



Universidad de Chile

Facultad de Artes

Departamento de Teatro

**Análisis comparativo a las metodologías de creación y
producción de los diseñadores teatrales en los distintos
formatos escénicos en Chile.**

Esta Memoria es presentada en el Departamento de Teatro de la Universidad de Chile, para optar al título de Diseñador Teatral.

Por

Maria José Escalona Flores

Profesor Guía:

Verónica Navarro

Santiago Chile - 2005

El arte no tiene otro destino que manifestar bajo forma sensible
la idea que constituye el fondo de las cosas.

El espíritu tiene conciencia de sí mismo, pero no puede aprehender de manera abstracta la idea que concibe. Sólo puede representársela bajo forma sensible. De este modo la imagen y la idea coexisten en su pensamiento y no pueden separarse.

Hegel.

Una mirada

Una visión
Un pensamiento
Una postura
Una conclusión
Mi tesis.

Le dedico
Los párrafos
Las frases
Las palabras
Las vocales
Los puntos
Y errores

A mi Madre por sus emociones
A mi Padre por sus reflexiones
A la Vero por sus instrucciones
A la Ale y a Paulo por las correcciones
Y al Cota por aguantarme en todas las estaciones



Comenzando...

Índice

Introducción	11
Capítulo I. <u>Una trayectoria, una carrera, una Especialidad dentro del diseño teatral</u>	15
Escenografía... Vestuario... Iluminación	24
Capítulo II. <u>Las distintas disciplinas</u>	31
Opera... Teatro... Televisión... Cine	32
Opera	32
Teatro	37
Televisión	44
Cine	51
Capítulo III. <u>El método para realizar desde - un texto - un argumento - un guión - un diseño determinado.</u>	67
Escenografía	73
Vestuario	80
Iluminación	86
Capítulo IV. <u>Los Métodos y las Formas de Realización</u>	99
Método Personal	101
Escenografía: en sus distintos formatos: Opera- Teatro- Televisión- Cine.	107
Vestuario: en sus distintos formatos: Opera- Teatro- Televisión- Cine	110
Iluminación: en sus distintos formatos: Opera- Teatro- Televisión- Cine.	114
La Diferencia Esencial: Los tiempos	116
El Método Científico	118
El Método dentro del Diseño	123
Conclusión	135
Bibliografía	140

Introducción

Al término de mis estudios universitarios, me doy cuenta de que esta carrera me ha entregado distintas herramientas. El universo de experiencias laborales, dentro del medio artístico nacional, es más amplio de lo que yo imaginaba. El título profesional de “Diseñador Teatral”, a simple vista, da cuenta de alguien inserto en un medio creativo delimitado al teatro. Sin embargo, las posibilidades trascienden el nombre, debido a que no solo el formato teatral abre las puertas; la televisión, el cine y la ópera son también algunas de las posibilidades de trabajos abiertas para desarrollarse creativamente.

Miro a mi alrededor y percibo a los profesionales que están insertos en el medio. No a todos los conozco; a algunos los ubico de nombre, pero, surge en mí la necesidad de conocer y captar sus experiencias. Nace la idea de indagar más allá y de conocer el medio laboral, para que, en un futuro no lejano, pueda insertarme en él.

Una Profesión...un Espacio... una Figura

Este trabajo será un análisis comparativo de las metodologías de la creación y producción del diseñador teatral, establecido profesionalmente o de manera adquirida.

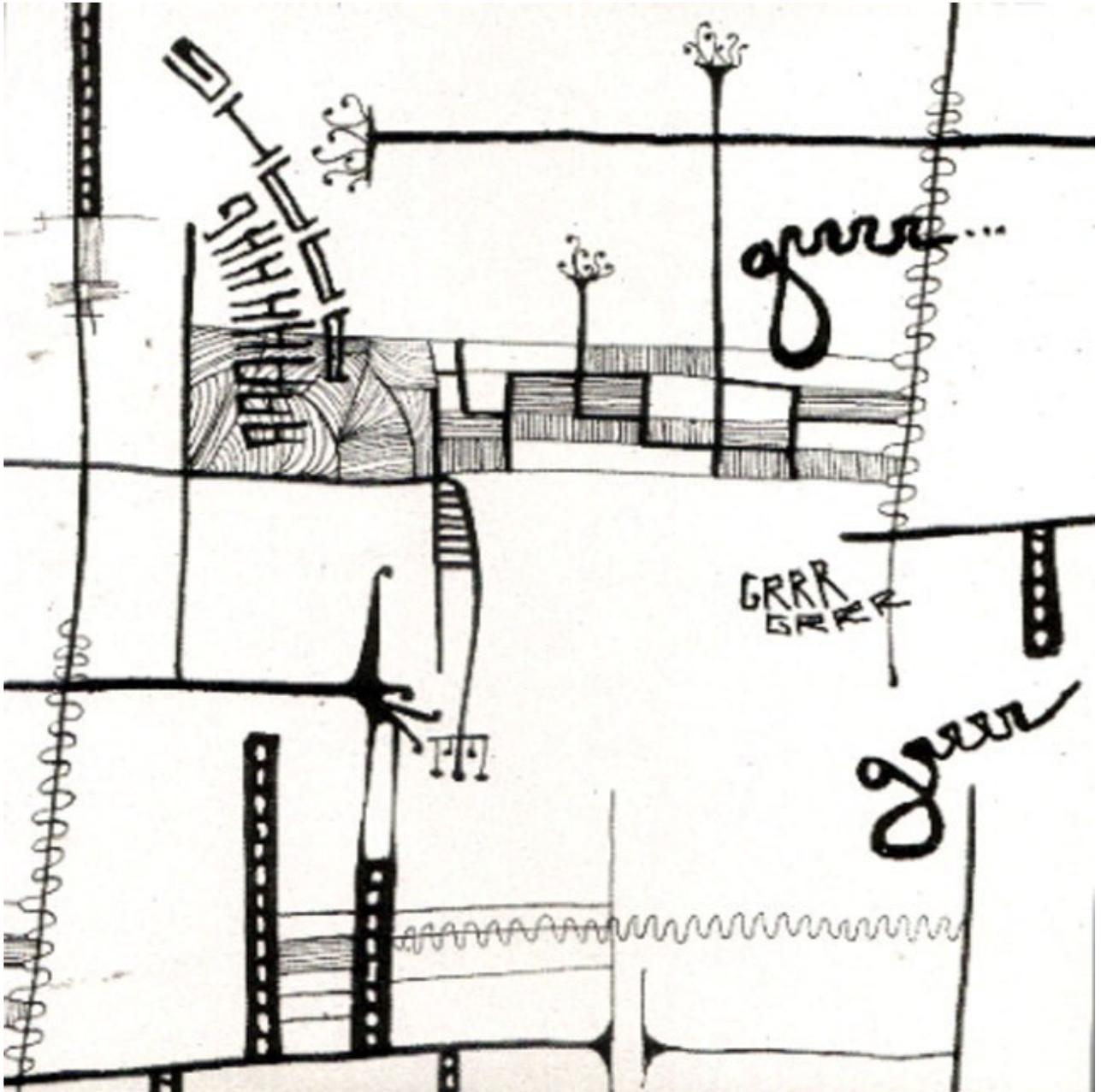
Se acotará la investigación, al método, la visión y el desarrollo laboral de nueve diseñadores que trabajan actualmente en el medio artístico nacional. Estos han sido escogidos con un interés personal, en relación a sus estudios, su trayectoria laboral e intelectual y su permanencia en el medio.

Lo anterior se llevará a cabo a lo largo de cuatro capítulos. En el primero, se comenzará con un breve recuento, de lo que han sido los inicios, hasta nuestros días entorno a la carrera de Diseño Teatral, dictada por la Universidad de Chile, y como ésta se ha desarrollado a través de los años. Conjuntamente, se definirá, a grandes rasgos, los conceptos medulares entregados por la carrera, que son las características que se mantendrán constantes durante todo el análisis, a saber: iluminación, escenografía y vestuario. En el segundo capítulo, se definirán los formatos de la televisión, ópera, teatro y cine; para establecer el aporte del diseñador teatral en ellos. En el tercer capítulo, se esboza el proceso estándar por medio del cual se lleva a cabo el diseño teatral. En este capítulo se analizan las diferentes maneras de abordar las disciplinas de iluminación, vestuario y escenografía, según el formato. Finalmente, el cuarto capítulo es el análisis propiamente tal, donde se comparan las metodologías específicas de nueve diseñadores vigentes en el medio. A partir de las entrevistas realizadas y la comparación con otros métodos existentes.

Las figuras escogidas son: Rodrigo Bazaes, trayectoria mayoritariamente teatral, con incursiones en el cine en el último tiempo. Jorge “Chino” González y Raúl Miranda hombres de teatro, German Droguetti e Ime Moller dedicados al trabajo desarrollado en el Teatro Municipal, especialmente el de la ópera, Ramón López, Profesional del teatro y la ópera, semejante al trabajo de Pablo Núñez, quien además incorpora la televisión como posibilidad. Sergio Contreras diseñador de televisión y esporádicamente de teatro, al igual que Monserrat Catalá quien, además, ha trabajado en el formato cinematográfico en varias oportunidades. Son éstos nuestros candidatos, sus experiencias mis intereses y una profunda admiración hacia a su trabajo.

La investigación se hará en torno a la pregunta: ¿Existe una metodología, para el diseñador teatral?, ¿Es un método que se aprende o se adquiere?, ¿cuál es el camino a seguir, para desarrollarse como diseñador teatral?

Una Experiencia... un Interés...una Admiración



Un Lugar... Una Aptitud... Un Método

Capítulo I

Una trayectoria, una carrera, una Especialidad dentro del diseño teatral

En 1949, gracias a Agustín Siré, se estructura la escuela de Teatro de la Universidad de Chile, que dicta tres especialidades. La que a nosotros nos interesa, es aquella que denominaban “Técnicos” o “Escenógrafos-iluminadores”. El curso de escenografía constaba de dos grados: Proyección teórica del decorado teatral, trabajos prácticos y realización del decorado. Para ingresar a la especialidad era preciso cumplir con ciertos requisitos como: haber rendido válidamente el cuarto año de humanidades, o haberse sometido a un examen de admisión y pagar la matrícula correspondiente. El examen de admisión consistía en dos pruebas: Un dibujo académico a lápiz, con objetos de modelo y una composición libre a base de temas o elementos que se identifiquen. Estos debían realizarse en un tiempo máximo de una hora.

La escuela de teatro de la universidad de Chile, hoy conocida como el departamento de Teatro de la Facultad de Artes, sede Pedro de la Barra, lleva cincuenta y seis años entregando conocimientos y dictando una carrera que, pese a todos los momentos conflictivos y difíciles, ha logrado crecer y establecerse en el mercado universitario. Ha sido sometida a reformulaciones y transformaciones durante su transcurso. Para conocer un poco de su historia se citarán algunos momentos importantes.

- En 1959 se formó el instituto de teatro de la universidad de Chile ITUCH.
- Solo en la década de 1960 la escuela de teatro está en condiciones de otorgar un título profesional, es decir, otorgar un grado académico.
- Tras la reforma universitaria de 1968 se crea el departamento de teatro de la Universidad de Chile DETUCH, que reunía en un solo organismo la escuela y el instituto.

- Después del golpe de estado, en 1974 se vuelve a abrir la escuela, con un plantel de profesores y planes de estudios renovados. Aquí comienza a llamarse Departamento de las Artes de la Representación DAR.
- En 1976 El DAR. otorga el primer título profesional.
- En 1982 con la reestructuración universitaria se establece como requisito un plan de estudios con un mínimo de cuatro años.
- En 1989 la escuela de teatro sufre un nuevo cambio, se deroga el plan de estudios y es sustituido por uno nuevo, que establece en el decreto el grado de licenciatura en artes y el título profesional de diseñador teatral.

Hoy, en el 2005 las cosas han evolucionado, el Departamento de Teatro de la Universidad de Chile, se ha consolidado y desarrollado a través del tiempo, el espacio creativo se ha afianzado y se ha aceptado y respetado como un lugar válido para trabajar y desarrollarse universitariamente.

Después de deambular por varios espacios físicos, se establece en Morandé 750. De ese lugar, aproximadamente, diez jóvenes egresan cada año de una carrera profesional denominada, Licenciatura en Artes con mención en Diseño Teatral.

Al igual que en sus comienzos, para ingresar a la carrera, se debe cumplir con ciertos requisitos. Para conocerlos, a continuación mostramos el documento que la universidad publica en Internet, donde especifica los requisitos, los objetivos y malla curricular entre otros:

Mención del Programa Académico de Licenciatura en Artes, en la que se forman los futuros diseñadores teatrales del país. Al final de los 4 años de duración, obtendrás un grado académico, y con un año adicional, dedicado a actividades de titulación, obtendrás título profesional.

Grado Académico: Licenciado en Artes con Mención en Diseño Teatral.

Título profesional: Diseñador(a) Teatral

Duración: 4 años para el Grado

5 años para el Título

Nº Alumnos matriculados 2003: 23

Puntaje Máximo Ingreso 2003: 800,53 ponderado

Puntaje Mínimo Ingreso 2003: 607,70 ponderado

Valores Arancel alumno nuevo 2003: \$ 1.165.000

Derechos Básicos Matrícula 2003: \$ 67.200

Objetivos

Esta mención te da un conocimiento integral de las artes de la representación, con énfasis en elementos de escenografía, vestuario, iluminación y utilería.

Plan de Estudios

Algunas de sus asignaturas son: Dibujo Libre y Técnico, Historia del Teatro Universal, Latinoamericano y chileno, Maquillaje, Producción Teatral, Escenografía, Historia del Arte, Vestuario e Iluminación.

Requisitos de Ingreso:

- Prueba de Selección Universitaria (P.S.U.)

- Prueba de Ciencias Sociales.

- Prueba de Exigencias Especiales; para postular a ella se requerirá un puntaje mínimo de inscripción, el que será informado oficialmente a través de la Guía de los estudiantes que circula en el Diario El Mercurio.

Características de la Prueba de Exigencias Especiales: (Consta de 3 etapas)

1. Dibujo y Entrevista escrita:

a) Entrevista Escrita: Evaluación de aptitudes específicas del postulante sobre aspectos teatrales, lenguaje plástico y cultural.

b) Dibujo: En este ejercicio se evaluará la calidad de la representación, grafismo, imaginación, precisión y acabado del trabajo.

2. Realización de 2 bocetos escenográficos a partir de un texto.

Para este ejercicio se evaluarán las capacidades creativas del postulante en relación a la visión plástica y sensitiva del hecho escénico a través de collage y técnicas mixtas.

3. Composición Especial: Se evaluarán habilidades composicionales y capacidades creativas y técnicas frente a una intervención espacial – tridimensional.

4. Entrevista Personal: Conversación para medir el desarrollo cultural e intelectual del postulante.

Requisito de titulación:

Estar en posesión del Grado de Licenciado en Artes con mención en Diseño Teatral.

Actividades de Titulación:

Práctica Profesional y Trabajo de Creación Artística.

Requisito de Titulación:

Examen de Título.

Campo Laboral:

Existe un variado campo laboral en compañías de teatro, en producciones de cine y televisión y, en general, en el mundo del espectáculo.

Malla curricular por años:

Primer Año

Asignaturas y Actividades Curriculares

SEMIOLOGÍA

INTRODUCCIÓN AL VESTUARIO

INTRODUCCIÓN A LA ESCENOGRAFÍA

DIBUJO LIBRE

DIBUJO TÉCNICO

COLOR Y ESPACIO

ESTRUCTURAS DRAMÁTICAS

HISTORIA DEL ARTE

HISTORIA DEL TEATRO CHILENO

ELECTIVO DE FORMACIÓN GENERAL I

Segundo Año

Asignaturas y Actividades Curriculares Hrs. Año Régimen

DIBUJO Y FIGURA HUMANA

ESCENOGRAFÍA I

ILUMINACIÓN I

VESTUARIO I

DISEÑO APLICADO I

ESTÉTICA I

HISTORIA DEL TEATRO UNIVERSAL I

PSICOLOGÍA APLICADA

MAQUILLAJE

PRODUCCIÓN TEATRAL

TALLER INTEGRADO I

ELECTIVO DE FORMACIÓN GENERAL II

Tercer Año

Asignaturas y Actividades Curriculares Hrs. Año Régimen

ESCENOGRAFÍA II

ILUMINACIÓN II

VESTUARIO II

INTRODUCCIÓN A LA ACTUACIÓN

DISEÑO APLICADO II

HISTORIA DEL TEATRO UNIVERSAL II

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

TALLER INTEGRADO II

ELECTIVO DE FORMACIÓN GENERAL III

Cuarto Año

Asignaturas y Actividades Curriculares Hrs. Año Régimen

DIRECCIÓN TEATRAL

ESCENOGRAFÍA III

ILUMINACIÓN III

VESTUARIO III

ESTÉTICA II

HISTORIA DEL TEATRO LATINOAMERICANO

SEMINARIO

TALLER INTEGRADO III

Es posible apreciar que hay tres ramos medulares que se reiteran cada año, éstos son: Escenografía, Vestuario e Iluminación, asignaturas bases en la formación, del diseñador teatral, por lo que también se citarán los detalles de estas asignaturas:

Escenografía I - II - III

N° horas semanales: 3,0 (II y III nivel 6,0 hrs.)

Niveles: II a IV

Esta asignatura tiene por objeto definir el proceso de diseño teatral escenográfico en sus distintos niveles de complejidad, desde el acercamiento primario a obras realistas, obras con escenario múltiple y obras de espacialidad y expresión metafórica.

Enfoca el proceso de diseño de escenografía para obras teatrales de diferentes estilos y de otros géneros del arte de la representación, tales como el ballet, la ópera y el espectáculo multimedial, sobre la base del análisis de la obra y su interpretación, así como del espacio disponible para la representación y la forma de expresión, utilizando las posibilidades de representación del espacio teatral.

Finalmente, pretende proyectar la capacidad creadora del alumno, en la realización objetiva de trabajos de creación integral (escenografía, vestuario, iluminación), para llegar al desarrollo total de sus capacidades expresivas, que le permitan abordar cualquier tipo de escenografía de máxima exigencia y complejidad, a un nivel profesional.

Iluminación I - II - III

N° horas semanales: 3,0

Niveles: II a IV

Esta asignatura, capacita al alumno para conocer los elementos técnicos instrumentales y materiales necesarios para ser aplicados en la iluminación teatral, entregando el análisis de un método de iluminación aplicable a diferentes formas de representación teatral. Pretende que el alumno adquiera conocimientos, técnicas y destrezas que lo capaciten para desempeñarse como un diseñador de atmósferas lumínicas, en el espacio y en el tiempo que las obras plantean.

En el último nivel, el estudiante debe estar capacitado para resolver profesionalmente en el escenario el montaje de iluminación y el guión de iluminación correspondiente.

Vestuario I - II - III

N° horas semanales: 3,0 (II y III nivel 4,5 hrs.)

Niveles: II a IV

Capacita al alumno para desarrollar, en distintos niveles de complejidad y profundidad, las proposiciones de puesta en escena de los personajes de obras de teatro que la dramaturgia, el estilo y el género de la obra sugiere. Pretende además, en el alumno la capacidad de comunicación con los diversos integrantes del equipo de trabajo teatral.

A partir del segundo nivel, los alumnos se enfrentan a la presentación de proyectos de vestuario escénico considerando la comunicación visual de un diseño y su interpretación por medio de diferentes técnicas, la exploración de materiales diversos, y la práctica de la realización de algunas prendas de vestuario.

Durante el tercer nivel, el alumno adquiere los conocimientos y la práctica creativa para enfrentar un montaje y la producción de una obra de teatro, un ballet y una ópera, con el fin de solucionar plásticamente una propuesta de vestuario y la forma de realizarlo fijando bases para enfrentar una producción real.

Un Profesional...un conocimiento... una experiencia

Es cierto que para trabajar en el medio artístico nacional, no es necesario un título profesional, pero sí un currículum de experiencia, desarrollo artístico que avale la capacidad creativa. Por lo tanto, no todos los entrevistados han pasado por la sede Pedro de la Barra, ni han culminado sus estudios en ella. Desde aquí es posible comenzar a comprender a los primeros referentes descubrir sus talentos, sus capacidades creativas, su desarrollo y experiencia profesional, sus trayectorias en el medio artístico y sus evoluciones desde el formato teatral a otros medios audiovisuales.

Personalmente, considero que la aptitud o talento de cada postulante para la figura de diseñador teatral es innata, pero se desarrolla y se estimula con dedicación y responsabilidad. De nada sirve ser asombroso en cuanto a creatividad, si no se cumple con cierta normativa, con educación y cultura social, que permite la integración de manera eficiente y concreta al medio laboral. No se necesita de un título específico, para desarrollarnos como diseñadores teatrales, tal vez existan carreras complementarias que, de manera exitosa, puedan desarrollar de igual modo nuestra labor profesional. Como el caso de los arquitectos, quienes manejan perfectamente los conceptos del espacio, los diseñadores de vestuario o los artistas visuales, todos que son profesionales de la estética y la forma. Es decir que para trabajar en cualquiera de los formatos mencionados anteriormente con el título de “Diseñador teatral” se necesita de vocación.

Para comprender mejor el análisis, se comenzará conceptualizando algunos términos propios de nuestra área. Anteriormente se definieron como asignaturas dentro de una malla curricular, en esta sección se citará a Patris Pavis en el “Diccionario del teatro”, para especificar el significado que éste le entrega a las disciplinas como: escenografía, vestuario e iluminación con el objetivo de unificar y aclarar las percepciones de dichas labores.

Escenografía... Vestuario... Iluminación

Escenografía

Mientras que el decorado se sitúa en un espacio bidimensional, materializado por el telón pintado, la escenografía es una escritura en un espacio de tres dimensiones. Es algo así como si pasásemos de la pintura a la escultura o la arquitectura... Durante largo tiempo se ha creído que el decorado había de materializar las coordenadas espaciales verosímiles e ideales del texto, tal como el autor las había imaginado al escribir su obra: la escenografía consistía en dar al espectador los medios para localizar y reconocer un lugar neutro (palacio, plaza) universal, adaptando a todas las situaciones y capaz de ubicar abstractamente el hombre eterno despojado de sus raíces étnicas o sociales. Hoy, por el contrario, la escenografía concibe su tarea no ya como una ilustración ideal e unívoca del texto dramático, sino como dispositivo capaz de iluminar (no ilustrar) el texto y la acción humana, de dibujar una situación de enunciación (y no un lugar fijo) y de situar el sentido de la escenificación en el intercambio entre un espacio y un texto. De este modo, la escenografía es el resultado de una concepción semiológica de la puesta en escena: armonización de diferentes materiales escénicos, interdependencia de estos sistemas, en particular de la imagen y del texto; búsqueda de la situación de enunciación no “ideal” o “fiel”, sino lo más productiva posible para leer el texto dramático y conectarlo con otras prácticas del teatro. “Escenografiar” es establecer un juego de correspondencias y de proporciones entre el espacio del texto y el del escenario; es estructurar cada sistema en sí, pero teniendo en cuenta a la vez al otro, en una serie de acuerdos y distorsiones. (Pág. 164)¹

¹ Pavis, Patrice Diccionario del teatro. Trad. Jaume Melendres. Barcelona: Paidós, 1998.

A veces se olvida que el vestuario sólo tiene sentido sobre un organismo viviente; para el actor, no sólo es un ornamento y un embalaje exterior, sino también una relación con el cuerpo; puede servir tanto al cuerpo en su capacidad de adaptarse al gesto, al desplazamiento, a la actitud del actor, como para comprimir este cuerpo sometándolo a la gravedad de los materiales y de las formas, encorsetándolo en formas tan rígidas como la retórica o el alejandrino... El signo sensible de este vestuario es su integración a la representación, su facultad de funcionar como decorado ambulante, ligado a la vida y a la palabra. Todas las variaciones son pertinentes: fechas aproximadas, homogeneidad o desviaciones voluntarias, diversidad, riqueza o pobreza de los materiales. Para el espectador atento, el discurso sobre la actuación y el personaje se inscriben en la evolución del sistema vestimentario. (Pág. 507) ²

² Pavis, Patrice Diccionario del teatro. Trad. Jaume Melendres. Barcelona: Paidós, 1998.

Iluminación

“En Francia, el término iluminación está retrocedido rápidamente en beneficio de la luz, probablemente para indicar que el trabajo del iluminador no consiste en iluminar un espacio oscuro, sino más bien en crear a partir de la luz. Según Appia... “La luz posee una elasticidad casi milagrosa. Contiene todos los grados de la claridad, todas las posibilidades del color, como la paleta del pintor, todas las moviidades; puede crear sombras, difundir en el espacio la armonía de sus vibraciones exactamente igual como lo haría la música. Con ella poseemos toda la capacidad expresiva del espacio si este espacio es puesto al servicio del actor”. La luz interviene en el espectáculo; no es simplemente decorativa, sino que participa e la producción de sentido del espectáculo. Sus funciones dramáticas o semiológicas son infinitas: iluminar o comentar una acción, aislar a un actor o un elemento del escenario, crear una atmósfera, dar ritmo a la representación, facilitar la lectura de la puesta en escena, especialmente en lo que concierne a la evolución de los argumentos y de los sentimientos, etc. Situada en la articulación del espacio y del tiempo, la luz es uno de los principales enunciadores de la escenificación, dado que comenta toda la representación e incluso la constituye al marcar su recorrido”³. (Pág. 242)

Patrice Pavis, mediante su libro “Diccionario del teatro”, da significado a estos términos, lo cual nos ayuda a concretar la información existente, y así tener un concepto objetivo y equivalente sobre éstos.

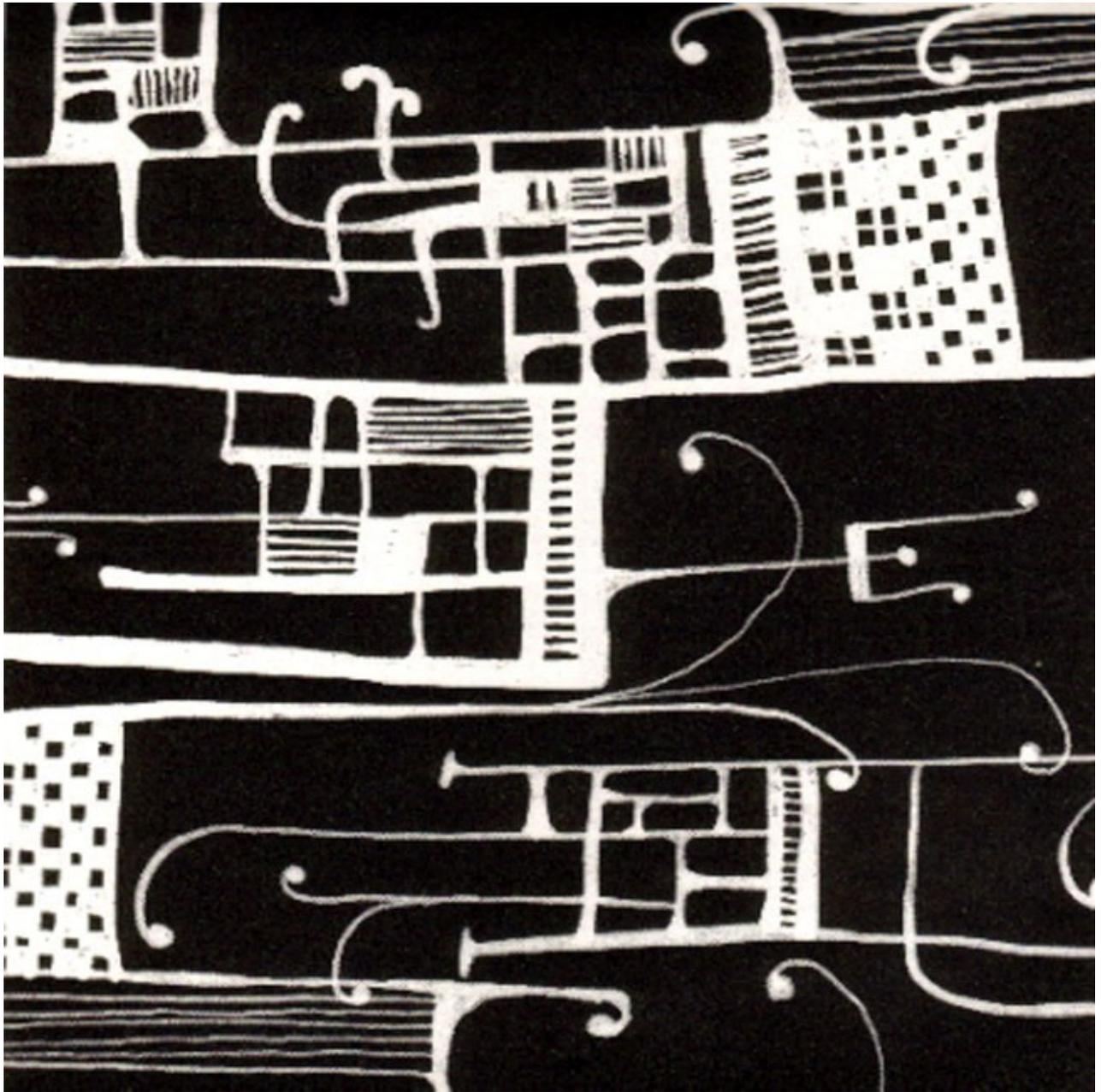
Cabe destacar que para cada diseñador estos términos significan algo distinto, son la fuente de trabajo, por lo cual, cada diseñador los produce, dimensiona y trabaja de manera diferente.

Para mi, la escenografía es el espacio donde el texto cobra vida y concretiza el infinito de la obra, es un lugar común en la imaginación del espectador, para que éste logre completar la historia.

³ **Pavis, Patrice** Diccionario del teatro. Trad. Jaume Melendres. Barcelona: Paidós, 1998.

El vestuario en cambio, es la zona donde el personaje toma vida visual, donde se complementa con los gestos, movimientos, voces y figuras que el actor realiza a través del personaje, es una manera visual de insertar el personaje en el mundo real, de entregarle algo tan simple como ropa, y así traerlo al mundo concreto para que el espectador lo identifique.

La iluminación entrega la atmósfera, la situación, a veces con algo tan simple como si es noche o día, pero otras tantas solo entrega la sensación, imperceptible en muchos casos, pero que logra jugar con la retina y dar enfoque, claridad u oscuridad al entorno que está captando el público.



Posibilidades... Labores...Modos

Capítulo II

Las distintas disciplinas

Escenografía... Vestuario... Iluminación...

Estas labores expuestas ampliamente, se utilizan a diario en diferentes espacios o formatos, en los cuales se pueden desarrollar los diseñadores teatrales. Esta investigación, se centrará en los siguientes formatos: Teatro, Opera, Cine y TV, como éstos tienen diferentes directrices, se deben conocer y diferenciar, para comprender mejor la labor de los diseñadores entrevistados.

Una manera posible de agrupar los cuatro formatos, es según los modos mediante los cuales llegan al público. En la ópera y el teatro, el contacto con el público es directo, es un espectáculo en vivo, el espectador ve al actor y su espacio de manera palpable, la acción esta ocurriendo en directo, la escena se vive ante sus ojos y él posee el poder de decisión para observar desde donde desee hacerlo. Por el contrario, la televisión y el cine están manipulados, es decir, el espectador accede sólo a lo que se muestra, sin poder ver de manera global el espacio, sin elegir para donde mirar. El cine y la televisión lleva al público por un recorrido de tiempo y espacio que está operado por una cámara, que hace de primer ojo, hay una mirada estudiada y común para todos los demás espectadores.

A su vez, se puede distinguir en estos grupos otras diferencias, que se hacen mas específicas de relatar, por lo tanto se ahondara en las descripciones técnicas de los formatos mencionados, detallando, en primer lugar, su significado, sus necesidades, sus posibilidades y el modo en que se desarrolla. Además conocer un poco sobre la realidad nacional, de cómo se desarrollan en nuestro país y como los diseñadores teatrales pueden desenvolverse en ellos.

Opera...Teatro...Televisión....Cine

Opera

Según Patrice Pavis:

*“Utilizando todos los medios del teatro,
Contando además con el prestigio de la voz y de la música,
La ópera representa el teatro por excelencia,
Un arte cuya convencionalidad y teatralidad gusta de subrayar.
Arte excesivo por naturaleza, basado en las proezas vocales,
Realzado por el Pathos de la música y el prestigio del escenario,
Hoy la ópera “Habla” a las gentes de teatro,
Que le aportan la sistematicidad de una puesta en escena
Y la interpretación comprometida, virtuosa y total de los actores”.*
(Pág. 318)⁴

La ópera: Detallar este monumental espectáculo, donde la música es protagonista y la historia se narra musicalmente, es muy delicado. La cantidad de procesos y necesidades que conlleva, hacen que describirlo como formato sea una compleja misión.

La ópera es un formato tal vez menos actual, donde las historias son semejantes a las grandes tragedias griegas, en las cuales se permite el cambio de decorados, tanto como la fantasía sea participe de ésta. La cantidad de personajes es interminable, hay un gran coro presente al igual que la orquesta que acompaña a los cantantes, ya que los intérpretes de esta disciplina son profesionales del canto, que en oportunidades están acompañados con bailarines que completan la escena.

La ópera nace en Florencia (Italia) en el ambiente refinado de los palacios; pronto se difundió hacia otras ciudades, pero siempre entre un público aristocrático y culto.

⁴ Pavis, Patrice Diccionario del teatro. Trad. Jaume Melendres. Barcelona: Paidós, 1998.

La ópera es una obra escénica a cuyo desarrollo contribuye la música con su enorme fuerza expresiva, pues da mayor relieve a los personajes, enfatizando sus sentimientos; en la ópera los actores cantan en vez de hablar, es por ello que se requiere de cantantes con voces privilegiadas.

La ópera es la conjunción de varias expresiones artísticas:

- a) La literatura, es el texto o libreto
- b) Las artes plásticas, en la escenografía
- c) El teatro y la danza en la representación, y
- d) La música que soporta y contextualiza todo el discurso operístico.

Con su Obra OFEO, Claudio Monteverdi creó las bases de la ópera.

La presencia de la ópera en Chile fue fundamental para el avance de la vida musical del país. Gracias a ella surgieron necesidades que hubo que considerar, pues la sociedad de entonces lo exigió. En primer lugar, construir teatros adecuados para montajes operáticos a lo largo de Chile con las correspondientes y complejas instalaciones, desde los salones de ensayo, hasta los camarines; desde el foso de la orquesta, hasta el telar de la torre; desde los talleres de escenografía, luminotecnia, utilería, etc., hasta los almacenes pertinentes. Ejemplo de estos nuevos locales fueron el Teatro de Copiapó (1847), y el Teatro de la República (1848) y el Teatro Municipal (1857), ambos de Santiago, entre varios otros. En segundo término, fue indispensable constituir orquestas para las presentaciones de ópera, ballet o zarzuela. (Ya en 1871 la orquesta del Teatro Municipal de Santiago contaba con 26 músicos estables.) Además, se debieron conformar grupos corales y de danza, de acuerdo a las necesidades del género. Una tercera exigencia fue preparar el heterogéneo personal especializado que requiere un teatro de ópera, como, por ejemplo, los técnicos que debían atender las múltiples necesidades escénicas de un teatro musical (tramoyistas, luminotécnicos, vestuaristas y otros). El alto costo de los espectáculos escénico-musicales hizo surgir un

cuarto requerimiento: la necesaria formación de un público masivo para la ópera, sobre la base de un repertorio aceptado por la mayoría.

Hablando de la tradición y la carga de historia y años que este género dramático ha trascendido en nuestra cultura, quiero hacer hincapié en el formato óperático de nuestro siglo. La ópera siempre ha tenido un carácter eminentemente vocal. La *prima donna* tradicionalmente ha sido el eje de cualquier producción de éxito. No obstante, en el siglo XX también se ha enfatizado en el conjunto operístico, es decir, el director, el diseñador y el director de escena, que desempeñan una función igualmente importante que la de los cantantes. Al aumento del uso de música electrónica y sintética por parte de los compositores modernos, ha seguido un incremento de las técnicas de producción multimedial. Tanto en los teatros habituales como en los talleres experimentales, la ópera parece haber reconquistado el sitio que mantenía en el siglo XVII como fuente de innovaciones escénicas y experimentos teatrales vanguardistas. La tecnología también ha contribuido a la ampliación de la audiencia, especialmente gracias a la proliferación de grabaciones completas, posibles tras la invención de los discos de larga duración.

El compositor y el libretista son los pilares de una ópera de calidad. El compositor es el creador de la partitura musical, mientras que el libretista se encarga del drama. La letra es importante, pero la música lo es todavía más. Libreto quiere decir “libro pequeño” y puede ser original, aunque lo más frecuente es que sea una adaptación de una obra preexistente. A menudo, el libreto es el primer paso de una ópera, pero hay casos en los que el punto de partida ha sido la música. Es muy importante que exista una relación fluida entre compositor y libretista. Sin ser exclusivas, ha habido asociaciones muy fructíferas, como la establecida entre Mozart y Da Ponte o entre Verdi y Piave. Otros músicos, como Wagner, prefirieron escribir sus propios libretos.

Dentro de los cantantes, hay que distinguir a los solistas y al coro. Los cantantes solistas masculinos se clasifican en tenor, barítono y bajo. Por su parte, las mujeres también se agrupan en tres categorías: soprano, mezzosoprano y contralto. Pero ¿qué papeles desempeñan los solistas en una ópera? Naturalmente, son los protagonistas de la historia.

El coro, por su parte, representa a grupos colectivos: aldeanos, guerreros, sacerdotes o, en un sentido más general, el propio pueblo. El director de orquesta, junto con el director de escena, es el encargado de elegir el reparto. El papel del director de orquesta es crucial pues es el responsable de lo que ocurre en el foso de la orquesta, así como de la interpretación de los cantantes y el coro. También debe coordinar a todos estos efectivos musicales. Es importante que no sólo sea un gran músico, sino también un hombre de teatro.

En este terreno, cuenta con la ayuda inestimable del director de escena o Reggiseur. Éste es quien finalmente escenifica la ópera, decide las ambientaciones y supervisa la actuación dramática de los cantantes. Es como el director de una obra teatral. Esta figura ha ido adquiriendo importancia a lo largo del siglo XX. De hecho, hubo un tiempo en que los cantantes eran los reyes absolutos de la ópera. Después, este papel preponderante lo asumió el director de orquesta, y acabó cayendo en manos del director de escena. Sin embargo, no son pocos los que dicen que la era del director de escena está llegando a su fin. ¿Quién vendrá detrás?

Pero aún quedan otros profesionales, cuyo quehacer es indispensable para que todo esté a punto a la hora de levantarse el telón. Ellos son los coreógrafos y el cuerpo de ballet, los escenógrafos o los diseñadores, por citar sólo los más importantes. El coreógrafo es el encargado de diseñar los números de baile, así como de dirigir a los bailarines. El escenógrafo y el diseñador son los responsables del montaje escénico, que incluye el decorado, los “efectos especiales”, la iluminación y el vestuario.

La misión de los diseñadores teatrales en este formato, es la de crear el espacio visual de la historia cantada, y con las instrucciones del Reggiseur, dar una imagen concreta al mundo que la historia recrea. El diseñador de ópera es quien debe llevar al escenario las grandes manufacturas, los detallados y recargados ornamentos, pues la cantidad de personajes y la distancia del espectáculo con el público obligan que la exacerbación de las formas sea casi una norma de diseño.

La ópera en Chile no presenta grandes cambios, ni propuestas escénicas muy rupturistas, Es posible advertir que, tecnológicamente, se han logrado ciertos avances, pero el edificio es un teatro a la italiana, que presta ciertas características, que limitan el diseño: como cambios de telón, entradas de elementos por los costados del escenario, juegos en la iluminación, además de algunos efectos especiales.

En el último cuarto del siglo XX la ópera está en auge tanto desde el punto de vista artístico como tecnológico, pero se enfrenta a una crisis financiera. En la mayoría de los países, las compañías de ópera están financiadas por el Estado, mientras que en otros, las principales fuentes de apoyo provienen de fundaciones, empresas comerciales o patrocinadores individuales.

Seguro se piensa que una entrada de ópera es carísima. Sin embargo, los costos de una producción operatica son tan monstruosos, que, si ésta no contase con patrocinadores públicos o privados, los precios se dispararían aun más.

El mundo que se ve en la ópera tiene directrices claras que lo separan del teatro convencional. En nuestro país, existen pocos teatros preparados para soportar este formato. El Teatro Municipal de Santiago es el que produce la gran parte de los espectáculos que deambulan por el país, siendo un espacio que presenta unas seis operas al año, y que contrata a los diseñadores para dichos espectáculos con

anterioridad. Son sólo cuatro o cinco los diseñadores que en Chile trabajan para la ópera, siendo los mismos cada año, además de compartir la escena con diseñadores internacionales.

Teatro

*El teatro, arte tan antiguo como la humanidad,
Nació del instinto de imitación.
Surgió del ditirambo del culto de Dionisos,
Que en la antigüedad, formaban parte de la representación de la tragedia griega,
Precursora y modelo del clasicismo francés que, en el siglo XVII,
Sentó las bases - mediante las tres unidades:
De acción, de tiempo y de lugar
Del teatro occidental de forma tan perdurable
Que permite considerarlas definitivas.
(Pág. 434)⁵*

El teatro nace en Grecia como una derivación de las danzas mágicas que realizaban magos con el fin de ahuyentar a las deidades adversas. Esto intentaban conseguirlo disfrazándose y pintarrajeándose, lo que se conoce como mascarada. Luego a este ritual se le sumó una forma, nace así la pantomima, y luego el ritmo, dando lugar a la danza. Una vez confiados de que los dioses benevolentes, los ayudaban, los hombres comenzaron a ofrecer estos rituales, como forma de culto, a dichos dioses. Es así como nace el teatro, en Grecia, como una forma de culto a DIONISOS, dios del vino.

La década de 1930 fue clave en el desarrollo de la actividad teatral chilena. Al [ascendente movimiento](#) de esta actividad en todo el territorio nacional iniciado a comienzos del siglo XX, se sumaron las medidas de apoyo del gobierno del [Frente Popular](#), encabezado por [Pedro Aguirre Cerda](#), que concentró sus

⁵ **Pavis, Patrice** [Diccionario del teatro](#). Trad. Jaume Melendres. Barcelona: Paidós, 1998

esfuerzos en la educación. Con el lema "gobernar es educar", el Estado, a través del Ministerio de Educación y la [Universidad de Chile](#), intervino en el ámbito cultural creando un Conservatorio de Música y una Escuela de Ballet. En el plano teatral, se desarrolló un teatro moderno que mostró tanto la vanguardia teatral de entonces como los clásicos, pero desde una perspectiva nacional, además de exhibir las nuevas técnicas que eran empleadas en los teatros europeos y norteamericanos. Asimismo, acontecimientos internacionales como la Guerra Civil Española y la Segunda Guerra Mundial, trajeron a Chile a compañías extranjeras: Margarita Xirgú, Louis Jouvet y el Ballet de Joss, entre otros, cuya producción escénica y dramática aportó elementos nuevos a la escena teatral chilena. En este contexto nacieron los teatros universitarios, que renovaron el ambiente adecuándolo a nuevas teorías y prácticas escénicas, destinadas a profesionalizar el quehacer teatral de la época.

En 1941 se fundó el [Teatro Experimental](#) de la Universidad de Chile. La crítica especializada considera esta fundación como el punto de partida de la actividad teatral universitaria, que posteriormente se convertiría en un movimiento que alcanzó a todo el territorio nacional y que aportó nuevas perspectivas y energías a la escena teatral chilena. Dos años más tarde, se creó el [Teatro de Ensayo](#) de la [Universidad Católica](#).

Los teatros universitarios contribuyeron al desarrollo de nuevas temáticas nacionales, que abarcaron dramas sociales, teatro psicológico, comedia criollista y el rescate de lo folclórico; experiencias que ejercieron una fuerte influencia a la producción de los dramaturgos de la [Generación Literaria de 1950](#), y que consolidaron el desarrollo de la [dramaturgia nacional en la segunda mitad del siglo XX](#). Asimismo, fueron un foco de creación y entusiasmo que irradió a grupos estudiantiles que prontamente comenzaron a desarrollar su propio quehacer artístico. Es así como nacieron los grupos de [Teatro de la Universidad Técnica del Estado](#) (Teknos), en 1958; [Teatro de la Universidad de](#), en 1962; y el [Teatro de la Universidad de Concepción](#) (TUC), en-1945.

Hacia finales de la década de 1960, la actividad teatral universitaria gozaba de gran prestigio, lo que estimulaba el trabajo de las compañías estudiantiles en su intento por alcanzar a sectores marginados del quehacer cultural nacional. Durante el gobierno de la [Unidad Popular](#), los teatros universitarios no sólo realizaron giras por todo el país, sino que pusieron en marcha diversas iniciativas, como la masificación de su actividad a través de talleres populares dirigidos a sindicatos, asociaciones juveniles o juntas de vecinos.

Después del golpe de Estado de 1973, las universidades fueron intervenidas y muchas de sus actividades cesadas. Este fue el caso de los teatros universitarios Teknos, TUC y de la Universidad de Antofagasta. El Teatro Experimental y el Teatro de Ensayo sufrieron cambios drásticos, entre ellos la pérdida de integrantes, detenidos y exiliados. Su actividad fue un legado para el desarrollo del [Teatro post golpe](#) y para todos aquellos que trabajan en el teatro chilenos hasta nuestros días.

Teniendo conocimiento de como nace y se desarrolla el teatro en Chile, se puede comenzar a definir el desarrollo de éste en la actualidad.

Patrice Pavis, menciona varios tipos de teatro. Para definir claramente el fenómeno, se elegirá el que representa mejor a nuestra cultura teatral.

Teatro en el teatro: *“Tipo de obra o de representación que tiene por tema la representación de una obra de teatro: el público externo asiste a una representación dentro de la cual un público de actores también asiste a una representación”.* (Pág. 452)⁶

Teatro experimental: *“El término teatro experimental compete con el teatro de vanguardia, teatro laboratorio, performance, teatro de investigación o simplemente teatro moderno; se opone al teatro tradicional, comercial*

⁶ Pavis, Patrice [Diccionario del teatro](#). Trad. Jaume Melendres. Barcelona: Paidós, 1998

y burgués, que busca la rentabilidad económica y se basa en formulas artísticas seguras, o incluso el teatro de repertorio clásico que solo monta obras o autores ya consagrados. Más que un género, o un movimiento histórico, es una actitud de los artistas frente a la tradición, a las instituciones y a la explotación (...) De hecho, para muchos, la noción de teatro experimental evoca simplemente un teatro en el que la técnica arquitectónica, escenográfica o acústica es nueva, mientras que la experiencia debería centrarse sobre todo en el actor, la relación con el público, la concepción de la puesta en escena o la relectura de los textos, la mirada y la recepción renovadora del hecho escénico. Ciertamente, sería necesario no olvidar la incidencia de los progresos técnicos sobre el desarrollo de representación: la nueva arquitectura de las salas, la movilidad y la polivalencia del escenario, el uso de materiales ligeros y modelables hasta el infinito, la fina modulación de las luces y la sonorización del espectáculo son tantas otras posibilidades que facilitan la manipulación de la puesta en escena. Pero es preciso, además, que el público comprenda su función dramática, que esos nuevos efectos no acaben siendo un fin en sí mismos para impresionar al espectador, sino que participen en la elaboración del sentido de la puesta en escena". (Pág. 453)⁷

Luego de esta definición, se debe tomar en cuenta que para llevar a cabo una obra teatral es necesario un grupo de personas dispuestas a trabajar en equipo, respetando el trabajo del otro.

Un grupo teatral es, normalmente, denominado compañía y ésta reúne a distintos profesionales de las artes escénicas, como director, actores, técnicos, diseñadores, realizadores, asistentes, productor, especialistas en el tema teatral o que, al menos, quieran aprender de él. La compañía puede permanecer en el tiempo. Reunirse solo para una obra, montarla y llevarla a las tablas.

El texto es el eje central de la obra, donde se encuentra la historia y en donde el director comienza a visualizar la puesta en escena. Hay montajes colectivos, donde la compañía en conjunto lleva a escena la

⁷ Pavis, Patrice Diccionario del teatro. Trad. Jaume Melendres. Barcelona: Paidós, 1998

obra teatral, así como hoy, también hay una generación nueva de dramaturgos que escriben y prevalecen durante el montaje, incluso pudiendo ser el director del mismo.

La función del director se define como: el proceso de conducir la preparación de un espectáculo teatral. A lo largo del siglo XX este poder fue ejercido por un solo individuo llamado (en español, el director, en inglés director, en francés metteur en scène, en alemán Regisseur, en ruso rezhisor). El teatro en la época moderna ha asumido que la complejidad de los elementos de su producción escénica requiere de una autoridad final que asegure la unidad artística y que actúe como líder del equipo de producción. En este sentido, el director es el administrador expresivo o enunciatario, en el cual se centra la función de interpretación del texto y de coordinación de los diversos aspectos de la puesta (escenografía, selección del elenco, actuación, música, y supervisión de los ensayos) antes del estreno, después del cual normalmente la autoridad del director cesa. Los directores varían bastante en cuanto al control estético que ejercen, y rara vez poseen un poder dictatorial irrestricto: sin embargo, están en el centro del proceso de mediación que tiene lugar entre el texto y el espectador.

Describiendo la figura del director se aclara su función en una obra de teatro, un proceso creativo, centrado en la interpretación actoral, donde los diseñadores colaboran con la imagen plástica del relato, y dependiendo del director su relación y aporte a ella.

Los diseñadores teatrales, tienen la función de plantear la solución plástica y visual de la obra, a partir de lo que requiere la misma, siguiendo las directrices del director. En ocasiones, el escenógrafo, vestuarista o iluminador, sigue un rumbo más individual y crea a partir de sus propios referentes, pero no ocurre lo mismo con directores que tienen la puesta en escena definida de antemano, en donde la visualidad solo hay que interpretarla y llevarla a un diseño concreto.

La obra dramática teatral es un espectáculo de menor majestuosidad que la ópera, en donde varía la capacidad del edificio teatral. Es un formato interpretado por actores en donde se pueden complementar la música, el baile y otras disciplinas de destreza, pero que relata la historia de manera más natural, utilizando generalmente los diálogos como fuente fundamental del relato o acudiendo a recursos tecnológicos y de avanzada.

Año a año el teatro ha ido en aumento. La cantidad de estrenos anuales en nuestro país es cada vez mayor, así es posible elegir entre unos treinta montajes expuestos semanalmente en cartelera. Sigue siendo una problemática la cantidad de espectadores que asisten a los montajes, pues en Chile el público aún no posee el hábito de ir al teatro, son pocos los teatros que tienen un público cautivo, pero cada vez se incorporan más espectadores a las salas.

El teatro ha evolucionado, tal vez, en un comienzo, su repunte se dio como una moda, ha ido logrando el objetivo de establecerse seriamente como medio artístico y cultural. Hoy las obras de teatro perduran en cartelera y algunas llegan a mostrarse en festivales internacionales, que avalan su calidad, consagrándose en el medio teatral nacional e internacional. Pero a medida que ha crecido y progresado la calidad y cantidad de obras en cartelera, han aumentado los requerimientos de la puesta en escena, el público también ha ido exigiendo y respetando el trabajo de las compañías teatrales, y de todo el equipo que logra montar una obra teatral. En la actualidad, las compañías de teatro se han consolidado, las obras han logrado seducir al público y han hecho que el teatro sea un espectáculo cada vez más concurrido.

Ramón Griffero comenta respecto del teatro nacional:

“El Teatro chileno demuestra hoy en día como consecuencia de su historia y sus creadores un alto grado de profesionalización y de nivel artístico incluso dentro del ámbito del teatro occidental.

Representa un mirar y refuerza nuestra identidad, ha sido una voz disidente y un anticuerpo frente a la globalización, en él se reflejan ilusiones, sueños miedos, utopías y realidades ausentes de los medios de comunicación masivos. Cuando el teatro logra ser reflejo del imaginario de un territorio se constituye en una necesidad (...) La expresión escénica en Chile se ha desarrollado netamente como una expresión cultural representando obras y estéticas ya asumidas socialmente como cultura y en tanto expresión artística reflejando un mirar trasgresor mas allá de los paradigmas vigentes”.⁸

Se ha logrado identificar y desprender el paradigma político y social tan fuertemente asumido hace años. Las nuevas generaciones han creído en un teatro pluralista en donde la crítica y la postura están insertas, pero no son el eje central de toda narración, se ha podido observar un Chile más libre, sin tantos prejuicios y cargas impuestas por la historia pasada, hoy se puede elegir más, e ir al teatro a disfrutar de una función. Hoy el teatro posee una crítica y una postura clara, creativa y evolutiva ante la sociedad, así como es una posibilidad más de entretenimiento y cultura que crece día a día.

A su vez, como el teatro nacional ha evolucionado, también se ha expandido más allá de Santiago, y ha logrado establecerse en otras regiones de nuestro país, y así, la consolidación del teatro ha llevado como consecuencia una fuerte demanda de escuelas de teatro, que han irrumpido considerablemente en los últimos años y han logrado expandir así la profesión teatral.

⁸ Griffero, Ramón Informe sobre artes escénicas en Chile, Ensayo, www.griffero.cl. 1997.

Televisión

“La Televisión es un medio de comunicación; tal está caracterizada por un lenguaje propio o específico televisivo, que respeta reglas de gramática y sintaxis. la gramática considera las unidades elementales de lenguaje o, más propiamente, la composición de la imagen en particular, la dinámica interna de la imagen, los movimientos de la cámara, las figuraciones de mezcla y de montaje. la sintaxis considera la construcción coordinada de las unidades de lenguaje para alcanzar la exposición completa de un contenido. ésta trata, más propiamente, las secuencias, el ritmo, los niveles de visualización y, en general, cada estilo expresivo de amplio uso o desarrollo de manera individual. en su conjunto, el lenguaje televisivo se basa en otros lenguajes, sobre todo los de la literatura, más específicamente del periodismo, del teatro y de la cinematografía, de los cuales hereda a menudo maneras expositivas y terminologías. puede inspirar en la pintura y la escultura y con el uso progresivo del ordenador gráfico se acerca también al lenguaje informático multimedia”.
(Pág. 322)⁹

La palabra televisión significa visión a distancia, y fue pronunciada por primera vez en el Congreso Internacional de Electrónica el año 1900. Desde entonces, los países tecnológicamente más avanzados concentraron sus experimentos para lograr que el sonido fuese acompañado por imágenes. Ya que hoy en día la televisión es un sistema que permite la transmisión de imágenes en movimiento acompañadas de sonido.

⁹ **Solarino, Carlos** Como hacer Televisión. Madrid: Cátedra 1998.

La televisión es, junto con la radio, el medio de comunicación más popular. Esto se debe a que lo único necesario es tener un aparato y encenderlo, el servicio es gratuito y existe una amplia variedad de programas para escoger entre los diferentes canales de televisión. Esto es financiado por los anunciantes, que les permite ofrecer y vender sus productos a más clientes potenciales. En los últimos años se ha extendido el sistema de televisión pagado (cable o satélite), lo que amplía la cantidad de opciones para el televidente.

Las primeras transmisiones televisivas se efectuaron a fines de los años veinte, pero el uso extendido de la televisión comenzó en la década del cincuenta. Al principio, los televisores transmitían en blanco y negro; luego vino la televisión a color en 1940. El uso generalizado de televisores a color solo se dio hacia los años setenta.

La historia de la televisión en Chile se remonta a mediados de la década del 50. Nace como la extensión de las investigaciones iniciadas en los departamentos de ingeniería de las Universidades de Chile, Universidad Católica y Universidad Católica de Valparaíso, quienes fabricaron los primeros equipos y transmisores con estudiantes y profesores, principalmente provenientes de los departamentos de física, electrónica y electricidad. La primera transmisión de televisión ocurrió el 6 de octubre de 1957.

La televisión comenzó a expandirse comercialmente en 1962, para el Mundial de Fútbol de Chile, que con apenas cuatro cámaras, se transmitió en su totalidad (no existen registros, ya que el video tape no existiría sino hasta el 1969), pero la comisión internacional lo calificó con nota 5 (la máxima).

En el año 1969 nace Televisión Nacional de Chile (el canal del Estado). En 1970 se crea la primera ley de televisión en el Congreso Nacional, encabezada por el senador Juan Hamilton, por este motivo, la ley

de televisión N° 17.377 se conoce además como la Ley Hamilton. Esta encauzaba las funciones básicas y trascendentales de la televisión por la vía de constituirse como un medio generador de información, entretenimiento y cultura, a la vez que debía velar por la integración de todos los chilenos a través de la cultura y el territorio, y avocarse a la preservación de los valores nacionales. Al amparo de esta legislación se conforman las Corporaciones de Televisión de las Universidades de Chile, Católica de Chile, Católica de Valparaíso y en 1974 la Red de Televisión de la Universidad Católica del Norte o Red Telenorte.

La Constitución de 1980 consagró una nueva disposición trascendental para la historia de la televisión chilena. A partir de ese entonces la propiedad de los medios televisivos puede estar también en manos de particulares, principio consagrado por la nueva ley de televisión que nos rige en la actualidad y que fue sancionada en 1989 durante el gobierno de Augusto Pinochet. Nacen, entonces, las pantallas de libre recepción, Megavisión S.A. en la frecuencia 9 (1990); La Red en la frecuencia 4 (1991); el ex Rock & Pop Televisión en la frecuencia 2, perteneciente a la red de radiodifusión Cooperativa (1995); Gran Santiago Televisión, el primero en ocupar la banda UHF, en la frecuencia 22 (1995); Enlace TBN, canal evangélico en la frecuencia 50 (1997) y TV-UNIACC, primer canal privado universitario de televisión, ubicado en la frecuencia 34 (1999).

Con una abundante oferta no sólo en Santiago, sino también en regiones, el TV Cable invade Chile (tres compañías con más de 60 canales internacionales). La TV extranjera entra a los hogares de varios millones de chilenos abonados a este sistema, convierte al TV Cable en la amenaza real más importante para el mercado del broadcasting chileno.

Hoy, para competir en condiciones ideales hay que tener dinero. Para conseguir ese dinero es preciso contar con buenos auspicios y estos sólo financian programas con altos ratings. Paradójicamente, en

los inicios de la televisión, la publicidad estaba prohibida, lo que obligaba a los productores a idear formas de poder pasarla en forma encubierta.

En esta trilogía de: producción, auspicio, rating, hay obviamente responsabilidades compartidas. De los auspiciadores a los que les importa más la venta que la imagen, de los canales que no abren espacios a las nuevas ideas (sólo trabajan bajo fórmulas probadas), el estado al no financiar o al menos brindar mínimos estímulos económicos para la producción alternativa, y por supuesto de los televidentes quienes contribuyen con su preferencia por los productos light, frívolos y superfluos que en nada contribuyen al mejoramiento de la programación. Afortunadamente, con el aumento de la programación del TV Cable y la continua generación de canales regionales transmitidos bajo este sistema, están más abiertos a recibir nuevas propuestas, ya que no manejan estratosféricas cantidades de dinero provenientes de grandes empresas auspiciadoras.

Con este breve preámbulo del desarrollo histórico y actual del formato televisivo, se pueden comenzar a desarrollar las ideas, descubriendo como la televisión, el medio audiovisual de más audiencia, el que reúne bajo su mirada a la mayoría de los telespectadores, proporciona a los diseñadores una opción de trabajar, un lugar donde desarrollar nuestras artes.

La televisión es la comunicación directa que llega a cada rincón, dando así la posibilidad de igualdad a todos los coterráneos, es un medio que año a año experimenta cambios y se transforma, pero siempre con la intencionalidad de llegar a la mayoría de las personas. Es un sistema que se rige por otro método, el people meter, o rating, que evalúa la cantidad de espectadores de un programa que se está transmitiendo, por lo tanto la televisión es efectista, busca las miradas de espectadores sin importar contenido, simplemente le interesa que los televisores estén encendidos, para que así el negocio progrese. Esto es mirado desde la óptica chilena por supuesto, en la cual nos interesa indagar.

La televisión también requiere de un fuerte trabajo en equipo en donde necesita de un conjunto de personas dispuestas a funcionar. Aquí se ahondará en las necesidades requeridas por el formato televisivo. Pues hay personas contratadas para realizar en un canal determinado dichas labores.

Un equipo de producción de un programa diario requiere de: Director, Director asistente, Productor general, Asistente de producción, Editor periodístico, Sub-directora Periodística, Productores, Asistentes de producción, Periodistas, Productor periodístico, Periodistas de enlace, Conductores, locutor, secretaria, además de un escenógrafo, Vestuaristas, y encargados de iluminación. (En el formato cine se describirán algunas de estas funciones de manera más descriptiva). Los canales de televisión, por lo general, contrata al personal técnico como: encargados de camarines, maquillaje, peluquería, camarógrafos, tramoyas, y técnicos especialistas en distintas cosas como eléctricas y de manejos de switch, enlace etc. Ellos están al servicio de éste, y para cualquiera de sus programaciones, sin embargo los que se nombraron anteriormente son personas que se dedican a trabajar solo en un determinado programa, o por alguna temporada, por lo que su misión se centra solo en éste.

Los diseñadores, entonces, trabajan solo por proyecto en los canales, por ésta razón, el trabajo es temporal y específico, se trabaja en reuniones y conversaciones previas al lanzamiento de éste, pero una vez salido al aire, la misión estaría cumplida y no se estará ligado a ningún equipo de trabajo, salvo que el diseñador sea el ambientador o sea él quien se encargue del programa durante toda su temporada por que éste así lo requiere, por ejemplo, si se acerca la navidad, la escenografía previamente diseñada tiene alteraciones y decoraciones gracias a la fecha navideña y es el mismo diseñador de ambientación quien las realiza, y así con distintas fechas o momentos que la reunión de pauta especifique.

Es posible referirnos a la televisión chilena, la cual es reducida en comparación con otros países, son cinco canales abiertos, los cuales albergan la posibilidad de trabajo para los diseñadores teatrales. Las

teleseries y los programas estelares, son los que más requieren de un profesional del diseño teatral. Las posibilidades de trabajo, sin embargo, han aumentado en este último periodo, gracias al emergente desarrollo de las productoras, que han hecho del medio televisivo una competencia sana y diversa en su paleta programática, aumentando así las series y programas donde lo medular se basa en historias representadas, por lo tanto, el desempeño de diseñadores es importante para la estética que se le está entregando a la nueva televisión chilena.

La televisión es un medio ingrato, donde no se recibe un aplauso a cambio de un trabajo realizado, es un trabajo indirecto, desconocido y rápido. Es un formato superficial y menos artístico, más funcional y de enfocado a la entretención. La televisión alberga a un equipo indeterminado de personas que se van traspasando la labor para poder completar el producto final, es un equipo en engranaje, en donde si falla una pieza las otras se ven perjudicadas, al igual como ocurre en los otros formatos, pero con la diferencia de que aquí el producto se crea, se exhibe una vez y se termina, no es reiterado, ni reproducido, en algunos casos se desarrolla en un período determinado, pero si no sirve o no alcanza el rating necesario se desecha y se cambia por otro.

Del mismo modo, también comenta Ramón Griffero, pues critica los medios de comunicación:

La TV es mediocre y genera lo que genera dado que quienes elaboran sus programas y trabajan al interior de ella están adscritos a una ideología de lo frívolo que funciona dentro de las normas del mercado. Y el mercado no es crítico, es ahistórico y es ficcional. Y debe agradar a todos para que todos lo deseen. Por ende la TV lamentablemente no es el lugar de lo mejor de lo nuestro. Y se autoreafirma haciendo valer una forma de mirar como la única existente -que es la forma de mirar de este poder ya burocrático (...) La TV chilena es ahistorica. Pero qué son las teleseries, que en este país han obtenido un tan alto perfil. Una teleserie no es más que un producto de entretenimiento de la cultura del mercado; superflua, sin memoria, algunos dicen alienantes, basadas en un rating mercantil. Pero también a veces desfigurando y rehaciendo el pasado de un país a su molde. Un caso ejemplificador fue de la teleserie Estúpido Cupido situado en el Chile de los sesenta, que más bien era un pueblo norteamericano de los sesenta. Se arguye que es ficción

pero una ficción peligrosa. Parece más bien justificar el Chile del mercado con un antecedente histórico inexistente. El joven sin antecedentes llega a creer que el Chile de los 60 era aquel que le muestra tan fielmente la TV. Entramos en la tergiversación de la memoria, de la identidad. Cuando una producción dramática insertada en nuestra realidad histórica o temporal con costumbres de época es de una riqueza dramática infinita y a su vez trasmisora de un patrimonio e información cultural.¹⁰

¹⁰ Griffero Ramón, TV y libertad de expresión, Ensayo, www.griffero.cl 2000.

Cine

El cine, se podría decir, es el conjunto de todas las películas (largometrajes, cortometrajes y películas de metraje medio, en el sentido tradicional, más las películas experimentales y las formas periféricas, como los clips, los anuncios publicitarios, etc.)

Y esta realidad posee rostros diversos (económicos, técnicos, sociológico, artístico, etc.). la película es la actuación en una obra singular de esta realidad, más, por su puesto, lo que convierte dicha obra singular y que, en cualquier caso, es esencial. cuando hablamos de cine, pensamos sobre todo en la multiplicidad de las películas y su riqueza.

(Pág. 11)¹¹

El Diccionario de la RAE define cine, a saber: Local o sala donde como espectáculo se exhiben las películas cinematográficas. Técnica, arte e industria de la cinematografía.

Es decir, el formato engloba en su nombre diferentes significados, pero solo es preciso describir y profundizar en sus necesidades, en las labores que posee y de qué manera, un diseñador teatral puede facilitarlas.

La historia del cine ha estado dominada por el descubrimiento y prueba de paradojas inherentes al medio en sí. El cine usa máquinas para grabar imágenes de la vida; combina fotografías fijas para dar la ilusión de movimiento continuo; parece presentar la vida misma, pero también ofrece realidades imposibles a las que sólo se aproximan los sueños.

¹¹ Liandrat-Guigues, Suzanne. Leutrat, Jean-Louis, Como pensar el Cine. Trad. Manuel Talens. Madrid: Cátedra, 2003.

El cine se desarrolló hacia 1890 a partir de la unión de la fotografía, que registra la realidad física, con el juego de persistencia retiniana. Que hacía parecer que los dibujos se movían. Cuatro principales tradiciones fílmicas se han desarrollado desde entonces:

- La Película narrativa de ficción, que cuenta historias de personas con las que el espectador se puede identificar porque su mundo parece familiar;
- Películas documentales, de no ficción, que se enfocan en el mundo real en vez de instruir o revelar algún tipo de verdad sobre éste;
- Los dibujos animados, que hacen parecer que figuras dibujadas o esculpidas se mueven y hablan; y
- El cine experimental, que explota la habilidad del cine de crear mundos puramente abstractos, irreales como nunca antes se vio.

El cine se considera como la forma artística más joven y ha heredado mucho de las artes antiguas y tradicionales. Como la novela, puede contar historias, como el drama, puede reflejar conflictos entre personajes vivos, como la pintura, compone el espacio con luz, color, sombra, forma y textura, como la música, se mueve en el tiempo de acuerdo a principios de ritmo y tono, como la danza, representa el movimiento de figuras en el espacio y es frecuentemente secundado por música y como la fotografía, presenta una versión bidimensional de lo que parece ser una realidad tridimensional, usando la perspectiva, la profundidad y la sombra.

El cine, sin embargo, es una de las pocas artes que es tanto espacial como temporal, que manipula intencionalmente el tiempo y el espacio. Esta síntesis ha generado dos teorías conflictivas sobre el cine y su

desarrollo histórico. Algunos teóricos, como Sergei M. Eisenstein y Rudolf Arnheim, arguyen que el cine debe tomar el camino de las otras artes modernas y concentrarse no en contar historias y representar la realidad, sino en investigar el tiempo y el espacio de una manera pura y concientemente abstracta. Otros, como André Bazin y Siegfried Kracauer, sostienen que el cine debe por completo y cuidadosamente desarrollar sus conexiones con la naturaleza de modo que pueda retratar los sucesos humanos tan reveladora y excitantemente como sea posible.

Se analizarán las necesidades objetivas del cine y se dejará un poco de lado las teorías y la historia. Se sabe que la industria del cine tiene su factoría en el estudio cinematográfico, que proporciona la infraestructura material para llevar a cabo las operaciones que exige el rodaje de una película.

El cine precisa de una infraestructura industrial y de una red de distribución que lo haga llegar hasta el espectador. La fuerte inversión que exige un rodaje se recupera con creces si la película alcanza un éxito de público. Esta dimensión económica puede influir negativamente en la calidad artística del film, sobre todo cuando éste se entiende como un simple objeto de consumo con el que se obtienen rápidas y sustanciosas ganancias. El complicado engranaje de la industria cinematográfica, que lleva funcionando desde hace casi un siglo, ha atravesado por épocas de esplendor y de crisis, siempre marcadas por el factor económico. (Pág. 14)¹²

Hacer una película requiere de muchas variantes, como las leyes que existen en cada estado para poder realizarlas, en Chile hay dos de éstas que debemos tener presentes:

- Ley 17336 de derecho de autor (patrimonio intelectual).
- Ley 19039 de registro de marcas (patrimonio industrial).

¹² De la Plaza, Francisco. Redondo, M. José. El cine: técnica y arte. Madrid: Anaya, 1993.

Con estos pasos claros, es posible comenzar a producir un film. Por lo tanto, la figura de un productor es importantísima al momento realizar una película, él es quien tiene el control económico y quien genera los recursos para dicha obra. Evidentemente se requiere de un guión, el cual se desea llevar a el formato cinematográfico, para ello, se debe concretar la legalización de éste. Una vez que se tiene al productor y el guión es necesario alguien que lo dirija, éste es el director. Dichos pasos son arbitrarios, pues a veces director y guionista son la misma persona y son ellos quienes se acercan a los productores para que se entusiasmen con la propuesta cinematográfica y deseen producirla.

Al cumplirse los primeros pasos, es necesario buscar el equipo. Como base para hacer una película se necesita de por lo menos siete figuras irrevocables: Un director de fotografía, un sonidista, un director de arte, un camarógrafo, un Montajista y, por supuesto, el productor y el director.

Hay variantes en cada producción, ya que pueden existir grandes equipos con asistentes y ayudantes incluidos para cada necesidad, pero muchas veces es el mismo director quien realiza la cámara, como también puede hacerlo el director de fotografía. Para especificar, a continuación, se detallarán sus funciones:

Director:

Abarca directamente dos áreas específicas, pero debe tomar todas las decisiones creativas finales en todos los departamentos. Tiene dos áreas a su cargo: la dirección de cámara y de la dirección de actores.

En cuanto a lo primero, el director debe decidir todas las consideraciones respecto de la colocación de la cámara, del tamaño del plano, del movimiento o plano fijo, qué angulación desea para ese plano, y por supuesto la composición interna dentro del encuadre.

La segunda área es la de la dirección de actores. Es decir, el director va a ser el único que tiene que ensayar con los actores, orientarlos y trabajar con ellos para mejorar su interpretación y enriquecer el personaje. Nadie más va a decirle al actor lo que tiene que hacer y cómo tiene que decir las frases. Por eso, el director debe ser un buen comunicador, para poder entenderse bien con los actores.

En cuanto a que el director toma todas las decisiones creativas del resto de las áreas, se entiende que, durante la pre-producción, el director habla con todos los departamentos y explica como quiere usar esos departamentos para el bien de la película. Por ejemplo, al director artístico (que se encarga de los decorados, la ambientación...) le dice " Mira quiero que la habitación de la chica sea de esas con techos altos, de esas casas antiguas tenebrosas, con puertas estrechas con ventanitas que no se ve bien lo que al otro lado", Así es como el director entrega su puesta en escena al resto de su equipo durante la pre-producción, después, cada uno decide cómo construir esos decorados (y darles vida). Pero todos sabrán qué es lo que quiere el director con respecto de sus departamentos. Por eso el director debe saber un poco de todo, y mucho de un poco. En conclusión el director es el cerebro unificador de una película. Trabaja con el guionista, guía y coordina el proyecto. Durante la Preproducción, fija metas específicas para cada escena y para la película como un todo, entrega una idea de sus intenciones generales en cada secuencia. Se relaciona estrechamente con el Productor, Director de Fotografía, Director de Arte, Sonido, Continuista.

Director de Fotografía (DF):

Es quien se encarga de iluminar los planos. Tiene el control visual total de la película mediante el control de la cámara y la iluminación. Crea la atmósfera. Transmite instrucciones al operador de cámara (composición y movimientos de cámara), al asistente de cámara (movimientos, foco, filtros), al gripp (movimiento de cámara) y al Jefe eléctrico. Es decir, previamente tiene que charlar con el director para que le

explique cómo quiere usar la iluminación en cada secuencia. Una vez que el DF ya sabe como quiere el director jugar con la fotografía (o sea la luz) a nivel narrativo y dramático, va a decidir qué tipos de focos harán falta y donde se van a situar. Pero él no los va a colocar, de eso se encargan los eléctricos que están a sus órdenes. Son los que más pronto llegan y los que más tarde se van, después de recogerlo todo, Lo más difícil para un DF no es dar luz, sino quitarla. Es decir, hay que quitar los brillos de los muebles, paredes, atrezzo, ropas, etc., debido a los focos. Esa tarea de matizar la luz, y quitarla de un sitio sin estropear el resto lleva mucho tiempo. De hecho, en un rodaje lo que lleva más tiempo es iluminar. Además de eso, el DF va a elegir el objetivo (lente) más apropiado en cada momento, según los designios del Director, la emulsión de la película virgen, los filtros a usar, etc. Es decir, todo lo que esté directamente relacionado con la luz. El DF también podrá manejar la cámara cuando lo desee (en planos complicados o cosas así) ya que el operador de cámara está bajo sus órdenes. De hecho, al DF se le llama también 1º Operador, y al Cámara se le llama 2º Operador.

Director de Arte:

Es el responsable de la apariencia estética general de la película. Desarrolla su propuesta a partir del guión y de las indicaciones del Director, supervisa aspectos como elección de locaciones, decorados de los mismos, utilerías de escenarios, diseño de vestuario, maquillaje.

Se debe tener presente que el director de arte es un orientador, un guía. El escenógrafo es quien se ocupa de los decorados, de la acción que debe estar acorde con la historia que se cuenta y con los personajes que participan en ella. La dirección de arte implica que, de alguna manera, se llega a una necesidad de vincular el estilo de la película: personajes, vestuarios, maquillaje y peinado, con la idea del director, aunque los diseños estén a cargo de cada departamento. Esta vinculación comprende también al

director de fotografía. El conjunto cuida la imagen de la película. Todo lo que está dentro del cuadro es lo que de alguna manera mira y controla el director de arte.

Aquí se acaba de describir de manera más exhaustiva tres de los oficios, más importantes a nivel estético en un equipo de producción cinematográfica. A continuación y de manera más breve, se relatarán los otros oficios o departamentos: (en el formato anteriormente descrito: televisión, se repiten algunas funciones por lo que la descripción interesa para ambos formatos, si es que la producción a desarrollar en televisión así lo requiere, como una teleserie, una serie o miniserie por ejemplo.)

1.- PRODUCTOR EJECUTIVO

Obtiene los fondos, ordena el financiamiento del proyecto cinematográfico y diseña las herramientas para su producción. Contrata los principales técnicos y actores, contratos de comercialización, distribución. Busca coproductores, contrata al Director si el proyecto lo plantea así, en Chile, la mayoría de los proyectos surgen de la "unidad" Director - Productor. Es el responsable directo de la producción general del proyecto.

2.- JEFE DE PRODUCCIÓN

Tiene la responsabilidad de llevar a la práctica la ejecución de los programas diseñados por el productor ejecutivo. Contrata personal de apoyo, transporte, programación, coordinación con los proveedores de servicios y equipo, supervisión del presupuesto, nómina. Coordina al equipo técnico.

3.- PRODUCTOR DE LOCACIONES.

Responsable de las locaciones puede incluir búsqueda, coordinación del transporte, arreglos de hospedaje, permisos y aprobaciones locales.

4.- ASISTENTE DE PRODUCCIÓN

Ayuda al jefe de Producción.

5.- ASISTENTE DE DIRECCIÓN

Es el enlace entre el Director y el equipo. Asegura que todo marche bien y que no haya atrasos, trata de resolver los problemas sin obstaculizar la concentración del Director. Se ubica en la zona del set, dirige acción de fondo y controla el equipo. Elabora el Plan de Filmación, y la hoja de llamado diaria.

6.- SEGUNDO Y TERCER ASISTENTE DE DIRECCIÓN.

En películas grandes puede haber más de un asistente de dirección. El segundo asistente trabaja en estrecha colaboración con el primero, trabaja con el elenco, asegurándose que no haya problemas con el transporte, vestuario, maquillaje, peinados, de manera que el equipo no tenga que esperar a un actor. El Tercero ayuda al primer y segundo asistente.

7.- CONTINUIDAD

Es uno de los técnicos más importantes en el escenario, asegura que haya congruencia entre las tomas de una secuencia. Anota con la ayuda de una hoja de registro y una cámara Polaroid, el vestuario que usan los actores, la calidad y dirección de la luz, (con ayuda del departamento de cámara), la colocación de la utilería, la dirección de la mirada de un protagonista etc., de manera que coincidan las partes de determinada escena filmadas fuera de secuencia y en distintos momentos, controla también que no haya omisiones en el guión y la correcta escritura de la pizarra.

8.- OPERADOR DE CÁMARA

Acciona la cámara y compone correctamente la toma.

9.- ASISTENTE DE CÁMARA

Revisa y ajusta el foco, verifica la posición de los actores y mide su distancia a cámara, limpia los lentes, la compuerta y la cámara, cambia filtros anota y registra las tomas, etc.

10.- SEGUNDO ASISTENTE DE CÁMARA

Le corresponde cargar de película la cámara, ayuda al 1er. Asistente y mantiene la bitácora de la Cámara, también maneja la pizarra.

11.- OPERADOR DE VIDEO ASSIST

Opera los equipos de video assist.

12.- GRIPP

Su función es montar el soporte de la cámara (carro, grúa, trípode, etc.) y operarlo cuando sea necesario. Mientras más complejo sea el equipo soporte de la cámara se requerirán más asistentes.

13.- GAFFER

Trabaja directamente con el Director de Fotografía, anticipa instalación de iluminación, dirige equipo de eléctricos

14.- JEFE ELÉCTRICO.

Su trabajo consiste en montar la iluminación de acuerdo con las instrucciones del Director de Fotografía, operar los equipos necesarios para ello.

15.- ELÉCTRICO

Trabaja bajo las órdenes del Jefe Eléctrico, operan los equipos. Se forman equipos de 3 o 4 eléctricos

16.- AMBIENTADOR

Responsable de ejecutar las orientaciones del Director de Arte en la obtención y compra de accesorios para desarrollar el estilo propuesto.

17.- UTILERO

Es quien esta a cargo del manejo de los accesorios durante la filmación, permanece en el set.

18.- ESCENOGRÁFO

Interpreta las orientaciones del Director de Arte, diseña y dirige la construcción de los decorados-escenografías necesarias. Trabaja con un equipo de construcción.

19.- TRAMOYA.

Constructor de escenarios. Se forman equipos de 2 o 3 tramoyas.

20.- DISEÑADOR /A DE VESTUARIO.

Elabora la Propuesta del estilo del vestuario de acuerdo al guión y las orientaciones del Director.

Crea bocetos, busca materiales, colores, texturas, tratamiento, etc.

21.- ASISTENTE DE VESTUARIO

Asiste al Vestuarista, se encarga de la clasificación del vestuario, de la continuidad, se distribuyen por actores, extras.

22.- MAQUILLADOR /A JEFE

Diseña y elabora la propuesta del maquillaje de acuerdo al guión y a la propuesta del Director.

Caracterizaciones, efectos etc.

23.- ASISTENTE DE MAQUILLAJE

Implementa las orientaciones del Jefe de equipo, se preocupa de la mantención de los materiales, de las fichas por actor y de la continuidad.

24.-ENCARGADO DE EFECTOS ESPECIALES DE MAQUILLAJE

Transformación en base a la construcción de prótesis u otro tipo de construcciones que permiten generar una apariencia física radicalmente diferente al actor que interpreta el personaje, ficción, terror, etc.

Participa en las escenas en que se requiere trabajo de Efectos Especiales

25.- PELUQUERO

Propone e interpreta las orientaciones del Director en relación al estilo de los peinados de cada personaje o tratamiento del cabello.

26.- SONIDISTA

Es el jefe del Departamento de Sonido, elabora propuesta. Graba y registra el sonido, determina la posición de los micrófonos y el sistema de grabación.

27.-ASISTENTE DE SONIDO- BOOM-

Opera el brazo para suspender el micrófono arriba de la toma, asistente de la grabación de sonido que ayuda a colocar los micrófonos, orden de los equipos.

28.- EFECTOS ESPECIALES

Diferentes tipos de efectos que permiten crear atmósferas. Efectos pirotécnicos, fotografía especial, miniaturas, armas de fuego, nieve, trabajo aéreo etc. Participa en las escenas en donde se necesitan efectos especiales.

29.- FOTO FIJA

Saca las fotos que se usarán en la publicidad de la película.

30.- MONTAJISTA

Es responsable de la selección del material; del montaje del material; preparar material para sonorización y doblajes; sincronización del material.

Participa en la etapa de Postproducción y eventualmente asiste al rodaje

31.- TRATAMIENTO DE PRODUCTO

Trabaja la presentación de los productos de alimentación.

Participa en las escenas en donde se le requiere.

32.- OPERADORES de Equipos Eléctricos Especiales: HMI etc.

Se presentó a un equipo completo de producción para realizar un trabajo fílmico de calidad y con operadores específicos en cada una de las áreas que el formato requiere. Queda claro que la figura del Diseñador teatral presta un servicio muy importante para el equipo de producción en un rodaje, pues puede cumplir distintas funciones, desde el director de Arte, vestuarista, escenógrafo o maquillador, dejamos fuera la

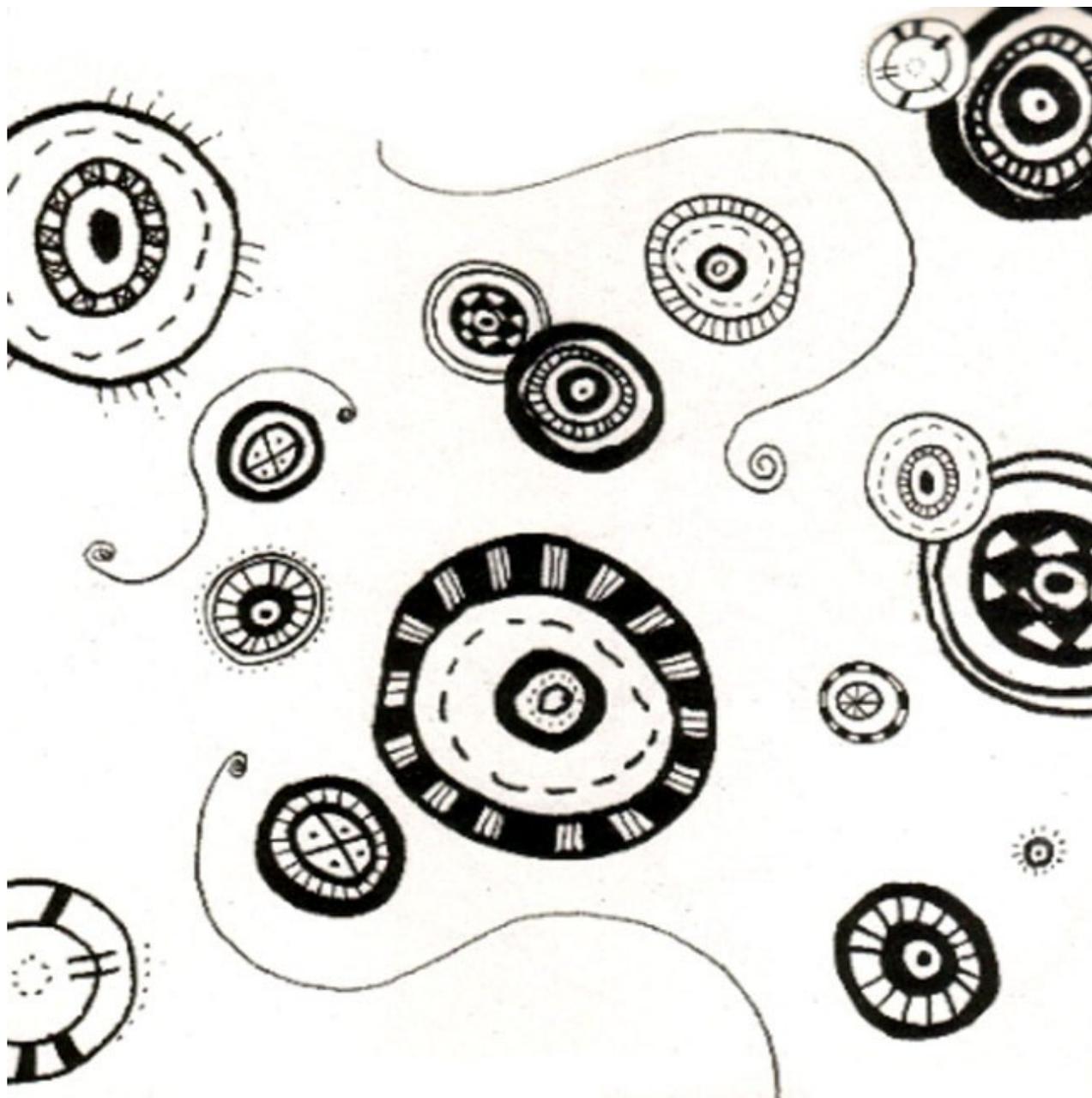
opción de iluminar pues para ser el director de fotografía se necesita de conocimientos específicos que en la carrera de Diseñador Teatral no están incluidos en el plan de estudios, para desarrollar el oficio se necesitaría de una especialización o conocimientos técnicos importantes.

Al momento de realizar la propuesta estética del film y llevar a cabo la puesta en escena que pretende el director, se debe tener en cuenta lo importante del trabajo en equipo, en este formato al igual que en televisión, se trabaja a contratiempo, es demasiado caro un día de filmación, es decir el solo hecho de contratar el equipo técnico y humano que realiza el trabajo, hace que el momento de preproducción deba ser riguroso y extremadamente cuidadoso con todos los detalles, por ejemplo el Story Board, donde se describe cuadro por cuadro cada toma que será filmada, debe ser claro y preciso y no debería tener ningún cambio en el momento del rodaje, pues es una cadena de elementos que hacen posible que la preproducción sea exitosa.

En base al guión literario, se realiza el guión técnico, el cual permite realizar el Story, que cuenta la historia y aspectos técnicos ilustrando en imágenes, incluyendo la planta de movimiento, la planta de iluminación, los efectos visuales y la propuesta de sonido, es decir, lo mismo que se desea mostrar en la película, incluso con el orden en que se montará posteriormente. La idea no es que se filme en orden cronológico, pues hay escenas que pueden ser en distintos tiempos del film, pero presentarse en una misma locación, por esto se hace tan importante que el Story concrete todas las tomas y aspectos técnicos necesarios para cada departamento. Así es posible adelantar trabajo organizadamente y sin que falte nada posteriormente. Cada equipo tiene el mismo Story donde encuentra toda la información necesaria para que el trabajo sea eficiente y claro para cada departamento.

En Chile la producción cinematográfica ha ido creciendo en el último tiempo, estrenándose alrededor de doce películas por año. El cine nacional es un reflejo de la identidad chilena, o así lo hacen ver los directores, los géneros dramáticos reflejan la marginalidad, los problemas políticos o históricos de nuestra idiosincrasia, que son los más grandes temas expuestos en nuestra imagen filmica. El cine chileno aún ésta en pañales, la falta de recursos económicos ha sido la causa más importante para su lento desarrollo, solo por estos días la empresa privada ha comenzando a entregar aportes para el medio cinematográfico. El cine nacional sigue mostrando una estética pobre, tal vez desatendida y con detalles mal cuidados, es evidente que el factor económico es un tema en este punto, pues las cámaras y el todas las necesidades técnicas, ayuda en gran medida a la buena creación del film, y es un recurso que aún es una falencia en éste medio. A mi juicio, de los cuatro formatos, era hasta hace poco el menos explotado, pero que va creciendo con fuerza cada día.

El cine es un formato más efímero que el resto, por su carácter momentáneo. Se filma una escena, una película y todo el trabajo empleado, para llevar a cabo dicha producción se termina con el rodaje, no se reutiliza, no se vuelve a montar. El tiempo y el espacio juegan de manera distinta en el cine, que en los otros tres formatos anteriormente descritos, la ópera se ejecuta varias veces, así mismo ocurre con el teatro y la televisión que da la opción de evolución, de vivenciar el día a día en tiempo y actualidad, es decir las teleseries reutilizan sus espacios y los personajes evolucionan con la trama, incluso la crítica muchas veces hace variar el curso de la historia, por el contrario, el cine se filma una vez y cada vez que un espectador vuelve a ver la película observa el mismo producto, sin cambios ni evoluciones, , solo se evalúa el trabajo cinematográfico una vez concluido y jamás se podrá mejorar o volver atrás. Por lo tanto, es posible decir que el cine es el formato más osado, gusta o no gusta, no es posible mejorarlo, ni cambiarlo. Lo hecho, hecho está.



Escenografía... Vestuario... Iluminación

Capítulo III

El método para realizar desde - un texto - un argumento - un guión - un diseño determinado.

Por puesta en escena entendemos: el dibujo de una acción dramática. Es el conjunto de movimientos, gestos y actitudes, el acuerdo de fisionomías, de voces y de silencios, es la totalidad del espectáculo escénico emanado de un pensamiento único que lo concibe, lo regula y lo armoniza. (Pág. 96)¹³

El método de trabajo que utiliza el diseñador teatral en el proceso de diseño, ya sea para escenografía, vestuario o iluminación, es una guía, por medio de la cual, el diseñador crea, desarrolla y entrega su trabajo. Para esto, cada diseñador debe buscar la metodología que más le satisface, teniendo en cuenta que hay cánones y normas que hacen que se manejen por espacios comunes. Tener una manera sólida de mostrar el trabajo, explicarlo y llevarlo a cabo. Aunque la forma no altera el resultado, solo es una manera de obtener el fondo, es decir el diseño. Esto ocurre en cualquiera de los formatos visuales.

Siempre que se hace algo por alguna razón definida, se ha realizado un diseño; diseñar es un acto humano fundamental. Pero además de ser un acto que cumple con una finalidad, el diseño es un acto creador. Aquí se plantea un doble problema:

- a) ¿Cómo se distingue un acto creador?,*
- b) ¿Cómo se sabe si cumple o no con su finalidad?*

En cierto modo las respuestas a estas cuestiones no son conocidas por intuición y esto es importante ya que en el diseño la sola comprensión racional, sin el apoyo de la sensibilidad, no produce buenos resultados. El hecho de que el diseño sea un acto teleológico (o sea, con alguna finalidad) está indicando que ese acto satisface alguna necesidad humana (individual o colectiva); es decir, que en el diseño hay una función, pero más allá de la función del objeto del diseño, está su expresión. (Pág. 7)¹⁴

¹³ **Copeau, Jacques.** "Puesta en Escena y decoración escénica" en **Copeau, Jacques et al.** Investigaciones sobre el Espacio Escénico. Trad. Rosa Vicente y otros. Madrid: Alberto Corazón, 1970.

¹⁴ **Rinaldi, Mauricio.** "Diseño de iluminación teatral", Buenos Aires, Edicial, 1998.

Se pretenden exponer los cánones y formas de trabajo del diseñador teatral, explicar el proceso que se aplica para obtener un resultado de diseño y como sería un desarrollo estándar y formal para concluir con un resultado en cualquiera de los formatos y en cualquiera de las áreas del diseñador teatral, teniendo presente, por supuesto, las diferencias que existen en cada una de ellas.

De esta manera, es necesario observar, como propone Mauricio Rinaldi, las causas involucradas en el proceso de diseño, sea este arquitectónico, industrial, teatral o gráfico:

Proceso de diseño

Un proceso de diseño está dotado por cuatro causas. Estos niveles causales son:

- a) **Causa primera:** es el motivo por el cual se hace algo. La causa primera es importante ya que si no se la conoce, no se puede evaluar el objeto de diseño; como mucho podrá valorárselo.
- b) **Causa formal:** es lo que hace a la morfología del objeto. La causa formal determina, por ejemplo, qué forma y proporciones tendrá el objeto de diseño.
- c) **Causa material:** no es posible pensar una forma si no es en algún tipo de material. Esta causa exige el conocimiento de los materiales si se quiere obtener de ellos el mayor provecho.
- d) **Causa técnica:** es el tipo de tratamiento que se le dará a la material. Cada tratamiento necesita un tipo adecuado de herramientas.(Pág. 8)¹⁵

Por otra parte, en un proceso de diseño se pueden observar etapas de desarrollo:

- *Recepción de los datos*
- *Asimilación y elaboración de datos*
- *Expresión*

Para especificar el diseño teatral, a continuación plantearemos un proceso estándar, en el cual se podrán conocer los pasos a seguir, sin importar la especialidad, (escenografía, vestuario o iluminación).

¹⁵ **Rinaldi, Mauricio.** "Diseño de iluminación teatral", Buenos Aires, Edicial, 1998.

Posteriormente delimitaremos las discrepancias por formato (teatro, ópera, TV, cine), que es donde se establecen algunas diferencias.

- Conocer el texto o argumento o guión o idea.
- Analizar el texto
- Conocer la idea del proyecto respecto a la visión del director.
- Investigar los factores de documentación en relación a género y el estilo.
- Asistir a ensayos, conocer a los distintos integrantes del equipo artístico.
- Analizar el factor físico-espacial, el del personal y el económico.
- Comenzar el proceso personal como diseñador, (plantearse el problema - trabajo de mesa).
- Propuesta personal de diseño.
- Presentación de la propuesta como diseñador.
- Correcciones, modificaciones y aprobación.
- Desarrollo del trabajo, realización, materialización del diseño.
- Supervisión de los trabajos.
- Presentación, lanzamiento, estreno, debut.

En conclusión, para comenzar un diseño, sea éste escenográfico, de vestuario o de iluminación, se debe conocer lo que se requiere, para esto, es necesario comprender la historia o la idea de lo que se desea representar o presentar como espectáculo. Con este objeto, se lee el texto, argumento, guión o se conoce la idea respecto a lo que se quiere para analizarlo.

En todo espectáculo o representación hay un director que guía y supervisa la globalidad de la puesta en escena, por lo tanto el diseñador debe establecer un contacto con él, para comenzar a definir el perfil de lo que se pretende visualizar, como también conocer las necesidades específicas, definir el estilo y la mirada de la puesta en escena.

Una vez que se conoce la historia y se sabe la idea del director, comienza un trabajo de análisis, teniendo en claro el formato en cual se va a participar (Opera, teatro, televisión o cine.) y, por supuesto, que especialidad se va a diseñar, por lo tanto, aquí se deben tener presente las particularidades de cada formato, para poder comenzar una investigación a cabalidad, buscando los antecedentes que se necesitan conocer, respecto del estilo o de las ideas planteadas por el director acerca del trabajo.

El diseñador debe asistir a ciertos ensayos y así ver el trabajo de los demás compañeros del equipo. Analizar los aspectos de la puesta en escena que se están montando y que influirán posteriormente en el diseño que éste realice.

Es necesario conocer el espacio donde se realizará la presentación, pues como ya se está al tanto del formato, el diseño debe adecuarse a éste, pero se deben pedir las especificaciones del lugar en el cual se montará el diseño, así como también tener conocimiento sobre el equipo técnico, la cantidad de personajes, las personas que participarán de la puesta y con quienes se cuenta para el desarrollo del diseño. Por supuesto, también se debe conversar sobre el presupuesto y las flexibilidades de éste.

Más adelante, se comienza a visualizar los problemas, esto es: las ideas que hasta aquí se han recaudado, pues se debe encontrar una solución y plantear un diseño que resuelva las expectativas planteadas, tomando todas las especificaciones que hasta ahora se conocen y definir direcciones de trabajo.

Se debe comenzar con el proceso personal del diseñador, con la metodología que posteriormente se conocerá. En una primera instancia, depende de cada diseñador el modo de nutrir su creatividad: si a uno le es útil mirar mucho y estudiar de manera introspectiva el texto, guión o situación en la se está involucrando es una decisión personal, no hay nada ni nadie que nos diga cuantas veces leer o discutir los referentes con el director, por eso, éste punto se aclarará más adelante.

Para presentar el diseño creado, se puede recurrir a muchas maneras tales como: bocetos, maquetas, planos, collage, investigaciones a través de fotos o revistas. Cada diseñador escoge una forma de presentación, que, dependiendo de qué esté trabajando, será más favorable para comprender y explicar su diseño.

Hay que tener presente que cuando se presenta un diseño para un proyecto, siempre pueden ocurrir modificaciones, incluso después de ser aprobado por el director, es por esto que el diseñador debe estar al servicio de la puesta en escena.

Al momento de comenzar la realización material del diseño, el escenógrafo, el vestuarista o el iluminador, deben estar presentes y siempre al tanto de su desarrollo, supervisándolo y, si es necesario, realizando o retocando lo que éste requiera, pues deben preocuparse de que el diseño presentado en ideas, se concrete de manera coherente y logre captar la propuesta planteada. Aquí es importante que la comunicación con los tramoyas; los técnicos o las costureras sea fluida y se entiendan bien, pues comenzará el proceso de materialización del diseño. El diseñador debe elegir y definir los materiales con los cuales se realizará su diseño, y siempre debe estar al tanto de compras y cambios a nivel de producción, que competan a su trabajo.

Cuando la puesta en escena está preparada es el momento del estreno. En este instante el trabajo del diseñador concluye y se da por finiquitado el proceso del diseño. Hay excepciones, donde vuelven a conversarse ciertos puntos, que no quedaron resueltos, pudiendo variar algunas cosas después de su presentación en público, generalmente en los formatos de teatro, ópera y televisión.

Escenografía

Es siempre más fácil definir algo en forma negativa. Podemos decir que la escenografía no es una rama de la decoración de interiores, no es artesanía, aunque requiera de artesanos, no es un fondo pintado, no es un cuadro, no es ornamentica, no es un puro juego de líneas, colores, volúmenes o formas, no es un “decorado”. ¿Qué es, entonces, la escenografía? La escenografía es un arte y como tal es “encarnación de las ideas humanas en símbolos concretos”... tenemos que puntualizar que nuestra posición es anti-ornamental, anti-decorativa y que consideramos a la escenografía como un lenguaje tan absoluto como la palabra, teatralmente hablando, sólo que trazado en el espacio y en el tiempo. Lo accesorio, en función de tal, no existe; los objetos, la materia, el color deben tener un lenguaje que con su presencia pueda llenar sensiblemente el espacio de la escena. Ya que hemos hablado de objetos, materia, color; ¿Cuáles son los medios de expresión de la escenografía? El escenógrafo usa la línea, el color, el volumen, las formas espaciales, la luz; participar por lo tanto de la arquitectura, la escultura, la pintura, pero no es nada de eso. Estos medios de expresión son sólo herramientas de trabajo. Al igual que en la arquitectura la escenografía crea espacios, pero en teatro el espacio es dinámico y además es falso, ficticio, ilusorio. El volumen, el color y la forma no tienen valor en sí, no está en ellos la finalidad, están destinados a producir una “atmósfera” y esta atmósfera tampoco tienen valor en sí; no tiene vida independiente; su énfasis está dirigido a la representación. Su deber es exaltar, estimular, complementar la acción de los actores sobre el escenario.¹⁶

El ámbito escenográfico es un espacio organizado, poblado de elementos de juego, de signos y de símbolos, habitados por formas y objetos, colores y materiales. Instaura un mundo revelándose al espectador y organizándole su percepción. Se ofrece a la visión dejándose leer y al mismo tiempo actúa directamente sobre la sensibilidad del público, su memoria y su inconsciente.

El espectador atrapa la estética escénica pero al mismo tiempo es atrapado por ella. Es en esta tensión, entre el atrapar y ser atrapado, donde se define su función y su modo de acción. La escenografía aclara la acción dramática, le permite su desarrollo, la ilustra, la sostiene y la sirve. (Pág. 119)¹⁷

¹⁶ **Trumper, Bernardo.** Revista Aisthesis, Revista Chilena de Investigaciones Estéticas. 1966.

¹⁷ **Appia, Adolphe.** Revista Apuntes, Por Ramón López, Nº 110, 1996.

Se puede encontrar la definición de escenografía en muchas partes y según muchas personas, pero se han elegido dos maestros de renombre, uno nacional y otro internacional. Para comprender bien,, el concepto escenografía.

La escenografía es una propuesta espacial, donde se realizará un determinado espectáculo, por lo que los criterios de lugar y espacio están presentes en ella, no es lo mismo diseñar para un teatro grande o para una sala pequeña; para un estudio o una locación, la infraestructura del espacio, entrega las directrices para el trabajo que se debe realizar, es por esto que se debe tener en cuenta donde se situará la historia, la puesta en escena y así el diseñador podrá crear un espacio particular y sabrá donde se debe acotar, reducir o ampliar el proyecto que está realizando.

Aquí comienza el proceso del diseño teatral, antes mencionado. Se debe especificar que en esta especialidad la manera de presentar el proyecto es mediante bocetos, recursos fotográficos, 3D, planos y maqueta.

Generalmente el escenógrafo plantea su propuesta dependiendo del formato, es aquí donde comienzan a establecerse las diferencias para un diseño escenográfico.

La escenografía para ópera y para teatro generalmente se realiza en teatros o lugares preparados para estos espectáculos, con un escenario y espacios necesarios para los espectadores. En nuestro país, estos teatros son, en su mayoría, concebidos a la italiana:

Teatro a la italiana:

Un teatro cuya caja escénica está dividida en tres partes bien diferenciadas, que son:

- *Foso: Situado bajo el suelo del escenario, es el lugar destinado a la colocación de elevadores-montacargas que tienen como misión ayudar a los efectos especiales de las apariciones y desapariciones.*
- *Telar: Situado en la parte superior de la escena, está formado por el Peine, que consiste en una especie de emparrillado por donde circulan las cuerdas que hacen bajar y subir los telones, bambalinas, patas, etc.*
- *Escena: Es el lugar donde se lleva a cabo la representación y donde se colocan los elementos escenográficos. Su parte anterior esta limitada por la embocadura y el proscenio.¹⁸*

Formato Operático

Para realizar el diseño de una escenografía para ópera o teatro (una vez que se sabe cual será el escenario que albergará la puesta en escena), se debe empezar a tomar en cuenta las particularidades de los formatos, tales como la cantidad de personas que habitarán la escena en el espectáculo mismo.

En la ópera, por ejemplo, el coro, la comparsa y los cantantes conforman un equipo de muchas personas. Por esta razón, los teatros de ópera son siempre muy amplios. También es necesario tener en cuenta que una ópera tiene posibilidades de ir de gira, por lo tanto, el diseñador escenográfico debe tener mucho cuidado, porque si la escenografía será expuesta a viajes, debe entonces ser resistente, fácil de

¹⁸ **Gómez, José Antonio** "Historia visual del escenario" Madrid: La avispa, 1997.(pp. 69)

desplazar y de armar, pero siempre en función de la puesta en escena. Lo mismo si existen cambios de escenografía a través de las escenas, el sistema debe ser adecuado y fácil de maniobrar; razonable y con un método seguro y resistente.

Formato Teatral

La escenografía genera el lugar, el ambiente y determina el espacio donde los actores deben contar la historia. Se deben tomar en cuenta los mismos aspectos característicos para realizar un diseño teatral: La cantidad de personajes; el contexto histórico del relato, así como la época o determinado período; el estilo con el cual se quiere describir y mostrar la puesta en escena, pudiendo ser por ejemplo realista, minimalista, expresionista, etc. Y, por supuesto, se debe considerar el lugar físico donde se montará la obra, es decir el espacio dispuesto para instalar la escenografía. En general el diseño de escenografía de teatro y de ópera es semejante y ocupan muchas veces las mismas técnicas, habitualmente las dimensiones del escenario es lo que marca la diferencia entre ellos.

Formato Televisivo

En el formato televisivo el equipo de trabajo se conforma de un gran número de personas que están al servicio del proyecto, ya que éste formato como anteriormente se mencionó, contempla aspectos técnicos específicos, por lo tanto, es necesario interiorizarse en el formato televisivo y así conocer y adquirir las nociones básicas y particulares de éste.

Los lugares físicos donde se debe habitar en este formato, son denominados estudios que son los ambientes donde se realizan todo tipo de programas emitidos por televisión. Éstos deben responder a dos requisitos fundamentales: primero, de tipo teatral, que permite la construcción de estructuras escenográficas

para la ambientación del programa y segundo, estrictamente televisivo, inherente a la ejecución de las tomas y sucesivas manipulaciones.

En relación con los tipos de programa (informativo, dramatización, espectáculo, etc.), los estudios presentan diversas características entre las cuales están, sobre todo, las dimensiones apropiadas. Un informativo puede emplazarse en espacios reducidos, poco más grande que una habitación normal. Mientras que un espectáculo con gran número de artistas y público presente exigirá dimensiones mayores.

La estructura esencial de un estudio televisivo se compone de dos áreas fundamentales de trabajo: el plató o más corrientemente estudio donde se efectúan las tomas, y la sala de control o dirección, donde las tomas son coordinadas y elaboradas. La primera acoge a los protagonistas del programa, los equipos de toma (cámara, micrófonos, luces, etc.) y los correspondientes operadores y la segunda acoge a los coordinadores del programa (director, ayudante de dirección) los operadores y los equipos para el control de la toma, entre otros.

La estructura general del estudio se completa con algunas salas auxiliares encargadas de las funciones de apoyo tales como: decoración, equipos, montaje, maquillaje, vestuario, etc. Sus dimensiones en planta y altura determinan las exigencias escenográficas, es decir que dependiendo del tipo de programa debemos coordinar todos nuestros factores y comenzar a diseñar en base a nuestro estudio sin dejar nunca de lado todo el equipo que hay detrás.

En otras ocasiones, se hacen grabaciones en exteriores o en locaciones específicas, en estos casos el desarrollo será distinto, porque es necesario conocer el nuevo espacio y adecuarse a él, sin embargo el

trabajo de diseño escenográfico se realizará a partir de una selección espacial en directa relación con el guión.

En este formato los diseñadores deben estar mucho más atentos al momento de diseñar, hay sistemas técnicos y electrónicos que intervienen directamente en lo que se diseña, y esto influye en la imagen que se emite.

Formato Cinematográfico

En el cine se puede realizar una escenografía en estudio o en exteriores o adaptar un determinado lugar que tiene características propias y que solo se deben transformar. Si se utiliza un estudio, las características serán las mismas que las anteriormente relatadas en el formato televisivo, la diferencia reside en que solo es un espacio físico para todo el equipo y que el director está en el plató, y no hay ningún lugar aparte del montaje, ni coordinación, ya que el proceso cinematográfico no es directo, se filma y posteriormente sin actores, ni extras, ni diseñadores se edita en un lugar preparado para esto.

Si por el contrario, el rodaje se programa en exteriores hay otros factores que tomar en cuenta. Por ejemplo, si se está realizando una película que transcurre en un barco; puede ser que los exteriores del lugar sean filmados en un barco de verdad y que cuando se requieran interiores, éstos se realicen en un estudio, por lo que el diseñador debe preocuparse de hacer coherente la imagen y el contexto, ya que si se muestra un buque por fuera, el interior debe pretender serlo, tomando en cuenta las proporciones y la forma que el espectador capta. Es decir, es necesario lograr la continuidad para no confundir al espectador.

Si se está trabajando en una película donde una casa es la principal locación, se podrán filmar los exteriores en una casa construida, pero debe tener las características que el diseñador ha planteado al director, es decir que, aunque no haya un diseño determinado para una casa, por que ésta no se va a realizar, esto no implica, que la decisión sobre la casa a utilizar como locación, sea casual, es decir, que el escenógrafo en ésta situación, plantea de igual modo una propuesta, pero ajustada a al recurso de ir en búsqueda de locación, entonces es el escenógrafo quien determina que tipo de casa se requiere, dadas las premisas de dirección de arte, las condiciones de los personajes y la historia misma.

Vestuario

El diseñador de vestuario es un artista que trabaja involucrándose con muchas personas, está al servicio de la puesta en escena, su labor es comprender la propuesta de ésta y, a través de lo que plantea el director y los demás diseñadores, aportar sus ideas para poder plasmarlas en sus diseños de vestuario.

Para el diseño de vestuario lo más usual para presentar un proyecto es el boceto, ya que gracias a su expresividad, su forma, volumen y color, se puede definir mejor el diseño. También es posible presentar ideas a través de fotografías o libros relacionados con el área del vestuario, que de una u otra forma logren dar la sensación, perfil y psicología que se quiere representar con el personaje, se puede, incluso, llevar trajes o telas, para probar en escena, con el fin de que el diseñador y el director puedan observar cómo funcionan con su corporalidad, con el movimiento y con la puesta en general.

De ser necesario para una mejor organización, se debe realizar un listado de: los actores, bailarines, cantantes o animadores que participarán en el espectáculo. Es útil organizar a los personajes por grupos con características en común: ricos y pobres; formales e informales, según el método de cada diseñador. A veces se realizan cuadros por escenas, según cambios que se realizarán, cuando, donde, porqué, y así poder conocer el movimiento global de la puesta, entender el desarrollo y el ciclo de vestuario de cada personaje que participa en el espectáculo mismo.

Formato de la ópera y del teatro

Se aunaron dos formatos en esta especialidad, ya que el proceso de diseño de vestuario es semejante en ambos. Los dos formatos requieren de un trabajo visual similar, donde el vestuario debe caracterizar y proporcionar comodidad a los cantantes o actores, ya que su instrumento gestual es el cuerpo por lo que el traje debe colaborar en la representación, a caracterizarlo, a hacer evidente su evolución psicológica o, incluso, a matizar la psicología de los personajes; un cambio en su situación económica o anímica, etc. Se debe realizar un estudio del personaje y analizar cómo el actor o cantante lo está representando en escena.

Una diferencia importante de destacar, en estos dos formatos es que la corporalidad de actores y cantantes son distintas, los actores utilizan su cuerpo y se desplazan mucho más que un cantante. Estos últimos debe tener una comodidad precisa con su traje e indumentaria ya que, si utilizan un tocado o sombrero, por ejemplo, este podría impedir la audición del cantante y afectar la comodidad del mismo, al igual que hay que tener en cuenta que su instrumento es la voz y el pecho y el estómago, se expanden y contraen cada vez, que éste canta, por lo tanto, el vestuario debe permitir correctamente, este proceso. Por otro lado, con los actores se debe tener en cuenta la movilidad y flexibilidad del traje, para su buen manejo en el escenario.

Se debe asistir a ensayos, observar qué movimientos realiza el personaje, se debe conocer la contextura del cuerpo que vestirá el diseño de vestuario y comprender la importancia del personaje que ya está interpretado por un individuo. Se debe, también, analizar si se requiere de materiales específicos o tiene que operar algunos objetos que interfieran con el vestuario, es decir, analizar la puesta en escena y ver los pro y los contra para desarrollar un diseño concreto y funcional para ésta.

El diseño de vestuario para ópera generalmente es más recargado que en teatro, y es por una sencilla razón; el escenario se aleja muchos metros en distancia, de algunos espectadores, por lo tanto se deben agudizar y recargar algunos detalles, para que el espectador, pueda captar el vestuario lo que como signo visual, le debe entregar.

En el teatro, el vestuario no es tan recargado, pues las salas que albergan este tipo de espectáculos nunca son tan grandes, al menos en nuestro país, por lo que se trabaja con proporciones semejantes a la realidad.

Gracias a la distancia de los escenarios de las butacas, en vestuario se puede *blufear*, mentir respecto a determinados detalles; con telas y accesorios. Referentes que desde lejos dejan ver una cosa, pero que en la realidad pueden ser otra. Lo mismo se aplica para la escenografía, por supuesto.

Formato televisivo

En éste formato hay que tener en cuenta que es más factible tener auspiciadores o productores que se encarguen de hacer los contactos con tiendas y lugares de transacción. Por ejemplo, para una producción dramática o un programa de televisión donde los animadores todos los días salen al aire, es muy común tener canje con tiendas de moda y así, los diseñadores pueden ir a seleccionar la ropa que consideren más adecuada para el perfil que se está buscando, en el personaje televisivo, pero, evidentemente, también hay casos en donde es necesario diseñar un vestuario particular, por ejemplo para una teleserie de época o un programa con un tema determinado que requiere de un vestuario específico.

El formato de la televisión evoluciona a medida que el programa toma cuerpo, a medida que va siendo emitido, hay algunos que, incluso, se renuevan por temporada. A diferencia del teatro y la ópera, la televisión normalmente sigue desarrollándose, es decir, en este formato lo más probable es que los cambios se produzcan por la crítica, por requerimientos del director o por cambios editoriales del espacio, o por que paso la temporada de invierno y se debe buscar la temporada de verano.

Es importante tener en cuenta que un rostro televisivo tiene un determinado perfil y éste se debe mantener, enriquecerlo y favorecerlo, sacarle partido a la imagen que está en la pantalla, al rostro y al cuerpo que éste presenta. En televisión hay caracterizaciones, salvo en las áreas dramáticas, que se asemejan más al trabajo teatral, en este formato, se necesita rescatar la belleza, la formalidad, la credibilidad, la espontaneidad, la cercanía con el público o el desplante, la sensualidad y la elegancia. Todo esto dependiendo del tipo de programa y del perfil que se requiere para el personaje televisivo.

Es bueno tener en cuenta que, en televisión, los períodos de trabajo son muy largos y que, por lo tanto, todos quienes trabajan en ella (los actores, animadores, periodistas...) pueden variar corporalmente, es decir, ocurre muchas veces que la actriz de la teleserie parte con un peso determinado y comienza a engordar, por lo tanto es misión del diseñador que si su personaje debía ser el mas bello y verse lo mejor posible e intentar conseguir eso a toda costa. El cuestionamiento de quien debe ceder, o si la actriz no debe engordar, aún no se resuelve, por lo tanto hay que esta preparado para todo. Siempre considerando el sentido común y presentando los problemas a las personas indicadas.

Un dato que siempre se menciona en televisión es el muaré, que es un problema que capta la cámara con ciertas telas, que tienen diseños con líneas, cuadros o puntos muy juntos y producen una especie de vibración, que molesta al espectador, por lo tanto, se debe evitar ese tipo de géneros. Es también necesario

saber que la cámara capta los colores y texturas de distintas maneras, dependiendo de la cámara, de la luz del set y la emisión por televisión, además, suelen empastarse los colores de las escenografías y el vestuario si provienen de la misma gama de color, por lo tanto, hay muchos factores técnicos que tomar en cuenta y conocer, antes de diseñar.

Formato cinematográfico

Para diseñar un vestuario para cine, hay que tener en cuenta que, en este formato, se puede avanzar de dos maneras; por medio de canje, si la película así lo permite o por la manera clásica a través de bocetos y diseños específicos para cada personaje.

Aquí hay no hay que olvidar que la cámara delatará cualquier imperfección. Al igual que en televisión, la cámara es quien rige, sobre todo en cuanto al color y perfección, por lo tanto, las acotaciones hechas anteriormente en el formato de televisión, respecto a la cámara se repiten de igual forma en este formato. En este sentido, es necesaria una preocupación particular por las terminaciones y detalles que se utilizan, es mucho más complejo mentir en los formatos que se trabaja con cámara, no hay un juego de distancia, por el contrario, la cámara se acerca por medio de planos, y algunos de éstos podrían delatar cualquier falsedad.

El diseño de vestuario para cine es una labor que culmina al momento de filmar la película, antes en la pre-producción se debe estar al tanto mediante el Story board, para que al momento de diseñar se conozcan todos los momentos y lugares por los cuales el personaje incursiona, y así no llegar el día de la filmación y encontrar escenas que no se conocían.

La persona de continuidad estará muy pendiente del trabajo del vestuarista, tal como ocurre en televisión y las teleseries, que al igual que las películas se filman en una secuencia diferente a la relatada por

la historia, es decir, si una película cuenta la historia de un joven que termina siendo un anciano en el film, se debe manejar muy bien el tema de corporalidad y dar carácter y credibilidad a la historia, así como cuando se filman todas las tomas que transcurren en una pieza, pueden haber pasado varios días dramáticos, por lo que aún cuando se grabe todo en un día, en el film pudieron pasar cinco, por lo tanto, cinco cambios de vestuario, en los cuales el personaje pudo haber ido a la plaza, entonces cuando se filme la escena de la plaza, debe tener el vestuario correspondiente al día dramático que le pertenece y de igual manera que como lo tenía puesto en esa ocasión con todos sus detalles y joyas.

En cine los personajes pueden evolucionar de manera mucho más rápida que en los otros formatos e incluso tener flashbacks (momentos en los cuales la historia retrocede en el tiempo para mostrarnos una situación del pasado). Esto hace realizar una tridimensionalidad completa del personaje, para no dejar pasar ningún detalle por pequeño que sea, muchas veces el mismo actor o el director son quienes dan la pauta completa del personaje, pero el diseñador muchas veces, podrá aportar con detalles gráficos u objetos que ayuden a relatar lo que el equipo propone.

Iluminación

“La luz produce sobre el espíritu una acción particular que entra de lleno en el campo de la psicología. Esta acción va desde el temor infantil a la oscuridad, hasta la irritabilidad nerviosa que produce una intensidad y un color que sobrepasen los límites físicos de la resistencia visual”¹⁹

“Iluminar un escenario no es un problema de electricidad, sino un problema de sensibilidad”

Como base para un diseño de iluminación es necesario tomar en cuenta las funciones que cumple la luz, además de alumbrar. Según Mauricio Rinaldi, existen cuatro puntos a tener en cuenta:

- Visibilidad selectiva: Es la que logra que el ojo se sitúe en un punto con preferencia de otro.
- La composición: Escénica no es estática, sino que presenta cambios en el tiempo.
- Visión de las formas: para percibir un objeto no basta sólo con bañarlo de luz, sino que hay que tener en cuenta que según como sea esta luz se tendrá una determinada visión del objeto.
- Establecimiento de ánimo: Es el clima de una escena
- Refuerzo del tema: Es la acentuación de un momento o situación dramática y está relacionado con el clima.²⁰

¹⁹ **Trumper, Bernardo.** Revista Aisthesis, Revista Chilena de Investigaciones Estéticas. 1966.

²⁰ **Rinaldi, Mauricio.** Diseño de Iluminación teatral Buenos Aires: Edicial, 1998.

Para realizar un diseño de luces, es necesario empezar por un conocimiento básico del material con el cual se va a trabajar, ya que, el tipo de instrumental difiere en los formatos, no se ahondará en el reconocimiento de cada foco que se utiliza, ya que sería abarcar un tema que es más complejo e innecesario para lo que realmente se necesita describir en este capítulo, que es cómo un diseñador realiza su diseño de iluminación.

Se puede dividir el proceso del diseño de iluminación, en tres procesos:

- Planificación o creación,
- Instalación y presentación del proyecto
- La realización efectiva.

Es necesario observar la puesta en escena, a través de los ensayos e ir anotando movimientos de planta o momentos en los cuales se pretenda acentuar alguna atmósfera.

Para continuar y especificar este fenómeno lumínico de sensibilidad, atmósfera y tecnicismo como lo es la luz, es preferible realizar la descripción por cada formato, ya que difiere el desarrollo de diseño, creación y realización de éste, en cada uno de ellos.

Formato Óperatico...Teatral

Se describirá de manera conjunta el diseño de iluminación de teatro y de ópera ya que ambos utilizan como espacio de representación una sala de teatro, y poseen características técnicas e instrumentales semejantes al momento de diseñar. Sin embargo, se debe tener en cuenta que son espectáculos distintos, que son dos formatos hermanos, pero diferentes. Donde en uno la música y el canto relatan la historia y, en el otro, los actores mediante los diálogos.

En una propuesta operática, se debe hacer un estudio del ritmo, melodía y cambios musicales, ya que éstos determinarán el “guión” de luces.

El iluminador deambula entre lo artístico y lo técnico, los focos serán el instrumento con el cual se interprete el “guión” de luces. Este trabajo comienza cuando, prácticamente, ha terminado el del resto del equipo. Todos estarán pendiente de cómo se dotará de luz a sus creaciones.

Se debe atender a las distintas elecciones de instrumental y colorido, porque con ellos se puede realzar o anular los colores, ocultar texturas y obviar volúmenes que resulten prescindibles. Todo el trabajo realizado en escenografía y vestuario está en las manos del iluminador.

Para organizar el trabajo y el proceso de diseño de iluminación se expondrá el siguiente esquema:

- Bocetos de luces: Son la resolución estética del diseño, existen dos tipos:

1. Bocetos de situaciones: Indican un estado de luz para cada situación dramática de la obra teatral.
2. Boceto final: Es la suma de los bocetos de situaciones y muestra el total de luminarias necesarias.

- Estructuras de luces: Son la resolución técnica del diseño de luces, hay dos tipos:

1. Estructuras generales: Proveen luz general.
2. Estructuras particulares: Suministran luz específica.

- Efectos de luces: son la resolución dinámica del diseño de luces.

El trabajo de iluminación no se puede mostrar hasta que no se esté situado en el escenario, sin embargo, con ayuda de maquetas hechas por el escenógrafo, se pueden mostrar o transmitir de manera visual las ideas, ya que es necesario mostrar la propuesta de iluminación y concretizar las ideas antes de montar todo el instrumental.

Por supuesto, existen los croquis o dibujos que también son una herramienta importantísima para explicar las imágenes, éstos ayudan, además, a ver el colorido que se desea proyectar con los focos. Éstos son los bocetos, ya sean de situaciones o el final.

Los bocetos de luces constituyen la resolución estética del diseño. Generalmente no están concebidos para una realización pictórica con vistas a dar una idea de lo que se desea ver en escena, sino que son un boceto neutro sobre el que se marcan las zonas en las que inciden las luminarias.

Si se tienen marcaciones específicas, por escenas, existirán más bocetos de luz, en cada uno de los cuales irán una determinada cantidad de marcaciones agrupadas por su función, así se tendrá bocetos de:

- luz general para la escenografía.
- luz general para las zonas de actuación.
- luz específica para la escenografía.
- luz específica para las zonas de actuación.

Además existen Bocetos de situaciones: que mostrarán los diversos estados de luz en el desarrollo de la obra; éstos constituyen el aspecto dinámico de la iluminación, y, también, Bocetos finales: que muestran el conjunto total de luminarias y sus marcaciones de luz; son el aspecto constructivo de la luz. Ambos tipos de Bocetos son muy útiles para llevar a cabo las etapas siguientes.

Además, como complemento de los bocetos y para vislumbrar el diseño de iluminación globalmente, se debe tener en claro que el libreto o texto es la base sobre la cual se harán las anotaciones que se vayan descubriendo a medida que avancen los ensayos. También existen los movimientos de escena donde es bueno ir dibujando para tener el registro de la ubicación de las cosas y, por supuesto, de los personajes.

Se puede elaborar un sistema personal para ir guardando la información, eso dependerá de cada diseñador, pero siempre es bueno conocer las áreas que utilizan los actores y cómo se manejan en el escenario y, así, se podrá definir de mejor manera el orden de los focos puestos en la parrilla de luces. Esto será útil, además, para ir creando las zonas de luces a destacar y los ambientes generales. Lo anterior serían como bocetos, pero más gráficos, menos producidos, más esquemáticos.

En la actualidad, se ha comenzado a utilizar el video para grabar los ensayos. De esta manera se puede revisar la obra tantas veces como sea necesario, sin tener que convocar a la compañía. Resulta práctico, para poder cronometrar los cambios de luces, ver los movimientos de escena y prestar atención a los detalles.

Para comenzar a ver la luz y la estructura de luces, resulta práctico dividir el escenario en zonas y términos de actuación. También es importante establecer un orden racional al momento de disponer los focos sobre el plano (herramienta técnica mediante la cual se da a conocer donde se situará cada instrumental en la parrilla de luces, el plano es con lo cual los técnicos podrán ubicar los focos). Este orden racional se utiliza más para una claridad personal del diseño, que para una función determinada, es una ayuda para los propios diseñadores, para que no se encuentren posteriormente con hoyos negros en el escenario y rincones en los cuales no alcanza a entrar la luz.

El emplazamiento de cada foco va a establecer la procedencia de la luz y va a ser ésta la que logre que se consigan los objetivos planteados. Se debe definir el ambiente que va a predominar (calido, frio, neutro) y los posibles cambios que van a suceder en escena. Estos cambios responden al “guión”, dependiendo del tratamiento que le entregue a la iluminación, ésta tendrá una personalidad y un estilo.

El instrumento fundamental, para presentar el proyecto a los técnicos de un montaje, es el plano, en algunos casos el director también tiene nociones y desea entender de manera más técnica la distribución y especificación del instrumental.

El plano es donde aparecerán todos los focos, por lo tanto, el iluminador debe basarse en un plano escenografico, pues se debe situar la escenografía, para que sobre ella se organicen los focos. En el plano se

especifica evidentemente el ángulo y los grados del instrumental. De hecho, todos los instrumentos tienen sus particularidades, por lo mismo, que siendo iluminadores, deben ser manejadas y así situar correctamente el instrumental.

El plano es la organización total del proyecto, en forma técnica, ya que después vendrá la parte más aguda, en los formatos de ópera y teatro al menos, ya que es donde se comienzan a grabar los movimientos de luz que aparecerán a través del relato, para esto, se requiere de un ensayo técnico donde los actores realicen la obra pero deberán detenerse cada vez que el diseñador de luz se lo pida al director, pues éste estará ajustando los movimientos y grabándolos en su consola de luces, por esto es tan importante que se conozca la puesta en escena al revés y al derecho, para que el ensayo técnico sea preciso y no comenzar a improvisar con todos los intérpretes en el escenario.

Una vez concluida la grabación de movimientos de luz, queda terminado el guión de luces, para que el técnico, posteriormente, las maneje, eso sí, él debe seguir un texto que tenga demarcados los cambios de iluminación, para saber con exactitud y claridad en qué momento de la obra realizarlos, entonces el diseñador debe anotar los pies de texto o las áreas de los cantantes, en los cuales el técnico deberá producir el cambio. Así el diseño queda terminado y podrá funcionar de manera efectiva en todas las funciones.

Formato Televisivo

“La iluminación televisiva constituye un factor de gran importancia, tanto para la calidad figurativa de la imagen tomada, como para la construcción correcta de la señal video. Efectivamente, influye directamente en el nivel de la señal, llegando incluso, en casos de iluminación demasiado alta o demasiado baja, a afectar a los sincronismos, perturbando la misma construcción de la imagen. La iluminación correcta de una escena se define correctamente por el personal artístico y técnico”. (Pág. 262)²¹

El problema artístico de la iluminación de televisión se resuelve de igual manera que en los demás formatos, pero no se debe olvidar la importancia del equipo técnico, de lo contrario, se pueden deformar los colores, perturbar al espectador, o simplemente no lograr una buena resolución en la imagen, el primer ojo, el de la cámara, exige un sin fin de normativas para emitir la imagen proyectado por el diseñador.

En la televisión, la iluminación es, generalmente, un diseño fijo para una escenografía determinada, como los programas de televisión. En ellos se deben ver los distintos espacios del programa y las distintas disposiciones de la escenografía y así poder dar características específicas para un programa, que puede tener distintos segmentos y darle una particularidad a cada cual, claro que aquí el sentido atmosférico es mucho menos apreciado, ya que el elemento técnico de la cámara, desea mostrar una imagen clara, por lo que necesita de mucha luz.

²¹ **Solarino, Carlos** Como hacer Televisión, Madrid: Cátedra, 1998

La iluminación de televisión utiliza mucha luz blanca, que son las grandes fuentes de luz que manchan la escena para que la cámara distinga los objetos y les de vida. La televisión prioriza la visualidad por sobre la atmósfera, por sobre la sensación. Es un formato donde la luz es un factor técnico, dejando de lado las características artísticas, tan importantes para la ópera y el teatro.

La luz en televisión es un factor indispensable pues si no está, afecta directamente a la señal, a la visión total de la señal que observan los espectadores. Hoy en día, hay muchos tratamientos posteriores que mejoran y arreglan los problemas lumínicos, así como también dan carácter y efectos en situaciones. Es muy importante que estos problemas, sobre todo cuando son programas en vivo, sean detectados con anterioridad, ya que sino, el espectador los percibirá y su atención al programa se verá menoscabada.

Si en el teatro se quema una ampolleta y se está en plena función, solo se continúa con ésta y se trata de mejorar la situación con lo que se tiene a disposición, así mismo en la ópera. En el cine ocurre que a veces se filma y posteriormente se detectan los problemas técnicos, y una vez hecho el transfer se intenta mejorar la imagen, pero de manera mas tecnológica y con la intervención de programas computacionales. La televisión, en cambio, tiene un factor positivo pues las tres cámaras que graban continuamente, tienen un sistema que permite ver de manera inmediata lo que se esta grabando, es decir, que cuando se graba una teleserie de época, por ejemplo, que necesita de un tratamiento específico, todos los departamentos pueden observar el resultado y así definir con el director si la escena queda o se graba otra para mejorarla. Es el único formato que permite la reacción inmediata, con un margen de tiempo para responder. Así como también permite arreglos a nivel computacional en el proceso de edición.

Formato Cinematográfico

En el formato cinematográfico, diseñar la iluminación resulta muy difícil, al igual que en el formato televisivo, pero con la diferencia de que en el cine hay un personaje específico con una especialidad particular para desarrollar esta labor: el director de fotografía, él es quien verifica técnica y artísticamente la luz.

“El director de fotografía es una de las figuras más importantes en la creación de una película. De su entendimiento con el director debe nacer el ambiente, la atmósfera de las secuencias, su mirada resulta definitiva en la creación de la textura, la calidad y la intensidad de la luz, del color o los grises que darán el tono determinado a los fotogramas...” (Pág. 99)²²

La iluminación en el cine debe estructurarse con lógica, la luz artificial que se emplea en el cine no puede ser de ninguna manera una improvisación, porque solo se puede estructurar un sistema de iluminación de acuerdo con las necesidades. Cuando se filma con luz artificial es necesario tener todos los efectos y todos los valores tonales de la composición bajo dominio. Se inicia la iluminación con una sola unidad: la luz básica, ésta luz no se llama básica porque constituya el primer paso práctico, sino porque es la que debe mostrar por sí misma y a grandes rasgos las intenciones del fotógrafo y dominar también el resto de la iluminación... Para que la proyección de una imagen cinematográfica en la pantalla represente un aspecto real de un objeto o de un sujeto deberá transmitir: la forma; el color; el tono; la luz; el espacio y el movimiento. (Pág. 164)²³

²² **Cabezón, Luis. Gómez-Urda, Félix.** La Producción cinematográfica, Madrid: Cátedra, 1999.

²³ **Haquette, Julio.** Tecnología del Cine, México D.F.: Materiales de extensión universitaria, 1987.

En la iluminación del cine se debe tener presente todo un espectro técnico, que compete a la cámara, y así como en televisión también se utiliza un primer ojo denominado cámara, en ese formato son tres generalmente las que deambulan por el set, en cambio en cine es sólo una, que guarda secretamente la información que graba, para revelarla posteriormente, por lo tanto quien maneja la cámara y define sus tecnicismos, es un experto, un especialista en la materia, el director de fotografía.

La malla curricular de Diseño Teatral, contempla el ramo de iluminación, pero en los tres años en los que se enseña, la particularidad de dirección de fotografía, no ésta dentro de sus objetivos. Es una especificidad que debe estudiarse aparte, como especialidad, posterior a la carrera de Diseño Teatral o de otra, que también tenga semejanzas con el cine.



Sistema... Técnica... Procedimiento

Capítulo IV

Los Métodos y las Formas de Realización

El diseño teatral (escenografía, vestuario e iluminación) forma parte de la personalidad estructural de la obra, donde cada organismo debe ser percibido por sí mismo y lograr una armonía inseparable del todo.

Es posible decir que cada diseñador tiene una mirada personal respecto del trabajo que desempeña. Este punto de vista se manifiesta en el modo por medio del cual se involucran y desarrollan su creación. Éste capítulo pretende analizar comparativamente los distintos métodos con que trabajan nueve diseñadores teatrales a saber: Ramón López, Germán Droguetti, Imme Moller, Monserrat Catalá, Pablo Núñez, Rodrigo Bazaes, Sergio Contreras, Jorge “Chino” González y Raúl Miranda.

El método de cada diseñador, se desprenderá de la entrevista personal²⁴ realizada. En ellas, los diseñadores exponen sus distintas ideas y percepciones del quehacer como diseñador, que nos permitirá conocer esas apreciaciones, saber qué los inspira, qué los ayuda a desarrollar y concluir su trabajo, qué los perturba y qué hace que sean necesarios, como figura creadora.

Se darán a conocer nueve diseñadores; nueve pensamientos; nueve procesos personales de creación de distintos formatos: ópera, teatro, televisión y cine. Para llevar esto a cabo, se realizará una comparación. En primer lugar, se contrastará la metodología general de cada diseñador, Luego, se compararán las ideas de cada diseñador respecto de las diferentes especialidades, estas son: escenografía,

²⁴ Para precisar la información y explicar de manera concreta las palabras de los diseñadores, sin cambiar el contexto, ni la idea, se podrá encontrar la entrevista completa realizada al diseñador en el anexo (cd), ya que a continuación solo se extraerán trozos y citas de la entrevista.

vestuario e iluminación. En esta comparación no se considerará directamente el formato, pues las metodologías de los diseñadores no cambian sustancialmente en los diferentes formatos. El objetivo de este trabajo es exponer no solo las semejanzas o diferencias entre sus ideas, sino también los consejos que fueron entregados en la conversación... ahora escrita.

Lo anterior es funcional para saber si existe una metodología personal o común a todos. Para esto se revisará el proceso de diseño, en algunos casos el diseñador menciona su especialidad, (vestuario, escenografía, iluminación), los diseñadores incursionan en más de una especialidad e inclusive en más de un formato.

Método Personal

Cada diseñador relata su metodología, independiente del formato al cual el éste dedicado e independiente a la especialidad que realice, en oportunidades se menciona, pero generalmente hablan de un proceso general. Un método personal e indefinido a una especialidad.

A) Ramón López:

Mi metodología de diseño es variable, algunas veces, el diseño surge de los ensayos, en donde tomo nota, dibujo ideas en relación a lo que los actores proponen para los personajes. Otras veces llego al primer ensayo con una propuesta hecha, que fue fruto de conversaciones con el director, presento los bocetos y las maquetas que creo que son herramientas absolutamente fundamentales para poder descubrir y poder darse a entender. En otras ocasiones, se puede realizar un diseño colectivo. En términos generales, intento llegar a un entendimiento intelectual con los actores y directores, luego realizo un estudio de la obra de sus claves dramáticas, para encontrar el punto de vista, los énfasis, el tono en que se pretende presentar la obra, es decir, una aproximación conceptual y contextual. Luego de esto, viene el proceso de artesanía, es decir, de dibujo propiamente tal, los bocetos.

En el escenario, por un problema de espacio, pesos o costos, casi todo es de mentira, se buscan materiales que den ilusión o sugieran una realidad. Yo soy quien decido los colores, las texturas y los tipos de materiales a utilizar. En mi caso, yo tengo muy claro lo que quiero y lo que quería hacer, aunque siempre estoy abierto a sugerencias para mejorar el proyecto.

B) Imme Moller:

En lo que es la ópera es importante trabajar con el equipo, con el reggiser, con la escenografía, iluminador, es como un poco posterior pero es súper importante el equipo. Hay ocasiones que tú no puedes trabajar con el equipo. Es súper importante trabajar con el equipo especialmente con el reggiser y el escenógrafo, todo empieza ahí en base a lo que pide el reggiser, lo que quiere lograr él y que tu aportes y apoyes eso, entonces ahí depende todo lo que estudies, en ver veinte mil películas o libros, etc. porque es en base a lo que él está estudiando, que tú enganches en eso y te puedas apoyar.

El reggiser te cuenta la idea que tiene y tú ahora en base a lo que él te contó empiezas a estudiar y en el fondo lo mismo que él está estudiando y está viendo, para poder realizar el proyecto, entonces empiezas y empiezas con todo. Hago los primeros pre bocetos y ahí empezamos, el te puede cosas específicas, para él no sé, es súper importante que ella vaya de rojo o él vaya de negro, más allá no y en general el resto ya funciona, pero siempre viendo y estando al tanto, luego empiezan los ensayos y ahí empiezas a cambiar o a transformar cosas, pero en base a lo que él va transformando en el momento, por supuesto en base a lo que es la escenografía, porque si tiene por ejemplo la escenografía recargada vas a hacer una cosa más simple en vestuario o realmente va a ser algo simple en vestuario y súper guau en escenografía

C) Jorge Chino González:

El director, una vez que me ha seducido con su proyecto, me presenta la obra, yo la leo. Mi trabajo se relaciona siempre con los actores y con el director. Asisto a los ensayos, a mirar la actitud de los actores a tomar notas, a recopilar información (películas, videos, láminas, imágenes).

Luego empiezo con los croquis. El boceto me tiene que seducir, y al director, escucho sus ideas, las de los actores, conversamos mucho, veo imágenes, propuestas. Me siento un obrero del teatro.

Luego, me desaparezco unos 10 días, una semana y luego con la maqueta, que siempre está sujeta a cambios, que me la hagan tira si quieren y generalmente he acertado al tiro.

Les paso maqueta, despiece, en lo posible, porque trabajo yo la maqueta y después saco el boceto o hago a la inversa, y no uso ninguna de las técnicas que me han enseñado en la escuela, no tengo idea se me olvidaron honestamente.

Hago una maqueta esquemática que llamo yo, sin color, con cartón que desarmo los cartones y los mido, pues tiene una perspectiva diferente, un ángulo raro, extraño, y la proyecto.

Después debo encargarme de que se realice fielmente a lo que propuse.

Al momento de diseñar, siempre tengo en mente el material con el cual voy a confeccionar el diseño. Realizo el boceto precisando si voy a utilizar terciopelo, raso, gasa, tiene que notarse.

D) Sergio Contreras:

La metodología de trabajo es variable según cada persona, hay que ser flexible, creativo y abierto para resolver todos los temas.

La propuesta de diseño varía según el director y el equipo con que se trabaja. Ellos pueden imponer, sugerir o permitir el diseño

Proceso personal de diseño:

1. Reflexión de la propuesta que dura de dos a tres días.
2. Creación del boceto

El diseñador es el artista del grupo de producción

Realización: Como la televisión es técnica, en primer lugar, resuelvo la planta de movimiento (considerando la cantidad de cámaras con que se trabaja). Esta metodología funciona para cualquier tipo de programa

La creación escenográfica está determinada por la planta de movimiento y de cómo las cámaras van a captar la situación

Luego, planteo las técnicas (cómo va a ser el fondo, el interior o exterior, las partes superiores e inferiores) es decir, todos los conceptos espaciales. Los materiales para la construcción a escoger, dependen directamente de los conceptos que se deseen desarrollar, según las propiedades de cada material.

E) Pablo Núñez:

El proceso de diseño comienza en el momento mismo en que te encargan una obra. Lo primero es conocer la obra, leer el texto, si lo hay, o asistir a los ensayos si es que se trata de una improvisación

Antes de comenzar el diseño asisto a los ensayos generales para entender el proceso, el sentido de la obra. Luego diseño, y después racionalizo. Creo mucho en la intuición, o sea creo que la primera imagen que surge en ti, te va a perseguir durante todo el proceso de diseño de esa obra. Los primeros trazos, en general, son el resultado del proyecto. Primero está la idea, luego esa idea va encontrando su justificación, su razón de ser.

En general, yo prefiero esperar hasta el último minuto para concretar el diseño. No me gusta no poner manos a la obra solo, porque siempre me gusta trabajar en equipo.

Me toma bastante empezar a hacer la maqueta, a diseñar los vestuarios, aunque ya tenga la idea en la mente. Muchas veces he hecho vestuario sin hacer boceto, lo he ido como armando ahí, o escenografía. Todo depende del proceso que cada una tengo.

No hay una metodología única.

Generalmente, pienso en los materiales después de que he diseñado. Yo ya tengo nociones de los materiales con los que cuento, y si no, los creo transformando telas, añadiendo adornos. Esa es una de las cosas que más disfruto del diseño teatral, crear mis propios materiales.

F) German Droguetti:

La clave del trabajo de diseño está en descubrir lo que pasa por ti mismo luego de que te hacen un encargo. En este sentido, soy súper visceral. Una vez que tengo claro mi impresión de la obra me propongo un desafío.

Lo anterior solo es posible una vez que he leído cuidadosamente el texto y he imaginado las intervenciones de las luces, en fin, todo aquello que permite la lectura, la interpretación de la obra. La magnitud de mi intervención en la interpretación de la obra va a depender, en gran medida, de lo cerrado o abierto que sea el texto.

Esto va a estar en directa relación al trabajo que se realice con el reggiser. Solo una vez hecho el trabajo de mesa con él, después de haber compartido conversaciones en torno a las ideas, al análisis del texto, con un lápiz y un papel, tomando notas.

Luego viene el trabajo de taller, en donde me encierro a buscar las mecánicas, los colores, los materiales, las texturas. A imaginar los personajes y la escenografía

Una vez hecho lo anterior. Comienzo a realizar bocetos.

G) Rodrigo Bazaes:

Cuando me enfrento a un equipo creativo, lo que más me tiene que llamar la atención es el texto, es decir, si me interpreta, si pasa por mí, si me mueve, si creo que es contingente.

Yo trabajo con un profundo respeto por el texto dramático, me ha funcionado mucho el análisis dramático, como una forma de encontrar soluciones al problema de la escenificación, a partir de aquello encuentro mis argumentos, encuentro mis fuentes, mi inspiración y logro establecer un mapa con sentido y dotar de estructura visual a una obra de teatro.

En primer lugar, lectura del texto. En segundo lugar, me entrevisto con el director para discutir acerca de sus objetivos para la obra. Solo después de esto, comienzo a tomar decisiones. Generalmente me adapto a la metodología del director con el cual estoy trabajando. Él es el jefe y mi proyecto surge luego de largas horas de conversación con él.

En otras ocasiones, los primeros esbozos empiezan a surgir en los primeros ensayos, que es cuando surge la visualidad de la obra. Comienzo el boceto dibujando con lápiz, las líneas simples, los esbozos porque, si se trata de materializar mucho una idea ésta se consolida y se muere muy rápido. Si llegaras con un boceto demasiado acabado tiende a no oxigenarse en el transcurso del tiempo.

El boceto debe ser rápido y debe asociar las imágenes que el texto despierta y me aventuro a buscarlas para poderlas mostrar, porque tiendo a ser muy iconográfico. La maqueta se deja para después, para el proceso de construcción, cuando ya ha sido cerrado el concepto.

H) Monserrat Catala:

Empiezo a trabajar en escena, construyendo ahí mismo, analizando y trazando las líneas generales. Mi método es construir la escenografía día a día, asistiendo a los ensayos, conversando y eso significa, obviamente, mucha más energía, mucha más entrega.

Es muy importante conversar con los actores y ver cómo ven el personaje, como construyen, porque puedo tener una idea, pero los que finalmente van a usar el vestuario son ellos y generalmente aportan mucho. Siempre los tomo en cuenta, no me siento cómoda mis vestuarios, porque podría estar equivocada, en cambio si tomo en cuenta lo que dice el actor, hay algunos elementos que ellos incorporan, por ejemplo un pañuelo al cuello y a mi me parece que eso funciona, entonces yo lo tomo y lo incluyo en mi diseño.

En el cine, la producción es muy organizada y están todos los participantes muy involucrados:

En primer lugar, se presenta un problema que se lleva a la mesa de trabajo, donde se dialoga, después se trabaja la argumentación, la propuesta.

El director está muy presente y se involucra con todos los niveles de producción, se revisa el guión, luego hay una reunión con el director para plantear las líneas generales del diseño. Luego vienen las reuniones con todos los implicados, después, se organiza la producción teniendo en cuenta los recursos.

Se debe resolver todo antes del momento de filmación. Como metodología de diseño, prefiero no cerrarme con bocetos, porque muchas veces, éstos no tienen nada que ver con la locación donde se va a filmar. Prefiero trabajar, crear, en terreno.

l) Raúl miranda:

Primero que nada no soy un diseñador que ponga el trabajo al servicio de la puesta o del texto, participo en un proyecto de los cuales tengo vínculo afectivo con la gente o donde efectivamente el director me da la libertad para intervenir. A los textos por lo general no les doy más de una leída, prefiero leerlo una vez, sorprenderme si es que hay algo en que sorprenderse y ver como se adecua mi poética, tengo una línea de trabajo que es muy específica mía, que la he desarrollado a lo largo del tiempo y ante lo cual se adecua según los requerimientos que quiera hacer el director o el dramaturgo. Para mi tomar una obra o inventar una obra, tiene que ver con los cuestionamientos que yo tengo en ese momento, si no me sirve pues o si no tengo la libertad del director, para plantear esa problemática, yo no le sirvo a esa puesta, ni esa puesta me sirve a mi.

Los actores pueden opinar con respecto a la comodidad del vestuario, personalidad de los elementos. Trabajo en torno a lo que son al uso de referente o como se puede decir también del software, de información que uno maneja, pero que es fundamental para cualquier diseñador tener un bagaje cultural lo más amplio posible, que vaya desde la cultura clásica tradicional, hasta lo más pop de lo pop, mientras más información maneje, ya, es más amplio tu capacidad y rango de trabajo, entonces lo que hago empiezo a operar con los referentes, es decir, en vez de estar haciendo bocetos, tomo mis revistas, mis libros muestro imágenes, converso mucho, pongo música, acudo a todos los referentes que puedo tener y que me puedan servir para la construcción de una imagen mental, porque dibujar me da lata y si un director quiere un dibujo, yo le hago un dibujo, pero le advierto, este dibujo no tiene nada que ver con lo que yo le haría.

Es importante que las cosas sean lo que son, si se utiliza una piedra, debe ser de verdad, no me gusta lo artificioso.

La metodología recién expuesta por sus propios protagonistas da cuenta de que existe una forma para llevar a cabo un proceso creativo. Este método tiene posibles conexiones, entre los que aquí se han

expuesto, pero posee una cuota de individualidad importante, que nos hace plantearnos la idea de un camino en común, pero con atajos diferentes.

A continuación daremos cita a las especificaciones que cada diseñador acentúa en las distintas especialidades, ya sea escenografía, vestuario o iluminación.

Escenografía: en sus distintos formatos: Opera- Teatro- Televisión- Cine.

A) Ramón López:

Lo más atractivo de la escenografía, es que la escenografía tiene vida y tiene sentido en la medida que está activada por el actor, por el cantante o por el bailarín y en relación al texto, ya sea texto dramático, al texto bibliográfico o al texto musical, entonces aquí tu dices claro esto adquiere sentido, adquiere vida propia, porque está activado por la palabra o la música o sea una escenografía sola, claro puede ser atractiva, puede ser bonita o puede estar ahí, pero a veces muchas escenografías no existen mientras no esté con la obra, ni con la luz, entonces tú dices... ah porque no son nada, pero cuando te vas perdiendo junto al actor y el actor le da vida, ahí adquiere sentido todo, entonces ahí está la gran diferencia entre escenografía y decoración, porque la televisión son decorados, los espacios están, tu reconoces los lugares y da lo mismo lo que pase adentro, pero en el teatro el da lo mismo, es distinto, no es así no más, se activa con un catalizador que desencadena toda una reacción en el espectador y que eso está dado entre una relación, entre un texto dramático y el espacio y que hay como ciertas llaves que te las va dando el texto y durante la representación el público va accediendo a esas llaves y va abriendo puertas que no existen, que son diástoles, pero son puertas de entendimiento, de descodificación de lo que está pasando en el escenario

La escenografía se debe realizar, principalmente, en relación en con el actor.

El escenógrafo debe estar presente en los ensayos, pues es ahí donde puede resolver los aspectos del espacio, escuchar sugerencias según sean las necesidades de los personajes, el estilo de la obra.

Hay que dominar el tema de la representación, hay que también tener un dominio de lo tecnológico, o sea conocer las claves y los códigos del funcionamiento de un escenario, porque no basta con hacer buenos dibujos, se deben llevar a cabo con éxito.

Eso es lo mas complejo del labor de un escenógrafo.

Es muy difícil desarrollar la metáfora escénica pues, en televisión, la escenografía tiende a ser netamente funcional. La escenografía es, en la mayoría de los casos, muy realista.

B) Raúl Miranda:

El diseño del escenario es un trabajo de pensamiento y reflexión. Yo, de construcción, no tengo idea. No sé la diferencia entre un clavo de concreto y uno de madera, sí sé lo que quiero, tengo la idea y otros lo construyen.

C) German Droguetti:

Para mí, la escenografía es “arquitectura falsa” que permite crear espacios y movimientos distintos.

Primero realizo el boceto, la planta esquemática y luego la voy configurando según el estilo que se requiera. Luego realizo el trabajo de despiece que es muy metódico, en el cual voy reconstruyendo, parte por parte el dispositivo escénico que está inserto en el espacio básico (esto es: la cámara negra, o de color, en donde se instala la escenografía que en el Teatro Municipal, es de 12 por 14 mts)

En general, no construyo maquetas.

Finalmente, le envío al reggiser los planos y el despiece para que analice los posibles errores y las eventuales complicaciones técnicas que pudieran surgir, para que, finalmente, lo apruebe.

Yo estoy siempre abierto a los consejos que me puedan dar para la confección de la escenografía. Jamás doy por sentado los mecanismos ni las soluciones técnicas para el dispositivo escénico porque creo que es un trabajo comunitario.

D) Rodrigo Bazaes:

Para mí, la escenografía es un campo de exploración teórica en relación a lo habitable, es una actividad efímera en torno al espacio, un terreno de investigación.

Antes de comenzar, analizo la situación general de la obra, en que teatro se va a montar, cuánta gente asistirá, con cuántos recursos tenemos...

Luego pienso en la cantidad de espacios que necesita el texto mismo

Mi trabajo se centra en el concepto visualidad que es contradecir la mera aplicación de artes plásticas como un decorado, si no que aplicarlas porque estas artes plásticas se activan mediante otros elementos y mediante otros lenguajes que lo activan a nivel significacional y que no pasan solamente por sus cualidades materiales.

Yo intento dotar la escenografía de una conducta que adquiera un sentido al desplegarse temporalmente, que tenga un inicio y un fin, pues es una visualidad que ha sido creada para ser percibida y vivida en un determinado lapso de tiempo. El cine es una producción inmensa, por lo tanto, los equipos creativos son más grandes, se debe delegar más y confiar más, uno diseña bastante menos en el cine sino, más bien guía el proceso creativo de un equipo o sea hay vestuaristas, maquilladores, peluqueros hay escenógrafos y en alguna forma tu necesitas dirigir ese equipo dándole caminos de acción.

En la primera etapa elijo el material pensando en la construcción misma, en que sea liviana, pesada etc....

En una segunda etapa pienso los materiales como elementos que significan por sí mismos.

Para mí, el material con que diseño la escenografía es un elemento que comunica, es decir, la madera, los materiales tecnológicos constructivo, los plásticos, los poli carbonatos, también hablan porque en ellos también está impresa la cultura.

E) Pablo Núñez:

Para la escenografía realizo el boceto y luego el despiece, a menos que la estructura sea tan sencilla que no lo requiera.

La televisión, al igual que el cine, te permite mentir mucho para realizar la escenografía de los programas de televisión. Permite la reutilización y reubicación del material para cambiar los planos o el aspecto de la escenografía.

F) Monserrat Catala:

Para realizar la escenografía me asesoro con algún pariente que sea ingeniero, arquitecto, para averiguar cómo funcionan ciertas estructuras, consulto libros.

La escenografía del cine se construye pragmáticamente, los procesos de diseño son más lento, detallistas, con mayor documentación.

G) Sergio Contreras:

Generalmente, el cine trabaja con imágenes que ya están hechas, trabaja mucho con fotografías, con documentos o, muchas veces, con escenas que han sido realizadas previamente.

En muchos de los casos, el director presenta lo que quiere, ya lo tiene claro y al diseñador le queda poco que aportar. El diseñador de cine, generalmente no crea, sino que más bien recrea.

H) Jorge Chino González:

para escenografía parto con un mismo discurso, o sea no discurso mío sino que el que me ofrecen la obra, la leo y después el director me seduce y empiezo también el ensayo, la entrada, la salida que sé yo todo eso, a ver no hay nada o sea el ensayo es una sala pelada donde ponen 2 sillas, que se yo y después de ver imágenes lo mismo que en un vestuario propuestas, ideas del director, ideas de los actores, los escucho a todos yo me siento uno, aunque suene siútico y cursi realmente un obrero del teatro donde vamos todo para el mismo lado y escucho a todos y me desaparezco unos 10 días, una semana y luego con la maqueta, esto es una propuesta no es el diseño, que está sujeto a cambios, a que me la hagan tira si quieren y generalmente he acertado al tiro sin reparos, el color bajarlo tal vez.

Vestuario: en sus distintos formatos: Opera- Teatro- Televisión- Cine.

A) Ramón López:

Un diseñador de vestuario, debe saber de de estilos, y períodos, de costura, de materiales.

B) Raúl Miranda:

Es fundamental para cualquier diseñador de vestuario, tener un bagaje cultural lo más amplio posible, que vaya desde la alta Costura hasta un nivel teórico desde la cultura clásica tradicional, de lo pop...

Mientras más información maneje, más amplio es el rango y la capacidad de trabajo. Para eso me ayudo con referentes, en vez de estar haciendo bocetos, tomo mis revistas, mis libros muestro imágenes, converso con el equipo, para lograr las imágenes del diseño. Es fundamental que cada actor tenga un accesorio propio, porque tú le ayudas a la construcción del personaje. Utilizo materiales nobles, no me gusta hacer vestuario de ropa usada, me gusta mezclar la tela mandarla a hacer, ya con la modista o con el sastre a la medida del actor.

C) Pablo Núñez:

Trabajo con bocetos, generalmente a lápiz pasta y, en algunos casos, coloreados. El boceto no es más que una guía para quien confecciona los vestuarios.

Para mí lo más importante es la elección de los materiales, y, más importante aún, la prueba de vestuario porque el papel soporta todo pero la materia no.

Lo bueno del diseño de vestuario de una obra de teatro radica en que los actores, generalmente, han sido escogidos porque tienen el físico idóneo para el rol, para realizar el vestuario, me interesa conversar con los propios actores, y con el director, para ir viendo que diseño funciona mejor, o ayuda más al personaje. Por esto es un trabajo en conjunto, yo respeto mucho a los actores y siempre pienso en que ellos son quienes se exponen en el escenario, y se hacen cargo de mis diseños, y, por lo tanto, no se trata de obligarlos a vestir trajes extravagantes o caprichosos.

El traje debe ser el soporte del personaje, por lo tanto, el diseñador debe dejar fuera su ego.

Realizar el vestuario para las teleseries es agotador, porque guardan la información hasta el último minuto. Tienes que leer el primer capítulo y enseguida viene la reunión de *look* donde se trazan las líneas estéticas de los personajes.

D) Imme Moller:

El Regisseur expone el proyecto y el diseñador trabaja según eso. Realiza los primeros pre-bocetos.

El trabajo final se resuelve considerando la escenografía y las transformaciones de los personajes, Antes de comenzar los bocetos, es muy importante tener en mente a quién se le está haciendo el traje.

Al momento de confeccionar yo me ahorro tiempo, al ser la encargada del taller de vestuario del teatro municipal, en donde diseño, yo misma empiezo a completar las carpetas, nos saltamos el proceso de que tenga que explicar, o sea yo de hecho empiezo antes,, o sea si hay tiempo en el taller, por ejemplo para ahorrar yo empiezo a hacer esto antes de dibujarlo, a trabajar el preboceto y de que incluso a veces improvisar ciertas cosas y empiezo a hacer, aquí está el coro con camisa, con unas túnicas y las empiezo a hacer antes, pero es por una formalidad y una comodidad.

La elección de los materiales depende directamente del tono de la obra (pobreza, riqueza, elegancia...)

Mucho material, especialmente para el coro, se toma de lo que hay en bodegas o en producciones anteriores. Esa es la base para las producciones. Después se hace un rastreo de lo que ofrece el mercado y comienzan las elecciones. Así se le asignan las texturas y colores a los bocetos que están en blanco y negro (rayar carpeta). Luego, paralelamente al proceso de teñido o estampe, comienza el proceso de costura y confección de implementos. Para mí, la confección es más importante que el boceto.

Ahí es donde las cosas se resuelven. Finalmente, las pruebas

E) Rodrigo Bazaes:

Creo el vestuario cuando tengo resuelta la escenografía.

Antes de proponer el vestuario, escucho lo que los propios actores piensan acerca del vestuario de sus personajes, me dejo aconsejar por ellos, porque es importante considerar lo que el actor está buscando. Para definir a los personajes debo pensar en su kinética, su gestualidad, su relación con el espacio. Esto va a determinar las líneas de creación importantes.

F) German Droguetti:

El diseño del vestuario es un trabajo que realizo en el taller, luego de haber hecho el trabajo de mesa me dispongo a imaginar, a interpretar a los personajes para vestirlos.

En general, mi estilo de vestuario es simple, no me gustan los diseños recargados o llenos de detalles. Pongo el énfasis en los colores, las texturas de las telas.

Yo pienso en monocromático, jamás combino más de dos colores. Nunca trabajo con toda la gama, siempre dejo afuera al menos dos colores, además, la iluminación también aporta muchísimo al colorido.

En la ópera, a diferencia del teatro, los cantantes no se involucran tanto con los personajes que interpretan y, por lo tanto, son muy respetuosos con lo diseños de vestuario, es decir, ellos no intervienen en el proceso, apenas dan ideas, uno les muestra el boceto y luego llegamos con el traje casi terminado.

Como soy diseñador gráfico, tengo muchos vacíos en la parte confección y elegir los materiales para el vestuario es una de las cosas más difíciles para mí. La elección de los materiales es importante porque, como no me gusta el exceso de detalles, aprovecho al máximo los materiales mismos, yo incluyo en los bocetos los materiales que quiero (que sea liviano, pesado etc...) y los de confección me asesoran.

G) Monserrat Catala:

Mucho del vestuario de la televisión mayoritariamente se compra y, a veces se copian los modelos en distintos colores y texturas, para no repetir. La diseñadora se debe encargar del look del conductor o del personaje.

El vestuario también se confecciona detalladamente en el cine. Yo comienzo a buscar el vestuario según las características de los personajes, muchas veces lo compro y otras, lo mando a confeccionar.

Le propongo algo al actor y él da su opinión. Si no está conforme, con su ayuda, buscamos en otras fuentes.

La efectividad del diseño pasa por estar con un maquillador, con un peluquero y con todos los implicados ahí en el momento, porque sino, no funciona.

H) Jorge Chino González:

Para mí el boceto me tiene que seducir así como me sedujo el director a mí y yo tengo que seducirlo a él y ojo la seducción tiene que quedar no en el papel sino que después preocuparme de que se realice tal cual y quedan igual los bocetos, a los trajes y la inspiración. No me gusta poner la palabra investigación porque me siento como investigador, pero sapeo mucho, prefiero sapear mucho que me den picadas por acá, nombradas por allá, recortes por acá, películas, videos, láminas, imágenes, de todo, hasta que llega un momento, que suena muy cliché, pero es el miedo a la hoja blanca, empiezas a hacer croquis, monitos chicos, yo trabajo en una hoja grande y ahí empiezo a ver que actitud necesito, para el boceto.

Yo produzco el vestuario, compro todas las telas y Rosa Díaz que sabe de alta costura, los confecciona. Yo le llevo los bocetos, los cortes de tela. Y me quedo con ella para ayudarla a resolver los detalles de costura.

Iluminación: en sus distintos formatos: Opera- Teatro- Televisión- Cine.

A) Rodrigo Bazaes:

Cuando empiezo a crear la escenografía, en lo primero que pienso es en la luz y en el espacio, porque la comprensión de la espacialidad en sí que incluye la iluminación. Esta es una experiencia que se inicia en los primeros años de nuestra vida, hasta el día de nuestra muerte. Mi fuente de inspiración son las imágenes vividas, mis propias experiencias

B) Pablo Núñez:

Tengo total injerencia en la iluminación. Yo trabajo junto al director y al coreógrafo siguiendo el guión, acotando la iluminación.

D) German Droguetti:

La iluminación aporta los colores que no están en la escenografía ni en el vestuario.

La luz tiene la capacidad de transformar completamente la paleta de colores y hago uso de ella en mis diseños. Pues, por medio de la luz, doy cierto énfasis dramático.

C) Sergio Contreras:

La iluminación en televisión está supeditada a los aspectos técnicos, lo que trato de hacer, como diseñador, es que la iluminación funcione como atmósfera estética.

Las personas que trabajan en iluminación en televisión abierta son técnicos que no saben de estética.

El diseñador es quien realiza las acotaciones de la iluminación en función de la escenografía y de los materiales con que ésta ha sido construida.

cuando uno hace iluminación, subes y bajas escalas, pescas focos, atornillas, apernas, conectas, levantas dimmer, ves, pruebas, ves, buscas, es una dinámica de movimiento muy interesante lo que es la iluminación, cortas la lupa que tiene absoluta, levantas luces, se va generando toda una dinámica potente, la iluminación la planifico en la cabeza antes, pero necesariamente siempre la luz me sorprende, la luz me sorprende muchas veces es un misterio para mi la luz, aunque igual soy profesor de iluminación y tengo los conocimientos del tema y todo el cuento y toda la parafernalia de lo que implica y siempre para mi es una sorpresa, de hecho creo que es re bueno que sea una sorpresa o si no sería una lata.

En cuanto a las presentaciones que yo hago generalmente, depende de las bases de lo que se está pidiendo, a veces se te pide, no sé solamente una planta de iluminación y un pequeño boceto, como otras veces tiene que ser una presentación ya tipo PowerPoint y con todos los requerimientos y los antecedentes que te están pidiendo, yo pienso que esto también es variable en la medida en que el equipo te conoce como diseñador, porque dentro de la cantidad de tiempo que yo llevo trabajando igual uno se va tomando ciertas licencias,

Con las definiciones que nos entregaron los diseñadores, podemos completar la idea de una postura personal al momento de abordar un trabajo. Así como concederle un significado a la especialidad. Claramente no todos los entrevistados comentaron en todas las especialidades, pues no han abarcado todo el espectro de trabajo en el medio, pero con los comentarios, definiciones y sensaciones que nos entregan podemos tener y hacernos una idea.

La Diferencia Esencial: Los tiempos

Para comprender las diferencias que pueden existir en las metodologías individuales de cada diseñador en los distintos formatos, teniendo claros los contrastes de cada uno, se hablará sobre los tiempos. A través de las entrevistas se logró comprender, que es lo que más hace variar la metodología personal, pues el método que cada uno utiliza se reitera en las especialidades y así en cada formato.

A) Ramón López:

Hay mayor tiempo de diseño que en los otros formatos, en teatro, hay más tiempo para decantar las ideas, para estudiar, antes de producir el diseño.

En la ópera no hay tiempo para ensayo y error. Se está siempre en contra del tiempo.

En la televisión hay muy poco tiempo para resolver el diseño, es todo muy dinámico.

B) Rodrigo Bazaes:

En el cine es todo más rápido, casi nunca hay tiempo para diseñarlo todo de la manera que yo quería

C) Monserrat Catala:

El tiempo que se le dedica al teatro es como el tiempo en la vida. Crees que nos vas a terminar, y estás dando, siempre, la última gota de sangre. Ya en escena, importa que el actor lo haga bien y que incorpore bien tu vestuario, tu escenografía y que el aparátale escénico funcione tal y como lo pensaste.

En televisión todo es muy rápido, la producción es monstruosa, requiere mayor conocimiento técnico, es una real fábrica donde uno tiene que meterse el engranaje sin producir un tropiezo.

D) Pablo Núñez:

Los tiempos de ensayo en el teatro son, en general, más largos que en la ópera. La producción de una ópera demora alrededor de un año, pero los ensayos mismos, se realizan en poco tiempo.

El diseño para la televisión, es de lunes a domingo, se produce, de martes a domingo, el lunes sale al aire, y el martes se vuelve a empezar.

Al hacer referencia a los tiempos de trabajo, se ha querido plantear la idea de que al existir un método personal en cada diseñador, la forma de trabajo individual, prevalece independiente del formato y la disciplina, es decir, tal como se revisó en el segundo capítulo, existen diferencias en los formatos, las cuales son principalmente de forma, pues todos son espectáculos que relatan historias y que apuntan a la cultura artística y a la entretención de los espectadores, por lo tanto, solo el medio por el cual se transmite la historia difiere. Así mismo hubo referencia en el capítulo tres, donde se relatan los procesos en las distintas disciplinas, entonces, a partir de esto, se entiende que la persona se adecua a las formas del formato y la especialidad, pero que su fondo es personal, su método es íntimo y éste varía y se ajusta a los tiempos que son propios por cada formato.

La hipótesis que aquí se propone, da a entender que los pasos a seguir para realizar un diseño, se reiteran en cada diseñador, por lo que este método es particular en cada uno de ellos, prevaleciendo y diferenciándolos en la importancia que le da cada uno de los diseñadores a cada elemento del método.

Para completar el análisis crítico a las metodologías de creación de los diseñadores mencionados, se realizará una comparación del proceso de diseño planteado en el capítulo III; con el proceso que se utiliza en el método científico.

El Método Científico

Según Descartes: Descartes describía el método de esta manera:

"Entiendo por método, reglas ciertas y fáciles, gracias a las cuales quien las observe exactamente no tomará nunca lo falso por verdadero, y llegará, sin gastar inútilmente esfuerzo alguno de su espíritu, sino aumentando siempre, gradualmente, su ciencia, al verdadero conocimiento de todo aquello de que sea capaz".

1. La observación del fenómeno.
2. Formulación de hipótesis.
3. Diseño experimental.
4. Análisis de los resultados y conclusiones.

- La observación del fenómeno.

Se observa y se describe el proceso objeto de estudio.

- Formulación de hipótesis.

Se establecen posibles causas que expliquen el fenómeno estudiado, que después habrá que confirmar experimentalmente.

- Diseño experimental.

Se monta un dispositivo experimental que pueda probar nuestras hipótesis.

Si hay varias variables, se controlan todas salvo la que queremos estudiar.

- Análisis de resultados y conclusiones.

Los resultados obtenidos se suelen reflejar en tablas de datos y gráficas. La variable independiente se representa en abscisas y la dependiente en el eje de ordenadas.²⁵

Existen otros pasos en el proceso del método científico, pero que conllevan a la misma idea:

Eigelberner propone:

1. Analizar el problema para determinar lo que se quiere, formando la hipótesis de trabajo para dar forma y dirección al problema que se está investigando.
2. Coleccionar los hechos pertinentes.
3. Clasificar y tabular datos para encontrar similitudes, secuencias y correlaciones.
4. Formular conclusiones por medio de procesos lógicos de inferencia y razonamientos.
5. Probar y verificar las condiciones.

Por su parte, Mario Bunge propone:

1. Enunciar preguntas bien fundadas y verosíblemente fecundas.
2. Arbitrar conjeturas, fundadas y contrastables con la experiencia, para contestar a las preguntas.
3. Derivar consecuencias lógicas de las conjeturas.
4. Arbitrar técnicas para someter las conjeturas a contrastación.

²⁵ El Método Científico. <http://ptro1.tripod.com/chemistry/id3.html>

5. Someter a su vez a contrastación esas técnicas para comprobar su relevancia y la fe que merecen.
6. Llevar a cabo la contrastación e interpretar sus resultados.
7. Estimar la pretensión de verdad de las conjeturas y la fidelidad de las técnicas.
8. Determinar los dominios en los cuales valen las conjeturas y las técnicas y formular los nuevos problemas originados por la investigación.

El método científico es, entonces: "un camino a seguir mediante una serie de operaciones, reglas y procedimientos estables de manera voluntaria y reflexiva, para alcanzar un determinado fin que puede ser material o conceptual"

Claramente se puede deducir, que incluso para procesos tan exactos como la ciencia, las variaciones son bienvenidas y se dan lugar independiente a que apuntan al mismo objetivo. Se puede comprender, a su vez, que el proceso en general es solo eso: un método.

Una común, aunque errada, percepción sobre la ciencia es que la ciencia define "la verdad". La ciencia no define la verdad, más bien define una manera de pensar. Es un proceso en el cual se usan experimentos para contestar preguntas. A este proceso se lo denomina el método científico y comprende varios pasos:²⁶

Para construir la ciencia se investigan las causas y determina su ordenamiento. Este es el proceso de investigación que se define cómo:

- Racional o reflexivo.
- En constante evolución y perfeccionamiento.

²⁶ **Anthony Carpi**, Ph.D. El Método Científico. Visionlearning Vol. SCI-1 (1s), 2003.
http://www.visionlearning.com/library/module_viewer.php?mid=45&l=s

- Busca resultados concretos.
- Sigue métodos controlados.

Por ciencia se puede entender como un proceso, como un resultado en cuanto proceso, la ciencia es la aplicación del llamado método científico a la investigación de algún sector de la realidad. En cuanto resultados, la ciencia es un conjunto de conocimientos; racionales, sistemáticos, controlados y falibles.²⁷

Se puede señalar, entonces, que el método es el concepto que el diseñador posee de manera particular y diferente del resto al momento de plantearse un diseño, pues el método sería el mismo como eje central y objetivos finales. Y solo la ciencia del diseñador, su metodología, haría que el resultado fuese específico y congruente con él.

Se buscó el significado a la palabra metodología y el diccionario dice:

1. f. Ciencia del método.
2. f. Conjunto de métodos que se siguen en una investigación científica o en una exposición doctrinal.²⁸

Es decir que la metodología, así como la expresa el diccionario, es el todo. Se reúne bajo una palabra, todo el camino que sigue un diseñador, aplicando métodos comunes y una ciencia personal, que hacen que su diseño sea personal y con características particulares.

Un claro ejemplo de esto, es que si se les pidiera a los nueve diseñadores que realizaran un diseño, para una misma especialidad, para un mismo formato y se les entregarán las mismas referencias, propósitos y condiciones, al final del proceso habría nueve propuestas diferentes.

²⁷ La ciencia y el método científico. www.monografias.com

²⁸ Diccionario de la Real Academia Española. http://www.educared.net/aprende/f_diccionariae.htm

La idea de comparar el método artístico del diseño, con el método científico, es afirmar que en todo orden de cosas los seres humanos seguimos pasos y reglas para llegar a un fin, y dentro del diseño teatral encontramos un camino, una metodología por la cual los personajes que deambulan por ella son entes los cuales dan significado y valor a estos mismos obstáculos, paraderos y estaciones denominados métodos.

El Método dentro del Diseño

La pregunta hecha en el capítulo III ¿Que es el diseño?, hace que al comparar el método científico con el método del diseño, se vuelva a retomar en este momento y así observar las similitudes existentes entre estos dos procesos.

A continuación citamos algunas afirmaciones hechas por Wucius Wong.

Muchos piensan en el diseño como en algún tipo de esfuerzo dedicado a embellecer la apariencia exterior de las cosas. Ciertamente, el solo embellecimiento es una parte del diseño, pero el diseño es mucho más que eso.²⁹

El diseño es un proceso de creación visual con un propósito. A diferencia de la pintura y de la escultura, que son la realización de las visiones personales y los sueños de un artista, el diseño cubre exigencias prácticas.³⁰

En pocas palabras, un buen diseño es la mejor expresión visual de la esencia de “algo” sea conformado, fabricado, distribuido, usado y relacionado con su ambiente. Su relación no debe ser sólo estética sino también funcional, mientras refleja o guía el gusto de su época.³¹

El lenguaje visual es la base de la creación del diseño. Dejando aparte el aspecto funcional del diseño, existen principios, reglas o conceptos, en lo que se refiere a la organización visual, que pueden importar a un diseñador. Un diseñador puede trabajar sin un conocimiento conciente de ninguno de tales principios, reglas o conceptos porque su gusto personal y su sensibilidad a las relaciones visuales son mucho más importantes, pero una prolija comprensión de ellos habrá de aumentar en forma definida su capacidad para la organización visual.³²

²⁹ **Wong Wucius.** Fundamentos del diseño. Barcelona: GG, 1995.

³⁰ **Wong Wucius.** Fundamentos del diseño. Barcelona: GG, 1995.

³¹ **Wong Wucius.** Fundamentos del diseño. Barcelona: GG, 1995.

³² **Wong Wucius.** Fundamentos del diseño. Barcelona: GG, 1995

Aquí podemos encontrar una definición que da sentido a la poética personal de la cual hace mención Raúl Miranda.

No debemos olvidar que el diseñador es una persona que resuelve problemas. Los problemas que deben encarar le son siempre dados. Esto supone que el no puede alterar ninguno de los problemas, sino que debe encontrar las soluciones apropiadas. Ciertamente, una solución inspirada podrá ser conseguida de forma intuitiva, pero en casi todos los casos el diseñador deberá confiar en su mente inquisitiva, la que explora todas las situaciones visuales posibles, dentro de las exigencias de los problemas específicos.³³

Con esta cita se puede recordar el discurso de uno de los diseñadores entrevistados, Rodrigo Bazaes, donde el comenta: “me ha funcionado mucho el análisis dramático, como una forma de encontrar soluciones al problema de la escenificación”

Si continuamos éste análisis, ahora con el método cartesiano, se debe comenzar mencionando que existen cuatro reglas de éste, que es de utilidad destacar:

La primera era no aceptar nunca nada como verdadero que no me hubiese dado pruebas evidentes de serlo: es decir, evitar cuidadosamente la precipitación y la prevención; y no incluir en mis juicios nada más que lo que se presentase tan clara y distintamente a mi inteligencia que excluyese cualquier posibilidad de duda.

La segunda era dividir cada problema en tantas pequeñas partes como fuese posible y necesario para resolverlo mejor.

La tercera, conducir con orden mis pensamientos, empezando por los objetos mas sencillos y más fáciles de conocer, para ir ascendiendo poco a poco, como por peldaños, hasta el conocimiento de los más complejos; y suponiendo un orden también entre aquellos en que los unos no preceden naturalmente a los otros.

³³ **Wong Wucius.** Fundamentos del diseño. Barcelona: GG, 1995

Por último, hacer en todo momento enumeraciones tan completas y revisiones tan generales que me permitieran estar seguro de no haber omitido nada.³⁴

René Descartes, 1637.

Si estas cuatro reglas se llevan al plano del diseño se entenderá que leer el texto, guión, idea o argumento es de esencial importancia para conocer la historia, sin guiarnos por suposiciones, recuerdos o pensamientos de otros, para poder comprender, desde nuestro vínculo, la idea del director. Luego se deberían analizar todos lo referentes que se tienen, incluyendo todos sus recursos, falencias y tecnicismos. Para luego concebir un planteamiento y más tarde poder ordenarlo por partes y así llevarlo a cabo sin olvidar ninguna.

La metodología proyectual, es en el libro “Como nacen los objetos”, es otra forma de ver la creación como un proceso:

- Problema>Solución:

El problema no se resuelve por sí mismo, pero en cambio contiene todos los elementos para su solución; hay que conocerlos y utilizarlos en el proyecto de solución.

Entre el problema y la solución se encuentran varios puntos para tener en cuenta: Los pasos a seguir, para encontrar la salida.

- Definición del problema:
Sintetizamos los elementos que constituyen el principio del método
- Elementos del problema

³⁴ **Bruno Munari.** Como nacen los objetos. Barcelona: Gustavo Gili, 1983.

- Recopilación de datos
- Análisis de datos
- Creatividad:
de Mientras la idea es algo que debería brindar la solución, por arte de magia, la creatividad antes decidirse por una solución, considera todas las operaciones necesarias que se desprenden del análisis de datos.
- Materiales, Tecnologías
- Experimentación:
La creatividad realiza experimentaciones tanto sobre los materiales como sobre los instrumentos, para tener todavía más datos con los que establecer relaciones útiles para el proyecto.
- Modelos:
Pueden surgir modelos, realizados para demostrar posibilidades de la materia o técnicas que se utilizarán en el proyecto.
- Verificación:
su Estos modelos deberán ser sometidos necesariamente a verificaciones de todo tipo para controlar su validez.
- Dibujos constructivos
- Idea:
Muchos proyectistas sólo piensan en hallar en seguida una idea que resuelva el problema, la idea hace falta por supuesto, pero en su momento.

El método proyectual consiste simplemente en una serie de operaciones necesarias, dispuestas en un orden lógico dictado por la experiencia. Su finalidad es la conseguir un máximo resultado con el mínimo esfuerzo.³⁵

³⁵ **Bruno Munari.** Como nacen los objetos. Barcelona: Gustavo Gili, 1983.

Queda claramente señalado y de forma explícita: el orden lógico, proceso o método existe gracias a la experiencia.

En el campo del diseño tampoco es correcto proyectar sin un método, pensar de forma artística buscando en seguida una idea sin hacer previamente un estudio para documentarse sobre lo que ya se ha realizado en el campo de lo que hay que proyectar; sin saber con qué materiales construir la cosa, sin precisar bien su exacta función.³⁶

¿Es posible diseñar algo que no se sabe como se realizará?, ¿Cuánto conocimiento debe poseer un diseñador? Aquí se encuentran interrogantes importantes ya que, si se revisa la carrera de diseñador teatral, en ninguna parte de su malla curricular, se presentan ramos específicos, para cada área, como estructura y materialidad, o corte y confección, o electricidad, etc... ¿Es necesario tener conocimientos específicos para diseñar?, según la experiencia siempre es bueno tener conocimientos, para afrontar un diseño, pero abarcar demasiado es provocar un desastre, es decir, si un diseñador quiere dedicarse solo a una especialidad siendo ésta vestuario, por ejemplo, puede acumular conocimientos específicos, pero a través de las conversaciones con los diseñadores entrevistados, quedó claro que muchos no tenían el conocimiento particular de la especialidad, como German Droguetti, quien comenta:

En cuanto a vestuario pasa exactamente lo mismo, yo dejo muy abierto lo que significa la parte realización, siempre que se mantenga dentro de lo que yo planteé como imagen final, como silueta del personaje, si eso tiene 5 cortes o tiene 20 cortes yo le digo así honestamente, ¿qué es lo que te parece a ti?, ¿qué es lo más conveniente?”, y me dicen “mira sabes que podemos hacer un corte abajo”, “perfecto ningún problema”, si funciona, eso está dentro de lo que yo quiero, pero eso lo asumo yo, que es más bien una cosa de desconocimiento absolutamente; yo no sé cortar no tengo idea, supongo, imagino más o menos como se podría cortar, si tu me dices

³⁶ **Bruno Munari.** Como nacen los objetos. Barcelona: Gustavo Gili, 1983.

oye saca las medidas y hace... sería incapaz, lo reconozco absolutamente y esa carencia y no lo puedo tomar como una arrogancia, como decir yo soy un diseñador, no es tomar si esto es un trabajo colectivo que aparezca un nombre, o aparezca otro da exactamente lo mismo, si alguien me pide una ayuda, obviamente que yo estoy a cargo de eso lo voy a hacer, y si más puedo aportar para que mejore el producto es mucho mejor.³⁷

A través de la palabras de German Droguetti podemos comprender, entonces, que es un trabajo en equipo y en todos los equipos hay personas con trabajos específicos, a los cuales un diseñador puede concurrir, pues si el diseñador, conoce la solución y no tienen ninguna duda o conflicto, es un paso menos a seguir, pero si tiene alguna duda, preguntarle a alguien que maneje el tema no es un conflicto, ni una falencia en particular. Monserrat Catalá comenta al respecto:

Respecto a la escenografía, si tengo una idea voy por ejemplo al HomeCenter y miro, si existen los materiales y empiezo a buscarlos o hay algún primo que sea ingeniero y le pregunto, oye y esto como funciona ah ya, o a un arquitecto le digo mira y esto que tal, entonces cuando ya hice todas las averiguaciones, entre la información de libros o la que sea, me las arreglo con algún profesional y ahí recién diseño y digo esto se puede hacer, jamás ofrezco algo que después no voy a poder hacer, por ningún motivo, porque eso encuentro no pasa en diseño, sino pasa por una cosa pictórica.³⁸

Se reafirma a través de las palabras ésta diseñadora, lo anteriormente expuesto. Se puede decir, además, que para diseñar es necesario trabajar en equipo, apoyarse y compartir tareas con el resto de los integrantes, sin pretender acaparar todo el trabajo y así destacar por sobre el resto.

El método proyectual para el diseñador no es algo absoluto y definitivo; es algo modificable si reencuentran otros valores objetivos que mejoren el proceso. Y este hecho no depende de la creatividad del

³⁷ **German Droguetti.** Entrevista: Anexo (CD-ROOM), 2004.

³⁸ **Monserrat Catalá.** Entrevista: Anexo (CD-ROOM), 2004.

proyectista sino que, al contrario, le estimulan a descubrir algo que, eventualmente, puede resultar útil también a los demás.³⁹

El método además de adquirirse a través de la experiencia, puede entonces tener cambios, variaciones, y así tener un proceso lógico y conveniente. Por lo tanto:

-Creatividad no quiere decir improvisación sin método: de esta forma sólo se genera confusión y los jóvenes se hacen ilusiones de ser artistas libres e independientes. La serie de operaciones del método proyectual obedece a valores objetivos que se convierten en instrumentos operativos en manos de proyectistas creativos.⁴⁰

Conviene ahora establecer una distinción entre el proyectista profesional, que tiene un método proyectual, gracias al cual desarrolla su trabajo con precisión y seguridad, sin pérdidas de tiempo; y el proyectista romántico, que tiene una idea “genial” y que intenta obligar a la técnica a realizar algo extraordinariamente dificultoso, costoso y poco práctico, aunque bello.⁴¹

Con estas dos citas, se puede establecer la idea de que cada diseñador, maneja la creatividad y le entrega a su método un valor y un orden, para así poder llevar a cabo de manera eficiente y practica el trabajo a término.

Según John R. M. Alger y Carl V. Hays. La actitud creadora dice:

“¡No puede hacerse!, ¡es demasiado tarde para hacerse!, ¡no está en el presupuesto!, ¡es demasiado costoso!, ¡ya ha sido probado, ¡no es práctico!, es... es...” y así sucesivamente. Estos obstáculos comunes que afronta el individuo que propone algo nuevo o diferente. Evaluar e inmediatamente criticar las ideas de otros, es un rasgo muy humano y común. Pocos de nosotros

³⁹ **Bruno Munari.** Como nacen los objetos. Barcelona: Gustavo Gili, 1983.

⁴⁰ **Bruno Munari.** Como nacen los objetos. Barcelona: Gustavo Gili, 1983.

⁴¹ **Bruno Munari.** Como nacen los objetos. Barcelona: Gustavo Gili, 1983.

podemos enfocar las ideas de otros con una mente abierta y una actitud constructiva, y aún así, el propósito usual de un programa de diseño es llegar a un concepto de diseño nuevo o significativamente mejorado.

En consecuencia, cuando enfocamos la fase o fases de un proyecto de diseño relacionado con la proposición de conceptos de diseño alternativos, debemos suprimir intencionalmente nuestra actitud crítica destructiva y suplantarla con otra más objetiva y receptiva.⁴²

En su libro “Síntesis creadora del diseño”, destacan cinco consejos frente a la actitud creadora:

- La confianza en sí mismo.
- El disgusto constructivo.
- Una perspectiva positiva.
- Mente abierta.
- Coraje en las convicciones.

Luego se describen:

Métodos para el descubrimiento de conceptos de diseño

Armando una actitud creadora, ¿qué es lo que hace que una persona logre la mejor solución a un problema de diseño dado?... Aquí nos relacionamos con los métodos que uno emplea para lograr un cierto número de soluciones de diseño potenciales. Estas pueden clasificarse en tres títulos:

1. Repaso de información histórica.
2. Esfuerzo creador individual.

⁴² John R. M. Alger, Carl V. Hays. Síntesis creadora en el diseño. México: Herrero Hnos. 1969.

3. Esfuerzo creador de un grupo.⁴³

El problema del diseño se enfrenta entonces con una disposición y actitud para solucionarlo.

Ahora, continuando con otras comparaciones, y formas metodológicas se citará a la Escuela de la Bauhaus.

Fundada en 1919 por el arquitecto Walter Gropius, fue el resultado de a fusión de dos escuelas: la Escuela Superior de Artes Plásticas y la Escuela de Arte Industrial, dirigida hasta 1914 por el Belga Henry Van de Velde.⁴⁴

El objetivo de esta nueva escuela era “Educar arquitectos, pintores, escultores de todos los niveles, de acuerdo con sus capacidades, para convertirse en competentes artesanos y artistas independientes, y para formar una comunidad de trabajo de avanzados artistas-artesanos del futuro”.⁴⁵

Con esta cita, que simboliza el significado de la Bauhaus, se puede comprender cómo: arquitectos, diseñadores gráficos y artistas plásticos, pueden desarrollarse también en el campo del diseño teatral.

El primer maestro del curso preliminar, el suizo J. Itten, impulsó una enseñanza basada en el expresionismo pictórico, en la meditación de filosofías y religiones orientales y en la pedagogía de "aprender haciendo". Esto era una flagrante oposición a la metodología apoyada básicamente en cursos teóricos, imperantes en la época, en la pedagogía de la época.⁴⁶

⁴³ **John R. M. Alger, Carl V. Hays.** *Síntesis creadora en el diseño.* México: Herrero Hnos. 1969.

⁴⁴ **José Pérez.** *Vida Pasión y muerte de la Bauhaus.* <http://www.portalmundos.com/mundoarte/comentarios/bauhaus.htm>

⁴⁵ **José Pérez.** *Vida Pasión y muerte de la Bauhaus.* <http://www.portalmundos.com/mundoarte/comentarios/bauhaus.htm>

⁴⁶ ¿Que es la Bauhaus? <http://www.sitographics.com/conceptos/temas/estilos/bauhaus.html>

Según este discurso, y los anteriores, quedaría claro que el mejor ejercicio para desenvolverse como diseñador teatral, es trabajando en ello, y así a través de la experiencia, lograr un método y así un resultado.



Terminando...

Conclusión

¿Existe una metodología, para el diseñador teatral?, ¿Es un método que se aprende o se adquiere?, ¿Cuál es el camino a seguir, para desarrollarse como diseñador teatral?

Estas son las preguntas planteadas al comienzo de la investigación, luego de la presente investigación, es posible dar una respuesta a cada una de ellas.

Claramente existe una metodología dentro de la labor que desempeña el diseñador teatral. Se puede decir que, para diseñar en general existen métodos objetivos, así se vio al comparar distintos métodos existentes. La metodología que utiliza el diseñador teatral es una forma que tiene cada diseñador para poder enfrentar un proyecto, que, sin duda, es particular al momento de toparse con su creatividad y la influencia personal que éste le aporta al trabajo, así como la valorización que hace el diseñador a cada uno de los pasos a seguir.

Este proceso metódico se adquiere a través de la experiencia, pues como se puede comprender a través de las entrevistas y comparaciones realizadas, independientemente de la profesión de cada diseñador, lo importante es el compromiso, la dedicación y el respeto, que éste le entrega a su trabajo.

Para ser un diseñador teatral, no basta tener un título, pues algunos son arquitectos como Ramón López, o diseñadores gráficos, como German Droguetti, o diseñadores de vestuario como Imme Moller, o artistas plásticos como Raúl Miranda o Diseñadores teatrales, como Monserrat Catalá, Jorge chino González, Rodrigo Bazaes, Sergio Contreras y Pablo Núñez. Lo importante es la experiencia que entrega el trabajo mismo, pues para ser un diseñador teatral, no basta estudiarlo, sino serlo en el día a día.

A raíz de las comparaciones realizadas, es posible concluir, en términos generales, que los diseñadores realizan su trabajo siguiendo pasos relativamente similares. Estos se podrían resumir en los siguientes:

1. Lectura del texto
2. Conversación con el director
3. Trabajo de mesa
4. Asistencia a los ensayos
5. Trazar los bocetos
6. Definir el diseño
7. Trabajo de taller
8. Producción.

La diferencia radica en la manera en que cada diseñador aborda estas etapas. En el énfasis que pone en algunos y la poca relevancia que le otorga a otras estriba la particularidad de cada diseñador. A modo de ejemplo, expongo la relación de cada diseñador con el texto, guión, argumento o idea. Está claro que todos lo leen, pero la forma en que lo utilizan o la importancia que le entregan es muy diferente en algunos casos: Ramón López lo lee en varias oportunidades para poder comprenderlo adecuadamente, por otro lado, Raúl Miranda comenta que su trabajo no está al servicio del texto, por lo general, no los lee hasta último momento, sorprenderse si es que hay algo en que lo sorprenda y ver como se adecua a su poética. Para Sergio Contreras el texto es el gatillo inicial, pero que el director es el primer filtro, por lo que la visión de él es importantísima, siempre teniendo muy presente los discursos del autor para saber si el director lo interpreta correctamente. Para Rodrigo Bazaes el texto es lo que mas le debe llamar la atención, es a partir del texto que él saca sus argumentos, su inspiración y logra establecer un mapa con sentido, para dotar de

estructura visual a una obra. Pablo Núñez dice que lee el texto, pero que va mucho a los ensayos para entender el proceso y el sentido de la obra. German Droguetti comenta que lo lee cuidadosamente y que la magnitud de su intervención en la interpretación de la obra va a depender en gran medida de lo abierto o cerrado que sea el texto. A Jorge “chino” González lo tiene que seducir el director, contarle un cuento, y se lee el texto. Hay textos que le han parecido bien fome o bien le dan lo mismo, pero la puesta en escena que le da el director le encanta y a él le cree y ahí se motiva. A Monserrat Catalá le sucede que descubre cosas en los ensayos y descubre cosas del texto, pero está el director al lado que le va reafirmando o, le va dando pautas, para ella el director es fundamental. Para Imme Moller quien debe leer el argumento o escuchar las ideas del Regisseur, ya que se desarrolla entorno a la ópera, cuenta que habla con él y se documenta, para luego poder diseñar.

Con lo anterior queda claro que, para los diseñadores, la importancia que se le entrega a éste o a quien dirige es muy particular e íntima, pues la herramienta del texto toma una importancia a niveles personales para cada uno.

Con éste trabajo he querido averiguar si existe una metodología particular o general, en el trabajo del Diseñador Teatral. Dicha metodología es general y particular en el momento en que cada diseñador toma los referentes y se dispone a diseñar. Es decir, que los pasos a seguir cuando un diseñador se instala a realizar un trabajo, son similares en ciertos aspectos, pues hay cosas que se repiten, incluso en distintos formatos y métodos, pero la forma de enfrentar el trabajo, desarrollarlo y llevarlo a cabo es singular en cada diseñador.

Viendo el origen de cada uno de estos diseñadores, previamente mencionados y también a raíz de los análisis hechos anteriormente a cada formato y disciplina, se puede comprender que la unión mas fuerte en estos formatos y especialidades es el drama, por lo tanto, los diseñadores a través de su metodología van entregando la visualizad a la historia dramática que se desea relatar.

Después de haber conocido a nueve figuras destacadas del medio artístico cultural chileno, de haber conversado con ellas, preguntado sus secretos y conocido sus intereses, se puede concluir en que la forma no altera el fondo, pues al sentarme y dialogar con ellos comprendí, que cada cual tiene su método, su estilo, y que como espectador o como diseñador puedo sentirme atraída por uno o por otro, pues cada cual tiene un gusto personal, que atrae a unos y a otros no, pero cada trabajo es valorado y respetado, pues hablamos de grandes profesionales, que han dedicado años de experiencia dando vida a las historias.

Luego de realizar las comparaciones donde se reiteran argumentos, se comparten ideas y se contraponen otras, quiero decir que evidentemente, al igual que en la vida general, hay semejanzas y diferencias, todos somos seres humanos, pero no somos iguales, no actuamos de igual forma ante la vida y ahí está el punto que quiero relucir: cada diseñador tiene un rumbo para lograr su objetivo, tal como hay caminos de piedra, de asfalto, cemento, lisos, en bajada, con quebradas; pero todos tienen bellezas y problemas, las piedras, los hoyos, el polvo, el pasto, en fin, pero todos y cada ser humano busca un objetivo, encontrar la felicidad. Felicidad que encontramos los diseñadores cuando nos sentamos en una butaca y sin que nadie nos reconozca, sin que nadie lea la letra que aparece rápidamente terminando el programa o la película, vemos como la fórmula ha resultado, como la historia se hizo realidad y como logramos darle vida a éste mundo mágico.

Hoy, al mirar hacia atrás, recuerdo el día en que justifiqué la elección del tema para esta tesis, y me doy cuenta de que, sin quererlo, había forjado un camino complejo, lleno de aventuras y episodios, todos buenos cuando se miran con lejanía, pues los malos son valorados y comprendidos con el tiempo y los buenos son alegrías que guardamos por siempre.

Sin saber, tuve la opción de trabajar en todos los formatos aquí elegidos y gracias a la conversación con los diseñadores, hoy tengo un poco más de madurez al momento de enfrentarme novata en un trabajo. La ópera con su encanto, magia y omnipotencia, el teatro con su atmósfera, sensación y cercanía, la televisión con sus tiempos, presiones y seducciones, el cine con su hechizo, su reflexión y premura. Todos forman un conglomerado de sensaciones que puedo sortear al momento de observar como un humilde espectador, pero si debo ser el diseñador, eso sí que es complejo de describir, eso es una introspección a un mundo lleno de peripecias, que solo cuando las terminas puedes visualizar, disfrutar y comprender.

Estamos en un mundo real que llega a nuestra mente por los sentidos en dos perspectivas. Un espacio en que nos movemos y un tiempo que determina dicho movimiento.

Bibliografía

- PAVIS P. **Diccionario del teatro**. Trad. Jaume Monsalve. Barcelona: Paidós Ibericá, 1988.
- ECHARRI M - SAN MIGUEL E. **Vestuario Teatral**. Ciudad Real: Ñaque, 1998.
- LOPEZ DE GUEREÑU J. **Decorado y tramoya**. Ciudad Real: Ñaque, 1998
- MORENO J C. **Iluminación**. Ciudad Real: Ñaque, 1998.
- TRUMPER BERNARDO. **Revista Aisthesis**. Revista Chilena de Investigaciones Estéticas. "El teatro y sus problemas en Chile". Santiago: Salesiana, 1966.
- RINALDI, MAURICIO. **Diseño de iluminación teatral**. Buenos Aires: Edicial, 1998.
- GOMEZ, J. ANTONIO. **Historia visual del escenario**. Madrid: La avispa, 1997.
- APPIA, ADOLPHE. **Revista Apunte**. Santiago: Universidad Católica. Por Ramón López. Nº 110, 1996.
- WONG WUCIUS. **Fundamentos del diseño**. Barcelona: GG, 1995.
- COPEAU, JACQUES. **Puesta en Escena y decoración escénica** en *Copeau, Jacques et al. Investigaciones sobre el Espacio Escénico*. Trad. Rosa Vicente y otros. Madrid: Alberto Corazón, 1970.
- DE LA PLAZA, FCO- REDONDO M. JOSE. **El cine: técnica y arte**. Madrid: Anaya, 1993
- LIANDRAT-GUIGUES, SUZZZNE. LEUTRAT, JEAN-LOUIS. **Como pensar el Cine**. Madrid: Cátedra, 2003.
- GARCIA JIMENEZ J. **Narrativa audiovisual**. Madrid: Catedra, 1998.

- VILA S. **La escenografía**. Madrid: Catedra, 1998.
- SOLARINO C. **Como hacer Televisión**. Madrid: Catedra, 1998.
- CABEZON L.- GOMEZ-URDA F. **La Producción Cinematográfica**, Madrid: Catedra, 1998.
- HAQUETTE JULIO. **Tecnología del Cine**. México: Materiales de extensión universitaria, 1987.
- ALGER JOHN R. M., HAYS CARL V. **Síntesis creadora en el diseño**. México: Herrero Hnos. 1969.
- MUNARI BRUNO. **Como nacen los objetos**. Barcelona: Gustavo Gili, 1983.
- PEREZ JOSE. **Vida Pasión y muerte de la Bauhaus**.
<http://www.portalmundos.com/mundoarte/comentarios/bauhaus.htm>
- ¿QUE ES LA BAUHAUS? <http://www.sitographics.com/conceptos/temas/estilos/bauhaus.html>
- LA CIENCIA Y EL MÉTODO CIENTIFICO.
<http://www.monografias.com>
- ANTHONY CARPY, Ph.D. **El Método Científico**, Visionlearning Vol. SCI-1 (1s), 2003.
http://www.visionlearning.com/library/module_viewer.php?mid=45&l=s
- DICCIONARIO RAE
http://www.educared.net/aprende/f_diccionariorae.htm
- GRIFFERO R. **TV y libertad de expresión**. Ensayo, 2000
www.griffero.cl
- GRIFFERO R. **Informe sobre artes escénicas en Chile**. Ensayo, 1997
www.griffero.cl
- PEDRO CAMIROAGA, **La historia de la televisión**,

<http://www.geocities.com/Hollywood/Bungalow/7916/index.html>

- SINTECI 2002_
<http://www.sinteci.cl/oficios-cine.htm>
- AULA DEL MUNDO, Opera entre bambalinas, 19 de octubre del 2001
<http://aula.el-mundo.es/aula/noticia.php/2001/10/19/aula1003420248.html>
- TEATRO TECNICO PARA ACTORES, grupos y salas producidas por Carlos Canavese (R) 1999
<http://www.teatro.meti2.com.ar/escena/juegos/teatroinical12.htm>
- MEMORIA_CHILENA
http://www.memoriachilena.cl/mchilena01/temas/index.asp?id_ut=losteatrosuniversitariosenchile
- LA OPERA
<http://genesis.uag.mx/material/tmusica/clase6.htm>
- GARCIA FDO. Hacia dónde avanza la vida musical chilena en el siglo XXI, Institucionalidad musical republicana
<http://www.latinoamerica-musica.net/sociedad/garcia.html>
- LA HISTORIA DEL CINE
<http://recursos.cnice.mec.es/media/cine/bloque1/index.html>

-