurso “quiere” decir, que se denomina denotación, y por el otro, lo que el discurso “sugiere”, que es la parte más subjetiva y se denomina connotación. Todos los discursos están fuertemente connotados y es por medio de este plano que nos agradan o no. El mismo texto en distintas situaciones comunicacionales se constituyen en distintos discursos.

Se puede afirmar que comunicación visual es prácticamente todo lo que nos rodea y que ven nuestros ojos. Las imágenes, como discursos situados, otorgan distintas informaciones según el contexto en el que se encuentren; es decir nos comunican situaciones de determinadas características. La comunicación visual puede ser tanto casual como intencional. De este último tipo de comunicación visual es de la que se encarga el diseño gráfico, construyendo mensajes intencionados a través de imágenes. La imagen es en sí misma polisémica, es decir, que puede tener infinitos e indeterminados sentidos, de entre los cuales el lector puede elegir algunos e ignorar otros.

Diseño y comunicación comparten una misma raíz: estudian, operan y se desarrollan con signos. De hecho el diseño puede ser planteado como una situación comunicativa.

4.1 Diseño Gráfico y Preservación

El diseño gráfico, como se planteó en el punto anterior, se dedica a la producción de comunicaciones visuales, dirigidas a afectar el conocimiento, las actividades y el comportamiento de la gente [28].

Según este planteamiento, las personas adquieren un rol central para el diseño gráfico y las decisiones de diseño se toman pensando en los códigos legitimados dentro del sistema cultural del potencial receptor (público objetivo), pensando en la potencialidad de éste para descifrar el mensaje.

En el campo del diseño gráfico, la semiosis (producción de sentido) es ilimitada y está constituida por un imaginario social del modelo y la articulación con el uso. Así, cada diseño funciona para un determinado contexto; para un determinado grupo de personas y en una realidad específica.

Se habló en un comienzo de la importancia de la preservación, conocimiento y valoración de nuestro patrimonio para la consolidación de una identidad nacional.

En este punto, es de gran importancia el aporte que puede realizar el diseño gráfico en la labor de preservación, entendiendo ésta última como la protección y resguardo anticipado de algo valioso por algún motivo, ante algún peligro. El peligro en este caso es la desaparición y final olvido del patrimonio. De esta noción de la realidad, surge la necesidad de prolongar

algo en el tiempo, otorgándole un soporte físico, que permita perpetuar un legado muchas veces efímero y que por sus características no se puede mantener en el tiempo, como en el caso del patrimonio cultural inmaterial. Así, a través del diseño gráfico es posible desarrollar propuestas que permitan tangibilizar, perpetuar y difundir nuestro patrimonio. Una de las posibilidades de materialización es el uso del papel a través del libro.

4.2 Diseño editorial

El diseño editorial es una rama del diseño gráfico que se encarga de la maquetación y composición de diversas publicaciones tales como libros, revistas, diarios y folletos, entre otros, independientemente de que su materialización sea digital o impresa. Abarca tanto la realización de la gráfica de la publicación, como la diagramación de los textos y la conjunción de ambos para lograr una unidad entre el texto, la imagen y diagramación, que permita expresar el mensaje del contenido. Además, se encarga de todos los aspectos técnicos de la materialización de las publicaciones; desde la determinación de los procesos de impresión (en el caso

de las publicaciones impresas), sustratos y materiales a utilizar, encuadernación y recursos post prensa (puede o no haberlos).

Las características técnicas de una publicación, en este caso un libro impreso, estarán dadas por condicionantes tales como el contenido y carácter de la de la publicación (si está pensada para durar mucho como un libro de colección o poco, como el caso de un libro de bolsillo), el público al que irá dirigida, sobre que sustrato se imprimirá, en qué medios circulará y el presupuesto con que se cuenta para la realización del proyecto, entre otros factores. El proceso de diseño concluye con el despacho de los originales digitales a imprenta. Para el caso de las publicaciones impresas, el sistema de impresión más utilizado es el offset, ya que presenta la mejor relación entre calidad de impresión, tiempo de producción v/s tiraje y precio.

> Partes y Componentes de un Libro:

Cada tipo de publicación considera partes convencionales, a las que se puede añadir o quitar partes de acuerdo al carácter de la publicación. A continuación se da cuenta de las partes y funciones constitutivas características de un libro impreso.

.Exterior:

- **Sobrecubierta:** pliego que se coloca, como su nombre lo indica, sobre las cubiertas, y que se utiliza tanto para protección como elemento decorativo y que aumenta la calidad de la impresión. Esta puede tener el mismo diseño de la cubierta, o bien presentar datos de la obra (título, autor, editorial, etc.) Las Solapas, son las partes laterales de la sobrecubierta que se doblan hacia el interior. Este espacio suele ser utilizado para añadir información de sinopsis, bibliografías u otras colecciones o títulos de la editorial.

- **Tapas:** son las cubiertas anterior y posterior de un libro encuadernado. Puede ser de distintos materiales, siendo el papel, cartón y/o cuero los más comunes. La cubierta frontal incluye normalmente el título de la obra, el nombre del autor, la editorial y la colección. También puede incluir fotografías o ilustraciones alusivas al contenido (a esta información se le denomina portada).

- **Lomo:** es la parte en la que se unen las hojas formando el canto del libro, puede ser recto o curvo. En él se incluye el título de la obra, el nombre del autor y la editorial.

El grosor de este variará según la cantidad de páginas, el gramaje del sustrato utilizado y el tipo de encuadernación.

.Interior:

- **Pliego de guarda:** son los pliegos que van adheridos al retiro de la cubierta en tapa y contratapa, en encuadernación artesanal. Cumplen la función de esconder el trabajo de armado de cubierta y mediar entre ésta y el libro.

- **Portadilla:** primera página impar posterior a la portada. Normalmente en ella se escribe el título de la obra y el nombre del autor. También se le llama portadilla a aquellas hojas que se utilizan para señalar un cambio de contenido dentro de una publicación (por ejemplo cambio de un capítulo a otro).

- **Dedicatoria:** la página de la dedicatoria es aquella en la que el autor dedica la obra. Esta puede o no incluirse.

- **Índice:** listado en el que se muestran los títulos de los capítulos y las páginas correspondientes, permitiendo localizar fácilmente los contenidos de un libro. Se localiza al principio o al final del texto principal.

- **Introducción:** en ésta página se expone de forma breve el contenido del libro; las temáticas generales que se tratarán y el enfoque de las mismas.

- **Texto principal:** incluye el cuerpo del libro y también la presentación, el prólogo, la introducción, los capítulos o partes, los anexos, la bibliografía, y todas las imágenes, las ilustraciones, láminas y/o fotografías que contenga el libro. El texto variará de longitud según la tipografía, el cuerpo, el interlineado y la caja tipográfica.

- **Encabezado:** indicación del nombre de la obra, autor y capítulo. Se ubica en la parte superior de cada página correspondiente al texto principal. (No siempre se incluye).

- **Créditos o página de derecho:** es la página que presenta los datos de la edición (año y número), nombres de los que participaron en la realización del libro (diseñador, fotógrafo, ilustrador, traductor, corrector, etc.), Copyright (derechos reservados al autor y editor) e ISBN (Número internacional estándar del libro). Esta información también puede ubicarse en la contraportada del libro (en la tapa posterior).

- **Colofón o pie de imprenta:** Son los datos que informan de los participantes de esa edición (imprentas, digitalización y retoque, editores de texto), el papel utilizado, las tipografías seleccionadas y la fecha y lugar en que terminó de imprimirse. Se ubica al final del libro en página par o impar.

- **Pie de página:** es la ubicación de las notas y citas del texto principal.

- **Folio o numeración de página:** es el número de cada página indicado generalmente al pie de página. El punto de partida para la numeración es la portada. No se folian aquellas páginas fuera del texto principal ni las blancas.

> Diagramación y Maquetación

Consiste en la composición y disposición organizada y equilibrada de la información de texto, imagen y elementos de apoyo como componentes de un mismo contenido, ya sea lineal o no, en una publicación.

Tal como se mencionó anteriormente, cada publicación tiene un carácter y un contenido definidos, los que determinan el estilo de la misma.

Éste la diferencia de las demás publicaciones, otorgándole un sello particular, y a la vez, es una guía para que toda la publicación se conforme como una unidad; con rasgos definidos y distintivos.

Una vez que se tienen claras las variables antes mencionadas, se determina un formato para la publicación. Para el concepto de formato, existe una doble acepción; la primera proviene del mundo periodístico o del diseño y consiste en el tamaño de la publicación cerrada o extendida y la segunda proviene del mundo de la imprenta o la producción, que determina el tamaño del pliego de papel en que se imprimirá un documento, a fin de montar varias cuartillas de éste en un mismo soporte. Entonces, de aquí en adelante se hará la distinción entre “pliego de diagramación” versus “pliego de impresión”, respectivamente

La elección del formato puede venir dada por los requerimientos del cliente, o se puede determinar según otros criterios como el mejor aprovechamiento de papel, considerando el área total de papel disponible en un pliego de impresión.

Dentro de este formato se establece un orden para disponer los diversos elementos de la publicación. Esta organización se realiza torno a una grilla o plantilla en que se divide el espacio total disponible en módulos más pequeños, que sirven como guía para la posterior disposición de los elementos en el espacio. La función de la grilla es generar un espacio ordenado, con una secuencia de composición, de modo que la diagramación resulte de modo ágil y ordenado, y por otro lado, que presente también una secuencia lógica que le permita al usuario encontrar de modo rápido la información que necesita. Así, a través de la construcción de una grilla, se establecen los márgenes, la cantidad y medida de las columnas a utilizar y el tamaño del medianil (distancia entre dos columnas), entre otros elementos.

Los componentes fundamentales utilizados en la composición son el texto y la imagen. La elección de la tipografía, responderá tanto a la temática como al carácter de la publicación y el tamaño (cuerpo) de la misma, tendrá relación con un equilibrio entre el rendimiento de texto por página, la relación parcial/total entre tipografía y el espacio en el que será aplicado y su legibilidad para un lector y uso determinado.

Dentro del texto se pueden encontrar, títulos, bajadas, subtítulos, bloques de texto, pie de fotos y /o pie de páginas. A cada uno de estos elementos se le puede otorgar atributos distintos en cuanto a tamaño, color, y a utilización de variantes de una misma familia tipográfica (por ejemplo, bold, oblique, light, expandida, entre otros). Además, se puede regular el espacio de interlinea y tanto entre palabras como entre caracteres, de modo de generar diferentes estilos de texto dentro de la misma publicación, los que sirven para diferenciar un elemento del otro.

El segundo componente son las imágenes, tanto vectoriales como bitmap. También se consideran los espacios en blanco (a modo de contraforma).

La combinación de estos elementos da una amplia gama de posibilidades de diagramación, que permiten diseñar un estilo propio para cada publicación. Además, cada tipo de publicación se guía por ciertos criterios estándares (un diario tiene una estructura básica distinta a la de una revista y a la de un libro).

> Post Prensa y Encuadernación

La encuadernación comprende diversos procesos para unir las hojas o secciones (cuadernillos) de una publicación, de modo que compongan un único volumen. El tipo de encuadernación se elige de acuerdo al carácter de la publicación que se realice. Las principales son la denominada Manual o Artística, utilizada en publicaciones de lujo, la Rústica o Mecánica, utilizada en publicaciones más económicas y finalmente los anillados, generalmente utilizados en publicaciones de tiraje y duración más limitados.

En el caso de este proyecto se trata de una edición de lujo, por lo que la encuadernación utilizada será la denominada Manual o Artística. Para este tipo de encuadernación se utilizan papeles de buena calidad y plisados en pliegos, sus tapas son rígidas y tienen un tamaño mayor que el de las hojas interiores, tienen pliego espejo y de guarda (que a veces se fusionan en uno solo) y normalmente la unión de los pliegos es por costura con hilo.

Existen una serie de aplicaciones que se utilizan una vez que el material ya ha sido impreso. Estos son los llamados recursos de post prensa (consisten en las terminaciones).

Dentro de estos recursos se encuentran la aplicación de barnices, ya sea brillante, satinado o mate (normalmente para protección), también pueden ser de carácter selectivo para dar realce a un sector determinado, utilización de folias, aplicaciones sobre o bajo relieve (cuño seco), termolaminados (también para protección) y troquelados.

Los troqueles son matrices de hojas metálicas con base de madera que se utilizan como moldes para dar un contorno determinado a un motivo impreso. Estos pueden ser de corte; borde con filo, de plisado; borde romo, o de pre picado; borde dentado.

Los clichés de troquel se realizan de forma manual en talleres especializados y se mandan a hacer en forma especial para cada trabajo en particular.

En la actualidad también existen máquinas de troquelado láser. Estas son capaces de realizar los tres tipos de troquel antes mencionados, regulando la intensidad del láser.

La utilización de un método se restringe a la producción de maquetas de alta calidad y simulación de troqueles tradicionales, por su elevado costo y su lentitud comparativa en tirajes industriales.



Cuchillas de troquel de corte y prepicado, respectivamente.



Troquel de plisado para los dobleces y de corte para el calado.



Troquel corte para lograr un borde curvo



Troquel de prepicado. Comúnmente se utiliza para dejar una parte del sustrato desprendible, como en el caso de las boletas. En este caso se utiliza en vez de tinta.

V. EL LIBRO OBJETO

Un libro, en su definición convencional, se entiende como el “conjunto de muchas hojas de papel u otro material semejante que encuadernadas forman un volumen”[29].

En su origen los libros surgen como contenedores de texto, incorporando algunas ilustraciones, y ligados al lenguaje literario, pero con el tiempo han ido albergando nuevos lenguajes y formas de comunicación más allá del texto.

En un libro objeto, la comunicación visual pasa a ser lo más relevante, incluso por sobre el texto. Un libro objeto es más bien una secuencia de espacios que admite cualquier lenguaje impreso y en cualquier sistema de signos, siendo el lenguaje literario el menos empleado.

En estos libros, se valora de forma particular el espacio o soporte donde va a desarrollarse la obra, dándole a la página la categoría de espacio artístico en potencia. Así, se aprovechan al máximo las posibilidades espaciales de cada página; explotando su potencialidad táctil y proponiendo formas, colores, tamaños y texturas acordes. Todas estas variables otorgan una experiencia visual, tangible e incluso olfativa, que es mucho más enriquecedora que el propio contenido del libro.

Estos libros plantean realidades autónomas y su estructura la forman la suma de todos sus elementos, siendo el libro en sí mismo el mensaje que se ofrece al “lector”.

De este modo, se pueden considerar incluso más universales que el tradicional libro escrito; ya que muchas veces ni si quiera se requiere de traducción; pues tal como se explicitó, el texto ocupa un lugar absolutamente secundario.

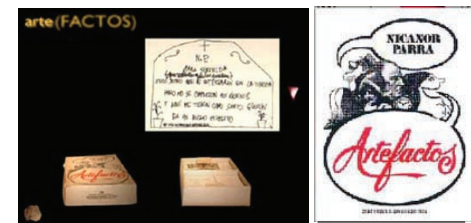
Se establece una relación especial entre el libro objeto y el usuario, que genera toda una experiencia de uso al interactuar con éste, desarrollando diversas experiencias sensoriales donde participan todos los factores antes mencionados, estableciéndose una relación íntima con el usuario. Estos libros invocan a la cualidad de despertar un grado de goce en la interacción con el mismo; conectándose con el usuario desde la emotividad, al apelar a los diversos sentidos que el usuario involucra al relacionarse con el libro objeto.

Por lo general, estos son libros de difícil ejecución, ya que requieren mucho trabajo manual, lo que lo implica un tiempo de trabajo mayor, razones por las que su costo de producción es alto.

El concepto de autoría del libro objeto es distinto al concepto de autor de los libros tradicionales, puesto que se considera autor a quien escribió el texto (elemento literario) y que además diseñó el formato y objeto mismo. Por esa razón, es común que los autores de libros objetos también sean diseñadores y editores, es decir, artistas verbales y plásticos a la vez o bien que se desarrolle en conjunto con un equipo de trabajo que se haga cargo de cada uno de los aspectos, dependiendo de la envergadura del proyecto.

En nuestro país, un referente en cuanto a los libros objeto, es el destacado poeta Nicanor Parra. Un ejemplo es su libro “Artefactos”, consistente en una serie de anti poemas presentados dentro de una caja de cartón de 22 x 29 cm., que en su interior contiene tarjetas postales que combinan códigos lingüísticos y visuales en formas de dibujos, fotografías, caligrafías, infografías, etcétera. Si bien este no es un libro en su concepción tradicional, si se adscribe a los denominados libros objeto.

Dentro de la categoría de los libros-objeto, nos encontramos con los libros Pop-up, cuya característica principal es el plegado de papel de modo que al dar vuelta las páginas se levantan figuras tridimensionales.



Libro “artefactos”, de Nicanor Parra.



“La belleza”, del colectivo Libro Objeto ST. Caja de cartón llena con dibujos, lápices y fotografías.



“Sinfonía de colores” de Carmen Buteler

VI. LIBROS POP-UP

6.1 Orígenes y evolución

Los libros “Pop Up”, son lo que en castellano se denomina libros desplegados o móviles, los cuales en su interior contienen figuras tridimensionales de papel, construidas a través de mecanismos de pliegues y pegado, que “brotan” al abrir el libro, para volver a su estado bidimensional al cerrar el mismo.

Si bien no está claro quién introdujo el primer artificio mecánico en un libro, uno de los antecedentes más antiguos que se conocen es el del científico español Ramón Llull (Siglo XIV), quién ilustró sus teorías filosóficas con ruedas giratorias de papel y ya en el año 1524, fue publicado un libro de astrología con elementos móviles (“Cosmographia”, Meter Bienewitz). La medicina fue una de las primeras disciplinas en adoptar estos formatos bibliográficos con libros en los que mediante solapas superpuestas, el usuario podía descubrir distintas secciones del cuerpo humano.

No fue hasta 1765 cuando los libros móviles centraron su atención en el público infantil año en el que se publicó “Harlequinades”, historias con ilustraciones dotadas de solapas intercambiables.

La editorial londinense Dean & Son (1800), fue la primera en dedicarse a la producción a gran escala de libros tridimensionales, en los que introdujeron numerosos mecanismos.

Durante las últimas décadas del siglo XIX irrumpieron en el mercado de los libros móviles varios creadores en Gran Bretaña y en Alemania, para hacia finales de siglo, extenderse a Francia y luego a Estados Unidos. En esta época se forjó lo que se llamó la “Edad de Oro de los Libros Desplegados”, cuyo final llegó con la Primera Guerra Mundial en la que la escasez de recursos motivó a que los centros de producción de Inglaterra, Alemania y Estados Unidos se emplearan en otras tareas, lo que se tradujo en un declive en la cantidad y calidad de la producción de estos libros.

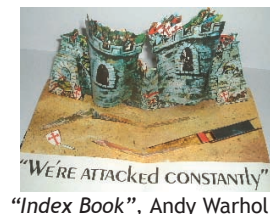
El resurgimiento llegó en 1929 con Louis Giraud y sus “living models” (maquetas vivas) en las que introdujo un concepto técnico nuevo: el movimiento y la acción en la ilustración se producía a la vez que se pasaba la página. Tres años después, la compañía Blue Ribbon Press utilizó por primera vez el término “pop-up” para referirse a los libros desplegados.



“Cosmographia”, 1524. “Harlequinades”, Robert Sayer.



Libros “Living Models”, Louis Giraud



“Index Book”, Andy Warhol.

La Segunda Guerra Mundial trajo la escasez de papel y de mano de obra, mermando nuevamente la producción. El panorama internacional se reavivó en la segunda mitad del siglo XX con dos focos de producción fundamentales: Checoslovaquia, y Estado Unidos. En las décadas finales del siglo XX, las técnicas de los libros desplegados se hicieron cada vez más ingeniosas y elaboradas, surgiendo la figura del “ingeniero en papel”, y contribuyendo a la formación de la denominada segunda edad de oro de los libros desplegados.

Con la publicación en 1967 del Index Book por parte del pintor norteamericano Andy Warhol y las creaciones del diseñador italiano Bruno Munari, los libros desplegados se introdujeron directamente en el mundo del arte contemporáneo, surgiendo creadores que han visto en ellos un nuevo soporte para su obra original con los llamados “libros de artista”, ediciones reducidas que se comercializan en las galerías de arte.

Como hemos visto, a lo largo del tiempo los libros desplegados no solo se han ido complejizando en cuanto a su concepción y diseño, si no que además han servido de soporte para diversas temáticas; desde cuentos infantiles, hasta tópicos artísticos y didácticos (explicación de procesos y funcionamiento en medicina y astronomía, por ejemplo).

6.2 Realización

Comúnmente, en un libro pop up, la autoría es compartida por el autor (texto y/o temática de la publicación), el ilustrador y el ingeniero en papel, quien es el encargado de crear el mecanismo de papel que permite a la ilustración hacerse tridimensional para volver a plegarse en su interior cuando el libro se cierra. Para el caso de este proyecto, todos los aspectos serán resueltos por la autora y desde la perspectiva del diseño gráfico.

La creación de un libro desplegable, además de las consideraciones que tiene la realización de un libro “común” (bidimensional y sin mecanismos anexos), tales como diagramación, elección de paleta de colores, tipografía, soporte y sistema de impresión, entre otros, tienen una complejidad adicional, dada por el diseño de los diversos mecanismos que contiene el libro; determinar cómo deben accionarse las piezas en las páginas sin que ésta se rompa, qué zonas necesitan pegamento, qué longitud debe asomar una pestaña para tirar de ella y cuánto puede elevarse una pieza, entre otros. Así, una vez diseñado los diversos mecanismos podemos distinguir los siguientes pasos en la

ejecución del montaje de un pop - up: Bocetaje, despiece (a cada pieza constitutiva se le adicionan las lengüetas para luego poder plegarlo, además de un borde que se utiliza como referencia para el troquelado), montaje de las partes (incluye plisados, y colocación de pegamento en las partes necesarias).

Una vez superados los aspectos conceptuales, creativos y funcionales se pasa a la etapa imprenta.

La encuadernación es otra diferencia de estos libros, ya que se deben imprimir franjas continuas que luego se pliegan en forma de abanico. Además, en los libros desplegados el gramaje del papel a utilizar estará dado por las características de los pliegues que se deseen realizar, ya que el papel debe ser lo suficientemente grueso como para soportar levantarse, y lo suficientemente delgado para poder plisarlo. Después de la impresión, las piezas móviles son troqueladas y montadas sobre las páginas del libro mediante una cadena de producción que precisa de mano de obra para el trabajo manual de doblar, insertar pestañas en ranuras, pegar y engarzar tiras de cartón.

La mayor complejidad en la producción de estos libros consiste en el trabajo de post prensa (troquelados y ensamblaje de las piezas móviles).

6.3 Tipología de libros móviles y desplegables

Por las características formales de los mecanismos que se incluyen para lograr efectos de movimiento, de profundidad o de transformación de imágenes, los libros móviles y desplegables se pueden clasificar en las siguientes categorías:

1. Solapas: es el más sencillo de los mecanismos y lo constituye una pieza plana que al desdoblarse hacia arriba destapa una ilustración oculta hasta el momento a los ojos del lector.

2. Imágenes combinadas: en estos libros, las páginas están divididas en dos, tres o más secciones, de manera que puede pasarse una página completa, con todas sus divisiones, y verse una ilustración nueva, o sólo una parte apareciendo un dibujo que es combinación de varios otros.

3. Imágenes transformables: estas pueden ser de tres tipos, por transformación horizontal, vertical o circular. En los dos primeros casos, dos imágenes están cortadas en franjas y superpuestas entre sí de forma que al tirar de una lengüeta las franjas de una imagen se deslizan

sobre la otra a modo de una persiana, disolviéndose la imagen que veíamos y apareciendo una nueva. Si el dibujo es circular, lo que se tiene son dos discos ilustrados y cortados en sectores circulares, como una torta, e interseccionados entre sí; deslizando con una pestaña uno sobre el otro, se crea un efecto diafragma en el que una imagen se disuelve en otra.

4. Ruletas: es un disco giratorio que al darlo vueltas provoca que la imagen que se ve en una ventana de la página, dé paso a la siguiente.

5. Libros carrusel: sus tapas se abren 360 grados hasta tocar una contra la otra, construyendo un carrusel sobre el que ilustraciones y textos se disponen alrededor del eje formado por el canto del libro.

6. Teatrillos: la apertura del libro revela un escenario sobre el que se sitúan en distintas capas, los decorados y personajes que ilustran un cuento o relato.

7. Peep-show: también llamados “libros túnel”, en los que el contenido se alarga como un acordeón de manera que al mirar desde un extremo se ven en perspectiva todas las páginas troqueladas que constituyen el libro, formando un escenario multicapa.



1. Solapas



2. Imágenes Combinadas



3. Imágenes Transformables



4. Ruletas



5. Carrusel



6. Teatrillos



a.



8. Lengüetas



b.

7. (a y b) Peep-Show o Libros Túnel.



9. Pop-Up



10. Sobres y Cartas



11. Panorama

8. Lengüetas: muchos libros disponen de imágenes que se ponen en movimiento al tirar, empujar o deslizar una palanca de papel que puede crear movimientos basados en giros producidos por rótulas de metal, de plástico o del mismo papel.

9. Pop-up: la apertura de una página produce la tensión necesaria para que una estructura tridimensional autoeréctil se despliegue, volviendo a su condición plana al cerrarse el libro.

10. Sobres y cartas: son libros epistolares que reproducen las propias cartas tal y como se recogen del buzón.

11. Panoramas: todas las páginas del libro se desdoblán formando una tira con una única y continua ilustración.

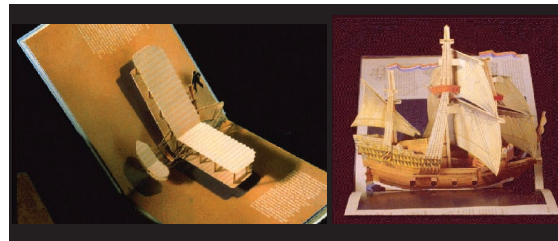
6.4 Referentes históricos y contemporáneos

Tal como se planteó, son diversas las temáticas que se han abordado con el recurso del pop-up.

Desde temáticas educativas, como la anatomía del cuerpo humano, pasajes de la Biblia, estudio de la naturaleza y reproducciones arquitectónicas, hasta temáticas relacionadas netamente con el entretenimiento, como cuentos, historietas y películas.

Tan amplio es el campo de exploración en torno al tema de los libros desplegados que existen personas dedicadas exclusivamente al diseño y confección de este tipo de libros. Este es el caso del norteamericano Robert Sabuda, que realiza la ingeniería en papel para cuentos clásicos, que sobresalen por lo complejo y espectacular de sus propuestas. El ha llevado al formato pop-up historias de películas y cuentos como “Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas”, “Las crónicas de Narnia”, “El mago de Oz” y “Peter Pan”. Tiene su propia página Web (www.robertsabuda.com) donde promociona sus productos y desarrolla temáticas relacionadas con el pop-up. Otro personaje

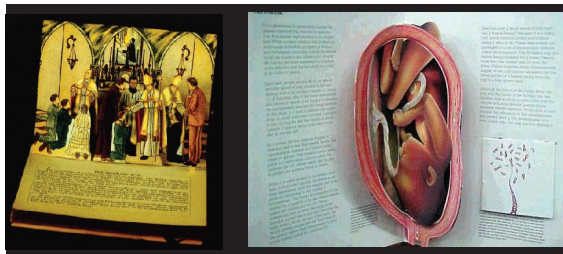
que se ha destacado en desarrollo de estos libros es Matthew Reinhart, quién en varias ocasiones ha trabajado en conjunto con Sabuda, y que ha llevado al formato pop-up cuentos clásicos como “La cenicienta” y “El libro de la Selva”, y también afamadas películas como “La guerra de las galaxias”. También tiene su propio sitio Web relacionado al tema (www.matthewreinhart.com).



“Those fobulous machines”



“Alfred Hitchcock. The master of suspense”



Pasaje de la Biblia tipo teatrillo.

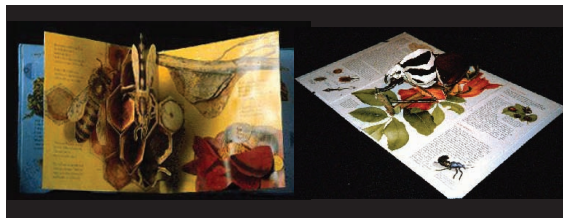
“The facts of life”. Cuerpo humano en pop up.



a.



“The Beatles Musical Pop UP”



Libros de insectos



b.

a. y b. “The architecture pop-up book”



“The Amazing Spiderman Pop UP”



"Alice's adventures in wonderland". Robert Sabuda.



"The wonderful wizard of Oz". Robert Sabuda



"Star Wars: A pop-up guide to the galaxy". Matthew Reinhart



a.



b.

a. y b. "Cinderella".
Matthew Reinhart

* Existen también otras técnicas que utilizan papel plegado para realizar figuras tridimensionales. La principal y más reconocida es el Origami; arte de origen japonés del plegado del papel para obtener figuras variadas, en español también es conocido como papiroflexia. La característica principal del origami es que en su confección no se utilizan tijeras ni pegamento; únicamente pliegues de papel (nunca se corta). En inglés se denomina paperfold. Otra técnica es el denominado Papercraft, que consiste en el modelado de maquetas de papel. En este caso sí se corta el papel y también se utiliza pegamento.

En ambas técnicas las figuras funcionan por sí mismas; no van adheridas a una superficie ni tienen mecanismos que se activen al dar vuelta una hoja o al tirar de lengüetas; a diferencia de la técnica del pop-up, que funcionan adosadas a un sustrato (libro).

Notas:

- [1] Desarrollo conjunto de la UNESCO, Museo de Artes Visuales (MAV) y el Ministerio de Educación para su programa Enlaces. “Patrimonio Nacional: Preservando la Memoria, Construyendo Identidad”. [en línea] año 2.000. <www.piie.cl/patrimonio/textos/patrimonio.doc> [consulta: noviembre 2008]
- [2] Diccionario Patrimonial. [en línea] <www.nuestro.cl/biblioteca/textos/diccionario.htm> [consulta: noviembre 2008]
- [3] UNESCO. “Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI)” [en línea] año 2003. <www.unesco.org/culture/ich/index.php?pg=00022&art=art2#art2> [consulta: noviembre 2008]
- [4] Diccionario Patrimonial. [en línea] <www.nuestro.cl/biblioteca/textos/diccionario.htm> [consulta: noviembre 2008]
- [5] Diccionario Patrimonial. publ.Cit.
- [6] Brunner, José Joaquín. Un espejo trizado; ensayo sobre cultura y políticas Culturales”. Santiago. Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales - FLACSO. 1988
- [7] LARRAÍN, Jorge. Identidad chilena. Santiago, LOM ediciones, 2001.
- [8] def. Transculturización: “recepción por un pueblo o grupo social de formas de cultura procedentes de otro, que sustituyen de un modo más o menos completo a las propias”
- [9] Comunidad virtual nuestro.cl [en línea] <www.nuestro.cl/quienes/index.htm> [consulta: octubre 2008]
- [10] Desarrollo conjunto de la UNESCO, Museo de Artes Visuales (MAV) y el Ministerio de Educación para su programa Enlaces. “Patrimonio Nacional: Preservando la Memoria, Construyendo Identidad”. [en línea] año 2.000. <www.piie.cl/patrimonio/textos/patrimonio.doc> [consulta: octubre 2008]
- [11] DÍAZ PLAJA, Guillermo. El teatro: Enciclopedia de Arte Escénico. Barcelona, Editorial Noguer, 1958, p. 9
- [12] NIEVA, Francisco. Tratado de Escenografía. Madrid, Editorial Fundamentos, 2000, p. 19
- [13] PAVIS, Patrice. Diccionario del Teatro. Editorial Paidós, 1984, p. 52
- [14] Ibid., p. 55
- [15] Ibid. p.444
- [16] Ibid., p. 363
- [17] def. Espectacular: lo que se ofrece a la mirada; actividades que implican la participación del público.
- [18] SÁNCHEZ, José Antonio. La escena moderna: manifiestos y textos sobre el teatro de la época de las vanguardias. España, Editorial Akal, 1999, p.8
- [19] SÁNCHEZ, J A., Op.Cit., p.13
- [20] Ibid., p.42
- [21] PAVIS. P., Op. Cit., p.167
- [22] Ibid., p.164
- [23] JIMÉNEZ, Eduardo. “Sobre la dramaturgia y el espacio”, [en línea], <www.escenografía.cl> [consulta: octubre 2008]
- [24] SALTZMAN, Andrea. El cuerpo Diseñado; sobre la forma en el proyecto de la vestimenta. Buenos Aires, Editorial Paidós, 2004. p. 5
- [25] PAVIS, P. Op. Cit., p. 242
- [26] GRIFFERO, Ramón. Manifiesto como en los viejos tiempos; para un teatro autónomo [en línea], <www.griffero.cl/ensayo.htm> [consulta: octubre 2008]
- [27] SEXE, Néstor. Diseño.com. Buenos Aires, Editorial Paidós, 2000.
- [28] Frascara, Jorge. Diseño gráfico para la gente. Buenos Aires, Ediciones Infinito, 1997.
- [29] Def. del Diccionario de la Real Academia Española.

.....
Capítulo 3.
Marco Proyectual
.....

> Descripción del Producto de Diseño

Tal como se explicitó en el planteamiento del proyecto, el teatro se caracteriza por su fugacidad, y porque cada vez que se desmonta una obra su legado desaparece. Esto ha generado una merma importante en la cantidad y calidad de los registros existentes al respecto, afectando negativamente y de modo considerable nuestro patrimonio cultural visual.

También se explicó que una característica definitoria de los montajes teatrales es el uso de la tridimensionalidad del espacio, aspecto hasta ahora pasado por alto por la mayoría de las publicaciones relacionadas al teatro; debido a que la gran mayoría de éstas se plantean desde la literatura. De este modo, el material hoy existente, no da cuenta de este aspecto fundamental.

Es a partir de ésta realidad que este proyecto se plantea la tarea de hacerse cargo de este vacío en el ámbito del registro y documentación de material relacionado con los montajes teatrales, incorporando como variable fundamental el tema de la tridimensionalidad y centrándose en los códigos particulares del diseño teatral (desde donde se producen los montajes y toda la visualidad de las obras teatrales).

3.1 Elección del soporte

Se dejó planteado en la presentación del proyecto los criterios utilizados en la elección del formato. A continuación se detallan los aspectos y consideraciones que se tuvieron en cuenta a la hora de realizar la elección.

Se realizó una tabla comparativa de una lista de los soportes disponibles en el mercado factibles de ser utilizados.

Los sustratos comparados fueron los siguientes:

- 1) Simulaciones virtuales 2d (ya sean animaciones y/o interactivos)
- 2) Simulaciones virtuales 3d (ya sean animaciones y/o interactivos)
- 3) Libros convencionales 2d (imagen y texto)
- 4) Libros Pop-Up (incorporan figuras tridimensionales desplegables en su interior)

Aspectos a comparar:

- Representación de Tridimensionalidad: que el soporte permita representar esta característica.
- Interacción usuario/objeto: si se realiza de forma directa; sin elementos intermedios, o si

es necesaria la utilización de algún elemento externo para poder manipular el soporte (diferida).

- Obsolescencia: si el soporte se vuelve inadecuado con el paso del tiempo o deja de cumplir su función.

- Ventajas y Desventajas relevantes que presenta cada soporte de acuerdo a sus características particulares

Tabla Comparativa

	Representación de Tridimensionalidad	Interacción usuario/objeto	Obsolescencia	Ventajas	Desventajas
Simulaciones virtuales 2d	No cumple	Diferida	Dada por el avance y cambios en el uso de la tecnología	<ul style="list-style-type: none"> - Demanda baja cantidad de mano de obra para su realización - Su producción es de grado medio de complejidad 	No permite representar el uso de la tridimensionalidad
Simulaciones virtuales 3d	Cumple	Diferida	Dada por el avance y cambios en el uso de la tecnología	<ul style="list-style-type: none"> - Demanda baja cantidad de mano de obra y su producción es de grado medio de complejidad - Permite la interacción activa del usuario con la representación digital para obtener las diferentes vistas del espacio simulado 	<ul style="list-style-type: none"> - No ocupa un lugar definido en el espacio más que de un modo virtual, dentro de un dispositivo de almacenamiento, lo que desvirtúa su tangibilidad. - Los espacios y dimensiones se desdibujan detrás de una pantalla; perdiendo las reales proporciones del total.
Libro convencional (2d)	No Cumple	Directa	-----	<ul style="list-style-type: none"> - Su realización es de baja complejidad - Otorga autonomía de uso - Es un soporte tangible 	No permite mostrar el uso de la tridimensionalidad
Libro Pop-Up (3d)	Cumple	Directa	-----	<ul style="list-style-type: none"> - Otorga autonomía de uso - Ocupa un lugar físico determinado en el espacio, lo que lo hace un soporte tangible - Permite la interacción activa del usuario con el libro para descubrir y activar los diversos mecanismos 	<ul style="list-style-type: none"> - Su producción es compleja y lenta, requiere de mucha mano de obra para su realización

- Luego de analizar la tabla comparativa, se descarta las dos alternativas 2d; libros y simulación virtual, debido a que no cumple con el requisito fundamental que se busca, que es la representación de la tridimensionalidad. Por lo tanto, quedan las posibilidades de la representación digital tridimensional y el libro pop up con gráfica desplegable. Ambos sustratos permiten que el usuario interactúe con el contenido que presenta el formato y también con ambas alternativas es posible representar la tridimensionalidad,

- Se desprende de la tabla que el sustrato libro permite una relación directa con el usuario, ya que prescinde del uso de dispositivos externos para su utilización; cosa que no ocurre con las representaciones digitales, que necesitan de un computador para ser visualizadas y utilizadas. Esto le da una ventaja al libro ya que le otorga autonomía al lector para transportarlo a su antojo y abrirlo en cualquier momento y lugar, generando una relación de uso más estrecha e íntima que en el caso de la alternativa digital. Precisamente por no necesitar elementos externos al libro es que el uso de este no cambia con el paso del tiempo, al contrario de lo que ocurre en el caso del formato digital, que depende del desarrollo de nuevas tecnologías

y programas, que a medida que van evolucionando dejan obsoletas las versiones anteriores, generando problemas de compatibilidad. Si bien esta puede producirse a mediano plazo o largo plazo, el proyecto persigue preservar algo que es efímero, por lo que entorpece a este fin el hecho de que con el paso del tiempo el objeto propuesto deje de cumplir su función.

- El libro además es un formato tangible, que ocupa un lugar visible y determinado en el espacio, al contrario de una representación digital, que el espacio que ocupa es dentro de un dispositivo de almacenamiento. Este aspecto es importante, ya que los objetivos del proyecto apuntan precisamente a tangibilizar el legado visual teatral, para lograr así su difusión.

- Si bien la representación digital tiene la ventaja de utilizar menor mano de obra y de presentar un grado menor de complejidad de producción que un libro pop up, este último se adapta mejor a los requerimientos del proyecto; logrando la representación del aspecto tridimensional, siendo un objeto tangible, que perdura en el tiempo y con el cual el usuario puede generar un lazo estrecho.

Por todos los motivos antes mencionados, el sustrato elegido para trabajar es el del libro pop-up. Por las características técnicas de este tipo de libros, en cuanto a su montaje y encuadernación, permiten el uso de una cantidad limitada de cuartillas de papel, ya que comienzan a abultar en demasía, dificultando su cierre, complicando su manipulación y entorpeciendo unos mecanismos con otros. Por esto no es posible realizar un solo libro que contenga la selección de montajes. Los criterios de selección de los mismos se revisarán en el siguiente punto.

3.2 Aspectos del Contenido del Libro

Ya se habló a lo largo del marco teórico del hecho que es muy difícil realizar un registro histórico de los montajes teatrales nacionales, debido a que no existen registros que permitan mantener una continuidad. Hay montajes emblemáticos de los cuales no hay material y tampoco existe la posibilidad de recuperarlos. Es por esto que se ha optado por realizar una selección de obras pertenecientes a un período de tiempo determinado.

A continuación se detallan los criterios que se utilizarán en la selección de las obras.

> Criterios de Selección

Tal como se planteó en la presentación del proyecto, este será una selección montajes, a partir del año 1994, como año hito por haber sido la primera vez en reconocerse el trabajo en particular de un diseñador teatral.

A continuación se establecen los criterios de selección de las obras contenidas en este registro:

> En primer lugar, deben ser obras con montajes chilenos, indistintamente si son adaptaciones de textos o son de dramaturgia nacional.

> En segundo lugar, se establece un período de tiempo particular al que deben estar adscritas las obras para ser consideradas como clasificables. Este período es desde el año 1994 en adelante.

> Se tomará en cuenta la opinión de la crítica especializada, a través del otorgamiento de premios que estén relacionados con el área temática de este registro, es decir, con la puesta

en escena de los montajes. La principal instancia en nuestro país que otorga este tipo de premios es la Asociación de Periodistas de Espectáculo, en las diversas categorías de Mejor Montaje, Mejor Escenografía y Mejor Diseño Integral.

> En un segundo lugar, también se considerará otro tipo de galardones que haya obtenido la obra, como los otorgados por los Premios Altazor y el Círculo de Crítica del Espectáculo, así como también se tendrá en cuenta las giras tanto nacionales como internacionales que haya realizado la obra y las invitaciones a participar en festivales internacionales.

> Por último, la consideración de cada obra dentro de la selección estará condicionada por la existencia y disponibilidad de material necesario para llevar a cabo el registro.

Analizadas las obras que calzan con el período histórico estipulado y que además cumplen con los requisitos especificados en los criterios de selección, son 10 los montajes seleccionados: “Río Abajo”, “La pequeña historia de Chile”, “El Vestidor”, “Gemelos”, “El coordinador”, “Cinema Utopía”, “Largo viaje del día hacia la noche”, “Tus deseos en Fragmentos”, “Rompiendo Códigos” y “La Remolienda”.

Por toda la información planteada, era deseable incluir en la selección precisamente las obras que fueron premiadas por primera vez en esta categoría, y que marcan el año de inicio para esta colección. Esto no será posible debido a que no se encuentra la información suficiente como para abordarla en un proyecto de este tipo. En este caso como en tantos otros el diseñador en cuestión (Herbert Jonkers) está muerto, y el material que hay disponible con respecto a las obras “Continente Negro” y “Comedia de los bandidos” es de carácter técnico y no permite reconstruir su visualidad. Esta situación da cuenta de lo crítico del estado de la memoria visual de los montajes teatrales nacionales.

> Contenidos del Libro

Como se ha especificado anteriormente, este proyecto se centra en los diversos aspectos de la puesta en escena, siendo lo más relevantes la escenografía el vestuario y la iluminación. Si bien se pretende dar cuenta de cómo se montó la obra, en ningún caso este proyecto pretende convertirse en una guía técnica para producir un montaje; si no que para alcanzar la

comprensión de éste, poniéndolo en valor. Por este motivo, no se considera el incluir muestras de materiales ni planos o moldes constructivos. Es por este motivo también que el ítem iluminación será incluido dentro de la puesta en escena (que conjuga todos los elementos), ya que una parrilla de luces por sí sola es de carácter meramente técnico y constructivo. En cambio al conjugarse con los demás elementos, otorga la unidad al total.

I. Aspectos de la puesta en escena

Vestuario (Pop Up)

Escenografía (Pop Up)

Puesta en escena (Pop Up. Comprende la conjugación de todos los elementos e incluye aspectos de la iluminación)

II. Ficha Técnica de la Obra

2.1. Datos artísticos

Título

Dirección

Dramaturgia

Montaje

Elenco
 Diseño
 Música (en caso de haberla)
 Producción
 Año de estreno

2.2 Reconocimientos

Premios y distinciones
 Participación en festivales

2.3 Sinopsis Argumental

Además el libro contempla la inclusión de “material adicional”, que dependerá del material con que se cuente en cada caso particular. Este podrá comprender fotografías y bocetos entre otros.

> Fichas técnica de las obras seleccionadas:

I.

- Título: Río Abajo
- Dirección: Ramón Griffero
- Dramaturgia: Ramón Griffero
- Montaje: Teatro Nacional Chileno (TNCH)
- Elenco: Ramón LLao, Naldy Hernández, Pedro Villagra, Carmina Reigo, Max Corvalán, Alejandro Silva, Erto Pantoja, Cristian Lagresse, Danilela Lillo, Verónica García Huidobro, Sebastián Layseca.
- Diseño de Escenografía y Vestuario: Herbert Jonkers
- Iluminación: Guillermo Gangas
- Música: Andreas Bödenhoffer
- Producción: TNCH
- Año de estreno: 1995

- Premio al Mejor Montaje , Mejor Diseño Integral y Mejor Dramaturgia

II.

- Título: La pequeña historia de Chile
- Dirección: Raúl Osorio
- Dramaturgia: Marco Antonio de la Parra
- Montaje: Teatro Nacional Chileno (TNCH)
- Elenco: Pablo Macaya, Alex Zisis, Rebeca Ghigliotto, Sergio Aguirre y Gabriela Hernández
- Diseño de Escenografía: Susana Bomchil
- Diseño de Vestuario: Sergio Zapata
- Iluminación: Guillermo Gangas
- Producción: TNCH
- Año de estreno: 1996

- Premio al Mejor Montaje y Mejor Dramaturgia

III.

- Título: El Vestidor
- Dirección: Ramón López
- Dramaturgia: Ronald Harwood
- Montaje: Teatro Universidad Católica (TEUC)
- Elenco: Tomás Vidiella, Blanca Mallol, Blanca Lewin, Guillermo Murúa, Consuelo Holzapfel Ramón Nuñez, más elenco
- Diseño Integral: Ramón López
- Producción: TEUC
- Año de estreno: 1998

- Premio al Mejor Montaje, al Mejor Diseño Integral, Mejor Dirección, Mejor Actor y Mejor Actriz

IV.

- Título: Gemelos
- Dirección: Juan Carlos Zagal
- Dramaturgia: La Troppa (adaptación libre de la novela “El Gran Cuaderno”, de Agatha Kristoff)
- Montaje: La Troppa
- Elenco: Laura Pizarro, Juan Carlos Zagal y Jaime Lorca
- Diseño Integral: Eduardo Jiménez y Rodrigo Bazaes
- Música: Juan Carlos Zagal
- Producción: Cristian Ahumada
- Año de estreno: 1999

- Premio al Mejor Montaje

V.

- Título: El Coordinador
- Dirección: Rodrigo Pérez
- Dramaturgia: Benjamín Galimiri
- Montaje: Teatro Nacional Chileno (TNCH)
- Elenco: Francisco Melo, Amparo Noguera, Óscar Hernández, Mario Poblete e Ignacio Saavedra
- Diseño de Escenografía: Enrique Matthey
- Diseño de Vestuario: Taira Court
- Iluminación: Consuelo Barrera y Catalina Devia
- Música: José Miguel Jiménez
- Producción: TNCH
- Año de estreno: 2000

- Premio a la Mejor Escenografía

VI.

- Título: Cinema Utoppia
- Dirección: Ramón Griffiero
- Dramaturgia: Ramón Griffiero
- Montaje: Teatro de Fin de siglo
- Elenco: Margarita Barón, Paulina Urrutia, Catalina Guerra, Verónica García Huidobro, Pablo Schwartz, Pedro Vicuña, Marcelo Alonso, Víctor Montero, Cristian Lagreze, Carlos Díaz, Agustín Moya y Cristian Soto
- Diseño de Escenografía: Rodrigo Bazaes
- Diseño de Vestuario: Raúl Miranda
- Iluminación: Miguel Stuardo
- Música: Andreas Bödenhoffer
- Producción: Héctor Sepúlveda
- Año de estreno: 2000

- Premio al Mejor Montaje

VII.

- Título: Largo viaje del día hacia la noche
- Director: Willy Semler
- Dramaturgia: Eugene O´Neill
- Montaje: TEUC
- Elenco: Gloria Münchmeyer, Tomás Vidiella, Jaime Mac Manus, Luciano Cruz-Coke y Beatriz Yañez
- Diseño de Escenografía: Ramón López
- Producción: TEUC
- Año de estreno: 2001

- Premio al Mejor Montaje, a la Mejor Escenografía, al Mejor Actor y Mejor Actriz

VIII.

- Título: Tus deseos en fragmentos
- Dirección: Ramón Griffero
- Dramaturgia: Ramón Griffero
- Montaje: Teatro de fin de siglo
- Elenco: Aline Kuppenheim, Paulina Urrutia, Sebastián Layseca, Álvaro Morales, Juan Pablo Ogalde
- Diseño de Escenografía y Vestuario: Sergio Valenzuela
- Iluminación: Miguel Stuardo
- Música: Andreas Bödenhoffer
- Producción: Neumann y Neumann
- Año de estreno: 2003

- Premio al Mejor Montaje

IX.

-Título: Rompiendo códigos (Breaking the Code)

-Dirección: Ramón Nuñez

-Dramaturgia: Hugh Whitemore / Traducción: Fernando Masllorens y Federico González del Pino

-Montaje: Teatro UC

-Elenco: Alvaro Escobar, Max Corvalán, Raimundo Guzmán, Esperanza Silva, Matías Oviedo, Hugo Medina, Aranzazu Yancovic, Agustín Moya y Felipe Contreras.

-Diseño de Escenografía: Ramón López

-Producción: Teatro UC

-Año de estreno: 2005

- Premio a la Mejor Escenografía, Mejor Dirección y Mejor Actor

X.

-Título: “La Remolienda”

-Dirección: Raúl Osorio Pérez

-Dramaturgia: Alejandro Sieveking

-Montaje: TNCH

-Elenco: Diana Sanz , Blanca Mallol, Mario Pobrete, Andrés Munster, Cristián Flores, Nicolás Zárate, Valeria Germain, Tamara Ferreira, Priscila Huaico, Luis Aros, Iván Parra, Loreto Aravena

-Diseño de escenografía: Sergio Zapata

-Diseño de Vestuario: Sergio González

-Iluminación: Guillermo Ganga

-Música: Jorge Martínez

-Producción: TNCH

- Año de estreno: 2007*

Premio al Mejor Montaje

(Año de estreno de la última versión; galardonada por la APES. El montaje original es del año 1965, bajo la dirección de Víctor Jara)

De esta selección, se ha elegido la obra “Gemelos” para desarrollarla en formato pop up. La razón de esta elección se debe a que ésta obra es de una complejidad técnica muy elevada, en que se combinan muchos mecanismos de telones y sub escenografías dentro de la principal, además del uso de marionetas y máscaras en conjunto con el trabajo actoral. Es por esto que llevar esta obra a un libro pop up, asegura que obras con un menor grado de complejidad en cuanto a su montaje sean ejecutables.

> **Usuario:**

El público objetivo, se define por un lado, como el público inserto en la cultura teatral, que se interesa y asiste a este tipo de espectáculos. Está informado de los eventos y festivales y tienen un gusto particular por el teatro, pero no se vinculan directamente con él, más que como espectadores. Es gente preocupada por el que hacer cultural del país, que aprecia y busca la calidad en los productos que consume y está dispuesto a invertir en actividades y productos culturales. Según los datos entregados por el Informe Anual de Cultura y Tiempo Libre 2005, la mayor parte del público asistente a funciones de teatro se concentran en propor-

ciones similares en hombres y mujeres, principalmente, entre los 15 y 45 años de edad, sin ser excluyente para los demás rangos etarios.

Por otro lado, están los profesionales del qué hacer teatral, que se desenvuelven cotidianamente en el medio, ya sean directores, dramaturgos, escenógrafos, actores, estudiantes de teatro o técnicos, para los que este material tiene un valor histórico y de consulta (referencial).

Por el ámbito en que nace este proyecto, su esfera de circulación sería el de circuitos culturales como librerías especializadas como Contrapunto y Milaires y festivales de teatro, como Santiago a Mil, principalmente. También es posible llegar a acuerdos con embajadas y organismos gubernamentales (en base a auspicios y/o fondos concursables), en cuyo caso la entidad pertinente se queda con una cantidad de ejemplares que distribuye según sus intereses.

Un modo de circulación de libros cada vez más proliferante es el que se hace de modo independiente de librerías establecidas y utilizando canales no convencionales, como sitios web. Hay diversos portales

dedicados al diseño (indumentaria, industrial y gráfico) que tienen sus tiendas on line (a veces además tienen tiendas físicas) como el caso de los sitios chilenos lovit.cl y zooconcept.cl. Ambos venden productos de diseño de alta calidad a través de sus páginas. Este es un medio de circulación cada vez más masivo y tiene la ventaja de la venta directa en que se prescinde del nexo con una editorial o librería que realiza recargos extra en los costos originales del libro, en muchas ocasiones exagerados, y que hacen que el precio final del libro para el público suba a sumas considerables, haciéndolos muchas veces inaccesibles para el público.

3.3 Aspectos Formales del Libro

> Formato

Para la elección del formato del libro se han tenido en cuenta dos aspectos, en primer lugar, las características técnicas del proyecto a realizar en cuanto a cantidad de páginas y particularidades del ensamblaje y encuadernación propias de la gráfica en pop up y en segundo lugar, el mejor aprovechamiento de papel en base a un pliego de formato 62 x 92 cm.

Teniendo en cuenta estos aspectos, se propone un tamaño para cada volumen de 29 cm. de alto por 22 cm de ancho, cerrado. La ejecución del proyecto contempla la impresión de los ejemplares en sistema offset, en cuatricromía, utilización de cartulina duplex, reverso blanco de 240 g. (presenta mayor rigidez que su símil en couché) y recursos de post prensa de barniz satinado tanto para protección como para realce), troqueles de corte y plisado, engomado y ensamblaje de los mecanismos de movimiento de las piezas y posterior encuadernación

Para el montaje de las páginas en pop up, se realiza un plisado en forma de abanico, por lo que se contempla la impresión solo por el tiro de cada pliego de papel (para la parte fija del

libro). En el caso de las piezas desplegadas, dependiendo de la forma de ensamblaje, puede contemplar la impresión por tiro y retiro.

> Consideraciones en la gráfica:

Para el desarrollo de la gráfica se utilizaron como referentes los bocetos de diseñadores teatrales chilenos, el Concept Art de la Guerra de las Galaxias y su diseño de personajes y los libros pop-up de Robert Sabuda (citado en el marco teórico)

Tomando la gestualidad del boceto, se desarrolló una gráfica en que se utiliza el gesto del trazo hecho a mano, utilizando lápices acuarelables y lápices color, con retoque final digital. Considerando las características principales para poder presentar a cada personaje, tal como se hace en el concept art.

Así, se desarrolla una propuesta más acabada que los bocetos iniciales de un diseñadora teatral, que más que lograr mostrar de modo literal el cómo estaba cocida cada prenda, o como funcionaba la materialidad exacta de la escenografía, se queda con lo esencial de cada personaje.

> Referetes



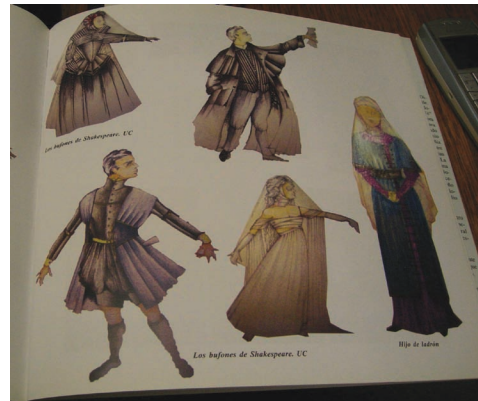
Bocetaje para escenografía, hecho con técnica húmeda y a mano alzada.



Bocetaje para escenografía, hecho con instrumentos. Abajo, la escenografía realizada.



Gráfica de Robert Sabuda para "Alice's adventures in wonderland". Líneas gruesas de contorno para todos los personajes.



Bocetos de diseñadores teatrales para montajes nacionales



Bocetos de diseñadores teatrales para montajes nacionales. Utilización de diversas técnicas como lápiz de color, tintas y plumas. Prima la idea de la pieza de vestuario por sobre las proporciones de la figura humana.

Concept Art para la guerra de las galaxias. Utilizaciones de manchas de color plano y líneas de contorno para dar volúmen.



Aplicación de color base y armado de la figura por líneas de contorno.

De tal modo se llegó a una gráfica en que se notan los trazos que arman cada figura utilizando además un filete de contorno. Esta es una técnica que utiliza entre otros Robert Sabuda (filetes negros gruesos), que nació cuando los troqueles se aplicaban de forma manual, por lo que el margen de error era elevado y debía dejarse un margen sobre el cual poder correrse sin que se cortara gráfica (revisar referentes en capítulo libros pop-up).

Así se generó una estética propia asociada a la técnica pop-up, que algunos autores, como el ya mencionado, siguen utilizando hasta el día de hoy.

Por otro lado, está estética de “lo hecho a mano”, tiene que ver también con el modo en que se hacen las cosas en teatro; por muchos avances que ha habido en cuanto a tecnología, cada parte de un montaje es hecha a mano, por una única vez y de forma artesanal, y marca un modo de reaccionarse uno a uno, tal como sucede con el uso de un libro.

> Proceso de Gráfica:



Bocetos en grafito de los personajes de la obra. Personajes principales a cuerpo completo, secundarios medio cuerpo.



Búsqueda de gráfica para personajes ; pliego Vestuario. Pruebas con lápices acurelables





Pruebas con tintas al agua y lápices acuarelables



Gemelos.



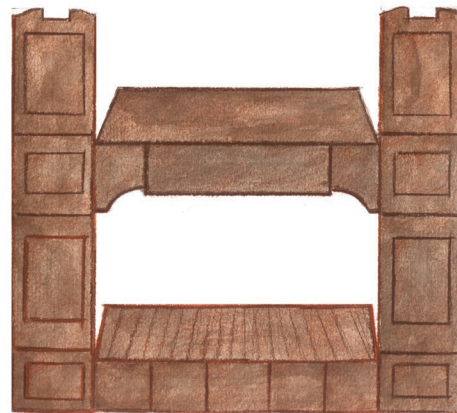
Tres telones de fondos utilizados en escenografía.



Niña y Abuela.



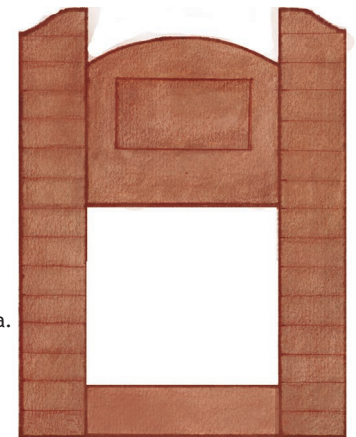
Estilo gráfico definitivo. (Personajes Principales)
Lápiz acuarelable con achurado y filete de contorno.



Pieza principal escenografía.



Piezas para amar la cama.



Pieza secundaria escenografía.

Para la escenografía, a diferencia de lo que ocurre con el vestuario, las piezas que componen los pop up están definidas desde antes. Primero se tiene las formas y medidas y luego se dibuja.

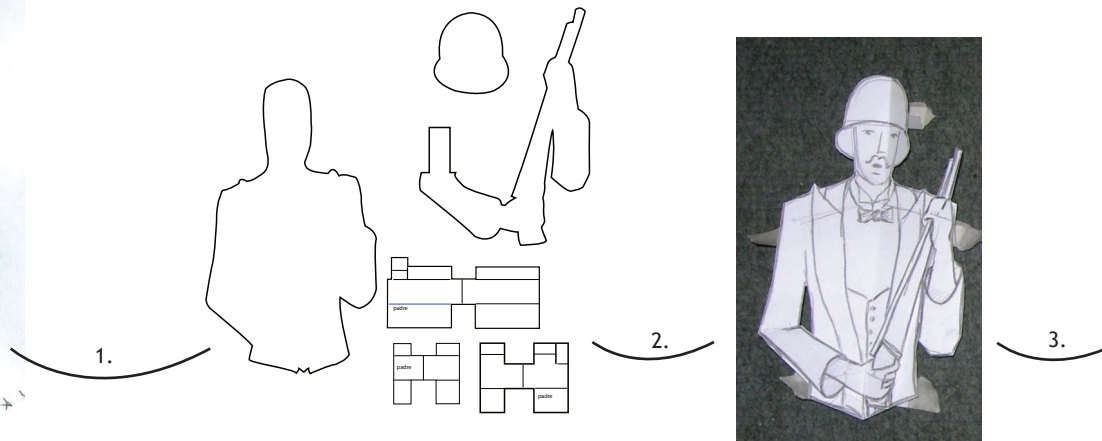
Para vestuario, primero se dibuja el personaje completo y luego se hace el despiece

> Proceso de Despiece:

Para los personajes (vestuario)



Secundario: Padre



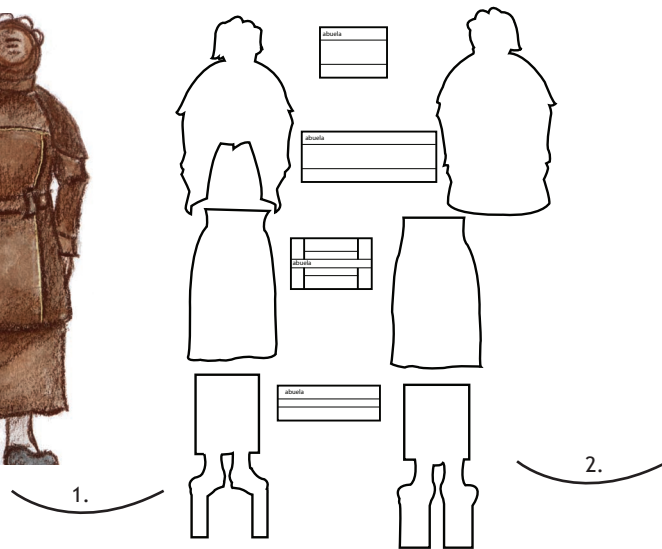
1. Este personaje se despieza en tres partes; cuerpo; casco y brazos. Se arma con 3 lengüetas que afirma la cabeza y ambos brazos

2. Prueba en cartulina blanca. Verificación de que los mecanismos funcionen.

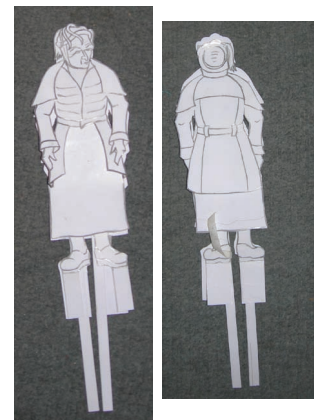
3. Armado final con gráfica



Principal: Abuela



1. Este personaje se despieza en tres partes por delante y tres por detrás; haciéndolas calzar. Tronco, falda y piernas. Se arma con 4 lengüetas que van al centro, pegando el frente con la espalda



2. Prueba en cartulina blanca. Verificación de que los mecanismos funcionen.



3. Armado final con gráfica y montado a superficie.

En el caso de la escenografía, tal como se planteó, el despice se realiza antes de la gráfica, por lo que luego solo se agregan las lengüetas para montar una pieza con otras.

A continuación, muestras de los pop up montados en sus respectivos pliegos: Escenografía y Vestuario y Caracterización.



Ampliación mecanismo secundario.



Montaje escenografía principal.

Por las características de los pop up, para lograr un movimiento, se anulan otros. Es por eso que este pliego incluye un librito lateral de mecanismos secundarios



Ampliación de librillo lateral;
personajes secundario



Personajes principales, de cuerpo completo.
De frente y de espalda.
El gemelo tiene un vestuario de frente y
otro de espalda

.....
Capítulo 4.
Viabilidad
.....

Un proyecto con estas características tiene una alta complejidad técnica, lo que lo hace caro en imprenta (en los aspectos de troquelado, engomado y ensamblaje) y además lento de producir. (Aproximadamente 3 semanas en imprenta mientras un libro convencional se demora una).

Con respecto al escenario en que se inserta el proyecto, cabe decir que el Estado se ha manifestado con respecto a su rol en el tema patrimonial, en cuanto a políticas culturales gubernamentales que apuntan al resguardo y difusión de éste. El año 2005, y bajo el precepto de que el fortalecimiento de la cultura es la única manera de participar desde nuestra identidad en un mundo globalizado, el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes redactó y promulgó las “Definiciones de Política Cultural 2005 - 2010” actualmente en vigencia. En este documento se establece que los acentos de la política propuesta se centrarán en garantizar las oportunidades de acceso a la cultura, elevar el tema patrimonial, en un sentido amplio, a la condición de prioridad de la política cultural, mejorar la calidad de los medios de comunicación y su relación con la cultura y apoyar con decisión a las industrias culturales.

Asimismo, dentro de los principios de esta política cultural se establece que el Estado asume la responsabilidad de resguardar y proteger el patrimonio vivo del país y rescatar la memoria como un componente esencial de la identidad. “La educación patrimonial tiene que incluir la percepción y valoración no sólo de las actuales expresiones artísticas y manifestaciones culturales, sino también la de aquellos bienes que forman el patrimonio cultural de la nación y hacen parte de la identidad de ésta”. Dentro de las líneas estratégicas de acción en el período 2005-2010, se establece que el principal objetivo es preservar, enriquecer y difundir el patrimonio cultural del país, aumentando la inversión e implementando “modernas y creativas” formas de participación por parte de la comunidad.

En el citado documento se declara que “En Chile existe una carencia importante de cultura patrimonial, que afecta la construcción de nuestra identidad y mina nuestra proyección en la comunidad internacional. Lenguas autóctonas que dejan de hablarse, paisajes que se deterioran, edificios amenazados o destruidos, sitios arqueológicos abandonados, manifestaciones populares subvaloradas, producciones

artísticas olvidadas y deterioradas, forman aún parte del paisaje cotidiano de nuestra realidad”. Una de las medidas para impulsar este tema es la creación del Centro Nacional de Difusión y Archivo de las Artes Escénicas, que registre, investigue y preserve la memoria y el patrimonio del arte de la danza y el teatro y se convierta en una fuente de conocimiento de la historia de ambas disciplinas.

Por otro lado, el Gobierno de Chile ha impulsado todo un plan de acción con respecto al Bicentenario, que pretende poner de manifiesto la importancia del tema patrimonial, generando instancias de presentación de proyectos y apoyando (principalmente con patrocinios) a los mismos, ya sean presentados tanto de parte de la empresa privada como por parte de la comunidad.

Si bien, todas estas promulgaciones y “declaraciones de buenas intenciones” por parte del Gobierno no aseguran las condiciones para que un proyecto de estas características se pueda llevar a cabo, si es importante mencionar la especial preocupación del estado con respecto al tema; en que la conservación y difusión de nuestro patrimonio está siendo percibido como

una necesidad a nivel país, lo que puede servir por ejemplo, para un apoyo del tipo patrocinio.

Una alternativa de captar fondos para el proyecto, es a través de la postulación a fondos concursables, como Fondart a través del Consejo Nacional del Libro y la Cultura y su modalidad “Apoyo a ediciones individuales y Colecciones”, obras que deben ser de valor patrimonial. El monto máximo al que se puede postular asciende a los \$20.000.000, para la modalidad de “colecciones de formato especial” (de gran formato y/o ilustrado), que permite financiar 3 volúmenes de la colección por año (luego se debe volver a postular), ya sea para el inicio o para la continuación de la postulación.

Siguiendo en esta línea, dentro de la denominada Ley de Donaciones Culturales (más conocida como Ley Valdés), se involucra la participación de privados en las donaciones de dinero siendo la más común la donación por parte de la empresa privada, las que descuentan impuestos que se reasignan al financiamiento de proyectos culturales de diversa índole. Para poder postular a esta ley, es necesario el patrocinio de alguna institución sin fines de lucro, interesada en la difusión de la cultura y las artes. Por ejemplo, se puede postular a través de

universidades o diversas fundaciones o Corporaciones (como Fitam). Se postula directamente a un Comité Calificador de donaciones Culturales Privadas, dependiente del Mineduc, quién evalúa cada proyecto. Una vez que es aprobado en esta instancia, se busca la empresa que lo financiará.

En nuestro país, desde hace algunos años está muy en boga el denominado “Marketing Social”, en que la empresa privada se preocupa de tener un rol activo dentro de la comunidad a la que pertenece, haciendo aportes concretos (a través de diversas actividades y financiamiento de proyectos normalmente de carácter cultural), tendientes a mejorar el entorno al que pertenecen.

Esto por un lado permite beneficiar a la comunidad a través del financiamiento de diversas actividades, como también permite a la empresa posicionar su imagen de un modo positivo dentro de sus consumidores. Un ejemplo de esto es Fundación Telefónica, dependiente de la empresa del mismo nombre, y que continuamente está montando exposiciones y desarrollando actividades de carácter cultural. Tan importante es la imagen para una empresa, que éstas cuentan con un ítem dentro de su planificación anual de gastos, destinados al

financiamiento de estos tipos de actividades. Otro ejemplo lo constituyen las mineras, que prácticamente han apadrinado a diversos museos del país, haciendo un aporte monetario para llevar acabo diversos proyectos, a cambio de que su marca aparezca en cada una de las piezas relacionadas al proyecto financiado, por último, los bancos también están realizando este tipo de donaciones.

Otro modo de apoyo es del tipo patrocinio, en que más que un aporte monetario, se consigue el apoyo de una institución, cuyo respaldo sirve como antecedente para presentarse antes alguna entidad interesada en financiar.

Una opción es Fitam (Fundación Festival Internacional Teatro a Mil), institución sin fines de entre sus objetivos el de promover el desarrollo y la difusión de la cultura y el arte a través del Festival Internacional Santiago a Mil y promover, patrocinar, implementar, e incentivar toda manifestación educativa y cultural en torno a las artes escénicas. Para esto, la fundación colabora tanto con personas naturales como jurídicas que realice proyectos afines, realizando funciones de promoción, difusión y patrocinio de proyectos e iniciativas.

El Festival Internacional Santiago a Mil es organizado y producido por “Romero & Campbell”, quienes también son miembros del directorio de Fitam.

Como ya se mencionó, esta instancia se ha convertido en una de las más importantes a nivel nacional, tanto por el despliegue de obras tanto nacionales como extranjeras que reúne, como por la gran convocatoria que logra.

Así, esta instancia se ha encausado a promover las alianzas estratégicas con diversas empresas y entidades que permiten el financiamiento de estas actividades, convirtiéndose en una plataforma de intercambio y encuentro con productores, además de, a partir de este año (2008) empezar a co-producir espectáculos. De este modo, el Festival cuenta con auspiciadores permanentes, como mineras, empresas de telefonía y diversas embajadas entre otros. De una inversión total de 800 millones de pesos que cuesta montar el festival, un 65% es financiado por la empresa privada, un 15% corresponde a subsidio gubernamental, y el 20% faltante a embajadas y a la taquilla de las salas. (Fuente: Stgo a mil).

Queda de manifiesto así, que existe gran interés de parte de la empresa privada por participar en eventos relacionados con cultura, y específicamente con teatro y tal como se mencionó, Santiago a Mil cuenta con alianzas estratégicas con muchas empresas, que permitirían financiar un proyecto como el que se propone. Actualmente se trabaja mucho con co-producciones (o co-financiamientos) (el mismo festival lo comenzó a hacer a partir del año 2008 con la obra “sin Sangre”, de Teatro Cinema”, que para su realización contó con un premio Fondart de excelencia, el auspicio de Santiago a Mil, de la Embajada Francesa en Chile y de un banco.

Esta se plantea como una buena opción para materializar este proyecto, ya que Santiago a Mil cuenta con estos auspiciadores de forma permanente, que podrían interesarse en este proyecto, más aún el contexto de este Festival.

.....

Conclusiones.

.....

Se dejó de manifiesto a lo largo del desarrollo de esta memoria, la importancia de la conservación y difusión de nuestro patrimonio, sobre todo cuando se tratan de actos efímeros; que se acaban luego de cada función, como en el caso de las artes escénicas.

Así mismo, es de vital importancia el generar nuevos modos de hacerlo, algo que renueve el concepto que se tiene de patrimonio, ya que la percepción actual al respecto es la del patrimonio como una pieza de museo; algo añejo y muerto, lo que produce una lejanía de la población con respecto al tema; resultando ajeno. Por lo mismo, no hay un conocimiento real al respecto ya que no existe un acercamiento que permita realmente el conocimiento de este.

El Diseño Teatral, es un tema muy poco comúnmente tratado fuera del propio ámbito de producción, por lo que existe un gran desconocimiento al respecto, y por lo tanto de todo su aporte a la visualidad del teatro, siendo que tenemos una importante escuela en nuestro país; la única a nivel profesional en toda Latinoamérica.

Al respecto, es muy valioso el aporte que puede hacer el diseño gráfico, poniendo sus herramientas de comunicación visual al servicio de otras disciplinas, logrando así reconocer un lenguaje propio que permita realmente transmitir todo el valor patrimonial del tema en cuestión, aspecto que hasta el momento ha sido bastante dejado de lado.

Si bien es complejo realizar un proyecto distinto, en cuanto a la temática que trata y a las soluciones que propone, ya que no hay un sistema definido de producción ni pautas de acción si no que se parte desde cero, a partir del ensayo y el error, es necesario hacerlo para mantener renovado el medio nacional, de modo tal que resulte atractivo para el público y que se logre cumplir la función final de dar a conocer; difundir un patrimonio que es necesario conocer para poder valorar.

Tal como se explicitó, existen una serie de factores asociados a un proyecto de estas características que hacen que resulte compleja su concreción, mas solo compleja, no imposible.

Se vio que la empresa privada realizada grandes aportes en suma de dinero para la concreción de proyectos culturales, y el gobierno por otro lado, se ha enfocado en promover proyectos de carácter patrimonial, siendo este un contexto propicio para proponer un proyecto de este corte. Por lo que este contexto se presenta como el escenario adecuado para una iniciativa así, más allá de que el camino para su concreción puede resultar más largo.

.....
**Bibliografía y
Sitios Web.**
.....

>Textos

BARTHES, Roland. La retórica de la imagen, Barcelona, Editorial Lumen, 1976

CALMET, Héctor. Escenografía; Escenotecnia - Iluminación. Tercera edición. Buenos Aires, Ediciones de la Flor, 2008. 304p.

DÍAZ PLAJA, Guillermo. El teatro: Enciclopedia del Arte Escénico. Barcelona, Editorial Noguer, 1958. 645p.

FRASCARA Jorge. Diseño gráfico para la gente. Buenos Aires, Ediciones Infinito, 1997. 274p.

GARCÍA CANCLINI, Néstor. La Globalización Imaginada. Argentina, Editorial Paidós, 2000. 242p.

J. W. Rinzler. The art of star wars; episode III, revenge of the sith. Estados Unidos, Del Rey Books, 2005. 272p

LARRAÍN, Jorge. Identidad Chilena. Santiago, LOM ediciones, 2001. 278p

NIEVA, Francisco. Tratado de Escenografía. Madrid, Editorial Fundamentos, 2000. 154p

NUÑEZ, Guillermo. Escenografía Teatral. Santiago, Editorial Universitaria, S.A., 1967. 70p.

PAVIS, Patrice. Diccionario del Teatro. Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, S.A., 1998. 558p.

PIÑA, Juan Andrés. 20 años de teatro chileno; 1976 - 1996. Santiago, RIL Editores, 1998. 262p.

SALTZMAN, Andrea. El cuerpo diseñado; sobre la forma en el proyecto de la vestimenta. Buenos Aires, Editorial Paidós, 2004. 176p.

SAMARA, Timothy. Diseñar con y sin retícula. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 2004. 207p.

SÁNCHEZ, José Antonio. La Escena Moderna: manifiestos y textos sobre teatro de la época de las vanguardias. Editorial Akal, 1999. 488p.

SAPIAÍN, Carolina. Maestros del Vestuario Teatral: Teatro Universidad de Chile. Santiago, Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, 2005. 100p.

SEXE, Néstor. Diseño.com. Buenos Aires, Editorial Paidós, 2004. 288p.

Revista Apuntes de Teatro número 116. Santiago, Teatro Universidad Católica, 1999.

> Artículos Electrónicos:

Desarrollo conjunto de la UNESCO, Museo de Artes Visuales (MAV) y el Ministerio de Educación para su programa Enlaces. "Patrimonio Nacional: Preservando la Memoria, Construyendo Identidad". [en línea] año 2.000. <www.piie.cl/patrimonio/textos/patrimonio.doc> [Última consulta: junio 2008].

UNESCO. "Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI)" [en línea] año 2003. www.unesco.org/culture/ich/index.php?pg=00022&art=art2#art2 [Última consulta: junio 2008].

Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. "Chile quiere más cultura, definiciones de política cultural 2005 - 2010". [en línea] <www.consejodelacultura.cl/portal/index.php?page=adjuntos&tipo=seccion&id=4&adjunto=48> [Última consulta: junio 2008].

Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. Cultura y tiempo Libre; Informe anual 2005. <www.cnca.cl/200701/estudios/encuestaconsumoculturalenero2005.pdf> [Última consulta: junio 2008].

IMÉNEZ, Eduardo. “Sobre la dramaturgia y el espacio”, [en línea]. <www.escenografia.cl> [Última consulta: junio 2008].

GRIFFERO, Ramón. Informe sobre artes escénicas en Chile. [en línea]. <www.griffero.cl/ensayo.htm> [Última consulta: junio 2008].

GRIFFERO, Ramón. Manifiesto como en los viejos tiempos; para un teatro autónomo [en línea]. <www.griffero.cl/ensayo.htm> [Última consulta: junio 2008].

Diccionario Patrimonial. [en línea]. <www.nuestro.cl/biblioteca/textos/diccionario.htm> [Última consulta: junio 2008].

Espai Cultural, Caja Madrid. “Libros móviles y desplegables”. [en línea] <www.obrasocialcajamadrid.es/Ficheros/CMA/ficheros/OScultura_CatalogoLibros.PDF> [Última consulta: junio 2008].

> Sitios Web

www.apes.cl <www.apes.cl/prem-apes/premios/apes-2005.htm>

www.bookdesignonline.com <www.bookdesignonline.com/history-of-editorial-design.htm>

www.fotonostra.com <www.fotonostra.com/glosario/boceto.htm>

www.hosted.eximion.nl <www.hosted.eximion.nl/chrisPillarsOfConceptArt.pdf>

www.librodeartista.info/ <www.librodeartista.info/+-Libro-Objeto-.html>

www.memoriachilena.cl <www.memoriachilena.cl/mchilena01//temas/index.asp?id_ut=teatrochilenopostgolpe>

www.newsartesvisuales.com <www.newsartesvisuales.com/editor/edit01.htm>

www.nuestro.cl <www.nuestro.cl/quienes/index.htm>

www.art-website.com <www.art-website.com/modules/art/data/fernando-serrano/antonio_gomez01/textos/antonio_gomez.pdf>

.....

Anexos.

.....

1. Costos.

> Costos de Imprenta:

El trabajo de impresión y de encuadernado del libro (sin incluir el montaje de las piezas pop up), contempla el uso de cartulina estucada reverso blanco (22 x 29 cm. Vertical cerrado), impresa en cuatricromía 4/0, más barniz satinado para realce y protección por tiro (1/0).

La Encuadernación es de tipo Artística; en acordeón, en que las franjas se pegan entre sí por los bordes del retiro. Las tapas son rígidas, emplacadas y con bisagras; el librito se une a las cubiertas a través de los pliegos espejo (*).

Tiraje de 2.000 ejemplares (por cada volumen de la colección).

- El valor de esta parte del trabajo asciende a \$4.327.411, IVA incluido.

El precio de referencia en el mercado para el centímetro de molde de troquel para figura es de \$145 y el del engomado, también por centímetro es de \$30. (referencia: papermint.cl) Se calcula, estimativamente, que el valor de esta parte del trabajo equivaldrá al del costo

de impresión, es decir otros 4 millones.

A esto hay que sumarle el costo de la hora/hombre en el proceso de ensamblaje de cada una de las piezas; valor que, por referencia, asciende al doble de los 2 ítem anteriores (la mano de obra es lo más caro del proceso), es decir, se estaría hablando de 8 millones de pesos para este ítem.

Por lo tanto, el costo en imprenta ascenderá a \$16.327.411

Con respecto a los costos asociados a las labores de diseño se pueden desglosar de la siguiente forma:

> Costos de diseño:

- Un diseñador que lleva 2 años en el mercado laboral gana un promedio de \$400.000 mensuales, en base a 8 horas de trabajo diarias (fuente: trabajando.com y Ministerio de Hacienda). Este proyecto presenta una complejidad mayor que el trabajo que se realiza comúnmente en una agencia de diseño promedio, por lo que este valor se subirá desde los 400 hasta los \$600.000 mensuales, por 8 horas diarias de trabajo (de lunes a viernes), durante cuatro meses. Esto da un total de \$2.400.000.

Dentro de este ítem se consideran la recopilación de material, entrevistas, procesamiento de material, desarrollo de gráfica, desarrollo de maquetas pop-up, montaje final maqueta para imprimir (como referente), armado de originales digitales, despacho y supervisión en imprenta.

- Costos de insumos: asociados a las labores de producción.

En este ítem se Incluye; electricidad, conexión a Internet y telefonía, resma papel para pruebas de impresión, cartuchos de repuesto para la impresora, costos de locomoción para recopilación de material.

En total, en este punto se suman otros \$600.000.

- Total costos de diseño: \$3.000.000 más el 10% = \$3.900.000

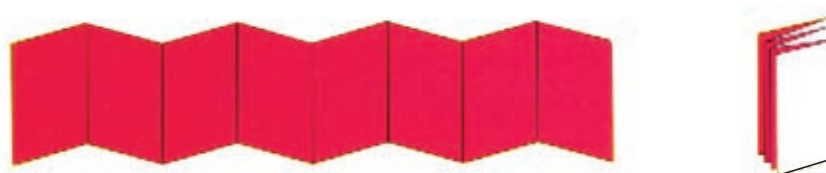
Así, sumando todos los costos de imprenta y de diseño, el valor total del proyecto (con un tiraje de 2.000 unidades), asciende a \$20.227.411.

Esto da como valor final para cada volumen de la colección la suma de \$10.114. (A esta cantidad habría que sumarle, eventualmente, el recargo que impone cada librería).

Esta cifra es bastante razonable, incluso baja considerando la calidad del libro propuesto, si se tiene en cuenta que un libro en papel couché e impreso en cuatricromía, de texto e imagen en una librería como Contrapunto (especializada en libros de diseño, arquitectura, fotografía y arte), bordea los \$40.000.

(*) Se adjunta esquema de encuadernación

(**) Actualmente el libro se encuentra en proceso de cotización final en imprenta.

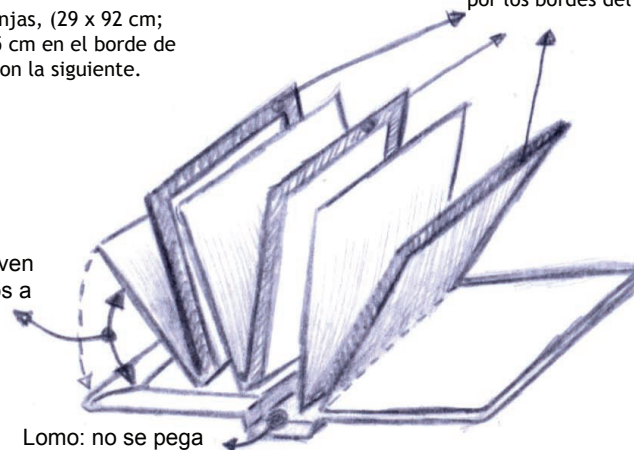


Alternancia de pliegues “valle” (hundido) y pliegues “montaña” (relieve). Al costado derecho, como se reduce el tamaño total al plegarse.

*Se imprimen en forma de franjas, (29 x 92 cm; ancho del papel), dejando 1,5 cm en el borde de cada franja, para empalmar con la siguiente.

Las franjas se pegan entre sí por los bordes del retiro.

Primer y último pliego sirven de espejos y van pegados a la cubierta



Lomo: no se pega a los pliegos.

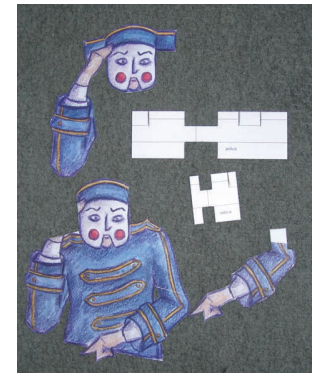
2. Procesos de diseño y producción de gráfica, despiece y armado de pop-up.



Gráfica personajes secundarios: cura, policía y zapatero.



Despiece cura; utiliza 4 pestañas de armado.

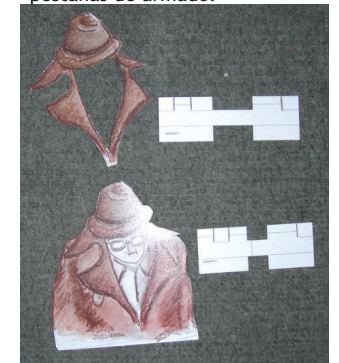


Despiece policía; utiliza 3 pestañas de armado.



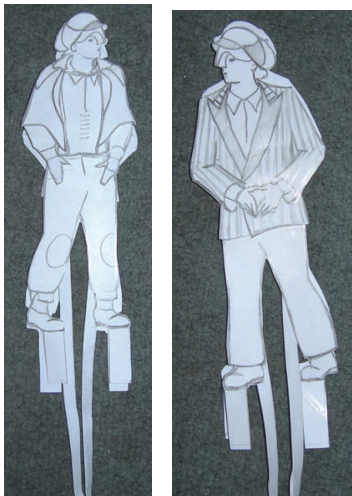
Esquemas para despiece y armado de pop up.

Despiece zapatero; utiliza 2 pestañas de armado.





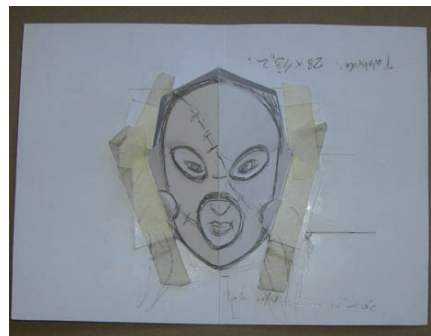
Pruebas de armado de personajes secundarios en pop-up.
Verificación de medidas y del correcto funcionamiento de las piezas.



Prueba de armado para Gemelos.
Tienen distinto vestuario por
delante y por detrás.



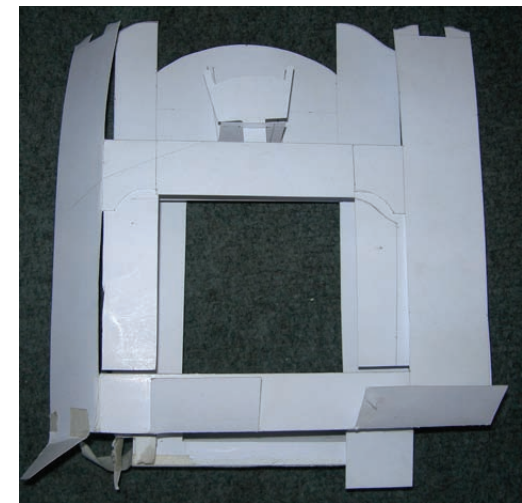
Prueba máscara abuela.



Maquetaje inicial para máscara de niña.



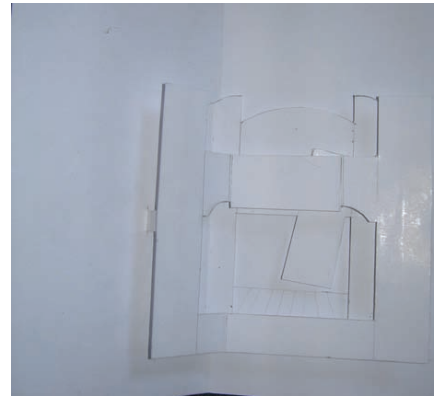
Maquetas en reducción de la escenografía;
prueba de mecanismos y gráfica.



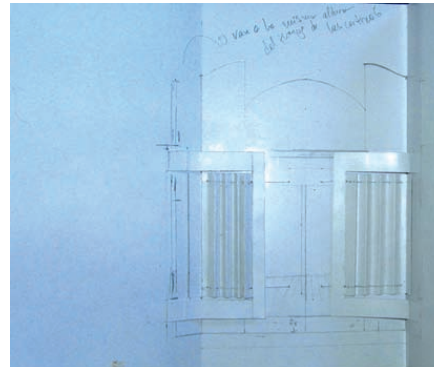
Primera maqueta tamaño real escenografía.



Muestra de fondos utilizados en escenografía. Se mueven manualmete, tirando de una lengüeta.



Prueba para mecanismos laterales escenografía.



Prueba mecanismo de acción de las cortinas; mecanismos lateral escenografía.

Santiago de Chile
Diciembre / 2008