

Cuadernillo Nº 1

DISEÑO ESCENOGRAFICO Y SISTEMA DE PRODUCCION TEATRAL

CÁTEDRA DE ESCENOGRAFÍA
FDA - UNLP - 2022

Lic. J. Hernán Arrese Igor

DISEÑADOR DE PRODUCCION / DISEÑADOR DE ESCENOGRAFIA / ESCENOGRFO EN CINE, TELEVISION Y TEATRO

Los diseñadores de producción son responsables por el concepto visual de una producción de cine, televisión o teatro. Se ocupan de los decorados, las locaciones, la utilería, la iluminación, los ángulos de las cámaras y el vestuario, trabajando en estrecha colaboración con el director y el productor. Los diseñadores tienden a especializarse ya sea en cine, televisión o teatro, aunque puede haber cierta superposición. En el teatro, los diseñadores de producción también se llaman diseñadores de escenografía o escenógrafos.

Los decorados, muebles y tarimas que el público ve en una producción teatral o fílmica conforman la escenografía. El trabajo del diseñador de escenografía es proyectar ese entorno físico en el que la acción se llevará a cabo. La estética general de la producción también reflejará la idea o concepto del director. Director y escenógrafo trabajan en conjunto. Con frecuencia forman una sociedad muy fuerte, con un director en particular, con el que puede trabajar en muchas producciones.

La escenografía debe:

Sugerir la estética de toda la producción

Crear un estado de ánimo o atmósfera apropiada

Dar pistas sobre el momento y lugar de la acción

Ofrecer posibilidades creativas y espaciales a los actores, bailarines o performers.

Todas las cosas que aparecen en escena se llaman decorados. Objetos como muebles, cortinas y adornos completan la escenografía y se llaman utilerías.

La escenografía también esconde las zonas de backstage utilizados por los actores y el equipo técnico fuera de la vista del público. Esto dependerá de la puesta en escena del director y el tipo de escenario, estudio o locación.

El trabajo del escenógrafo:

Una vez definido el proyecto, los diseñadores suelen conformar y dirigir un departamento de arte, que incluye un equipo de diseño y construcción.

La mayoría de los diseñadores de producción trabajan como profesionales independientes y por lo tanto una parte importante de su trabajo es la comercialización de su actividad. Las primeras tareas por lo general incluyen especificar la labor a desempeñar y acordar el monto de su remuneración o sueldo y el plazo de tiempo adecuado. Después de esto, las actividades de trabajo pueden incluir:

Leer el guion para identificar los factores que indiquen un estilo visual en particular, teniendo en cuenta las especificaciones de producción. La hora del día, la ubicación, la temporada, el período histórico y cualquier cambio escenográfico solicitado en el guion son tenidos en cuenta. El escenógrafo se centra en todo lo que puede ser necesario en base a la trama del guion. Las didascalias (las instrucciones dadas por el autor para la representación de la obra) suelen ignorarse en esta etapa del proceso. Es útil documentarse en la historia del arte, el contexto socio/político e histórico, para la fundamentación de las ideas del diseño.

El escenógrafo se reunirá luego con el director, el productor y el equipo de diseño (escenografía, vestuario, iluminación y sonido), para discutir los detalles de la puesta y la interpretación que hace el director de la obra. Los diseñadores de escenografía, vestuario e iluminación también se reúnen y trabajan juntos para asegurar la creación de un aspecto unificado y equilibrado para la producción. Un intenso intercambio de ideas iniciales y las primeras impresiones ayudan a clarificar los pasos que cada persona tiene que tomar en este proceso intenso de colaboración.

El diseñador de escenografía utiliza varias herramientas para comunicar sus ideas al director y los otros diseñadores:

- un boceto general de la escenografía en la fase preliminar
- planos dibujados a escala que muestran desde arriba la disposición general de cada elemento escenográfico (Planta general de decorados)
- vistas frontales que muestran a los decorados vistos desde la platea, revelando detalles como las ventanas o las plataformas (Geometral)
- modelos tridimensionales en miniatura que muestran cómo cada decorado se verá cuando esté construido (Maqueta a escala)

- Estas ayudas visuales aseguran que todos los artistas que participan en la producción se entiendan y comuniquen entre sí.

Ya definido el proyecto el escenógrafo debe:

- Planificar y detallar el presupuesto necesario en conjunto con la producción.
- Relevar y asesorar sobre los estudios y locaciones o salas pertinentes.
- Entregar los planos constructivos y modelos a escala de los decorados a los talleres o empresas encargados de la realización. Detallar los materiales apropiados y su acabado para la realización. Especificar en una lista la utilería necesaria. Hacer un seguimiento de la o las empresas constructoras de la escenografía, los realizadores o artistas escénicos, los especialistas en efectos especiales, etc.
- Contratar y la gestionar un equipo o departamento de arte (dependiendo del tamaño de la producción). Coordinar el trabajo con el diseñador de vestuario, el de iluminación y el director de fotografía (en cine y televisión). Proporcionar ideas de diseño para los trajes, pelucas, accesorios, efectos especiales, maquillaje y gráficas del proyecto.
- Exponer sus ideas a otras personas involucradas en la producción, como los actores, operadores de cámara, maquinistas, utileros, etc. Asistir a las reuniones de producción, los ensayos y el rodaje para asesorar.

En cine y televisión el trabajo del escenógrafo concluye al finalizar la post-producción.

En teatro, una vez que el espectáculo estrena el trabajo del diseñador está terminado. Ahora es tarea del director de escena (stage manager) y el equipo técnico de la sala asegurarse de que todos los aspectos del diseño de producción se mantengan con el transcurso de las funciones.

En los siguientes cuadernillos abordaremos los conocimientos requeridos para realizar un proyecto escenográfico desde el punto de vista del diseñador. Por el momento comenzaremos por conocer el espacio de producción teatral y la escenografía para teatro. El escenógrafo debe conocer el espacio donde se trabajará, los talleres, el escenario, los recursos y capacidades técnicas del mismo, etc.

DISPOSITIVOS DE LA CAJA ESCENICA DEL TEATRO A LA ITALIANA

1 Componentes principales de la maquinaria escénica:

Bajo esta denominación se ubican todos los elementos que se utilizan en el espacio escénico, como herramientas para la organización de ese ámbito en función de la producción teatral. Vale aclarar que el Teatro a la italiana es el que consta de un escenario separado, por un telón, de la platea (de forma de herradura en los teatros líricos). El público está enfrentado a la acción, la cual solo puede ser vista a través de la embocadura. Todos los dispositivos escénicos no están a la vista de los espectadores.

Un escenario posee un equipamiento fijo que se construye junto con el edificio y otro que se agrega de acuerdo con la finalidad que se le da a la sala.

El primero está constituido por: el piso, la parrilla, los puentes de maniobras y la embocadura arquitectónica.

El segundo está conformado por: el telón de seguridad, el telón de boca, con su bambalinón y arlequines (embocadura móvil). En el interior de la caja encontramos el vestido: patas, bambalinas y telón de fondo, que conforman la cámara (negra, blanca o gris); una o dos cortinas americanas que pueden coincidir con el color del vestido, un ciclorama o panorama, las varas para colgar estos elementos, las luces y la escenografía.

El piso del escenario es de madera y consta de una escena (o escenario), proscenio (parte del escenario que se encuentra por delante del telón), hombros (a cada lado) y capilla (parte posterior del escenario). Puede tener un declive de 3cm por metro lineal, actualmente se construyen sin declive. La escena puede contar con diferentes posibilidades de movimientos: giratorio/s, ascenso o descenso, desplazamiento lateral o combinaciones. También cuentan con artilugios como ascensores y trampas.



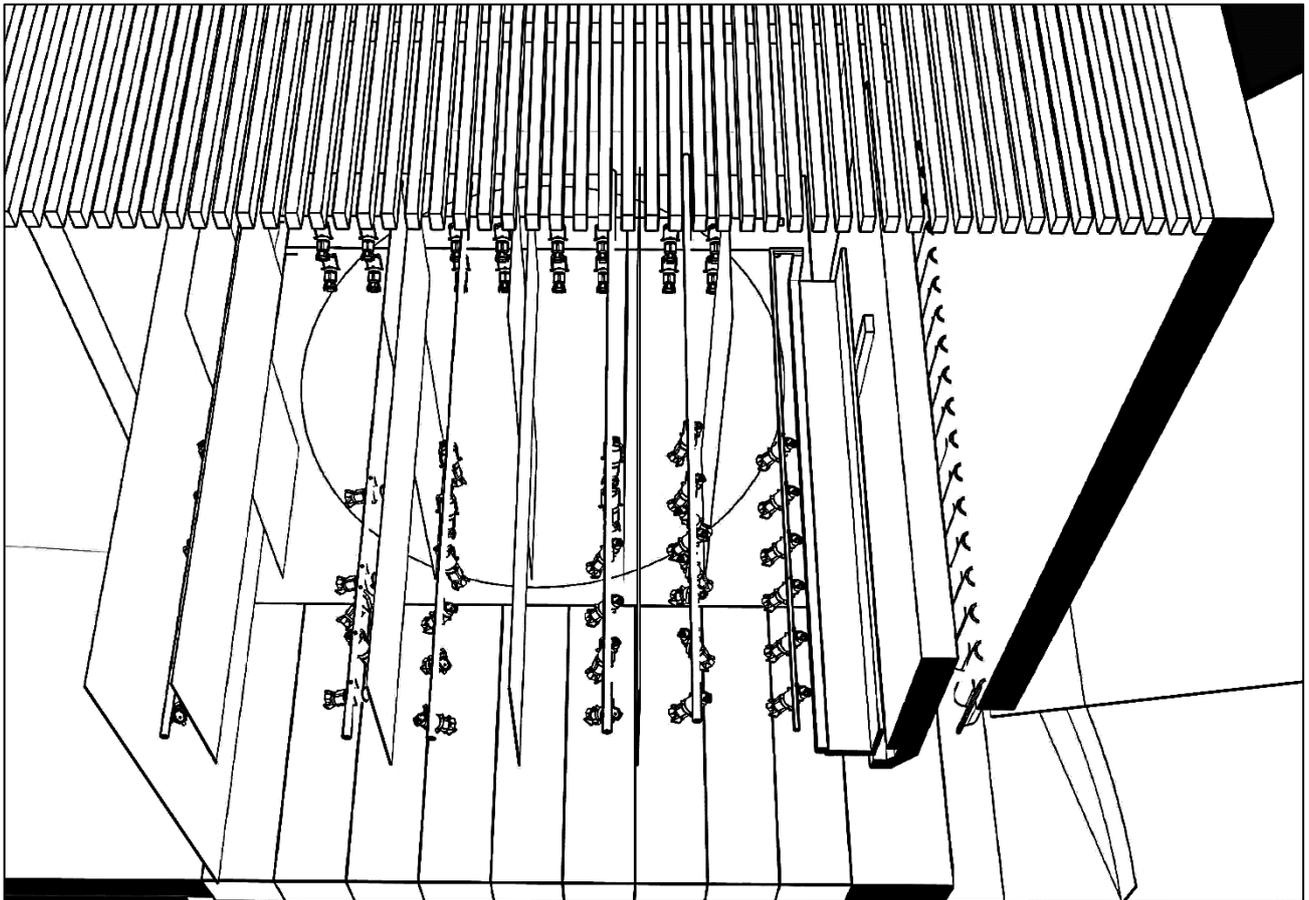
*Corte en perspectiva de la sala Martín Coronado, TGS
Escenario a la izquierda, sala a la derecha*

PARRILLA

Llamada también telar, se encuentra en la parte superior del escenario y es la maquinaria de la cual se cuelgan todos los elementos que componen el vestido del escenario, la escenografía y las luces.

Se encuentra a dos veces la altura de la boca, como mínimo, y si se separa en dos metros con respecto al techo del edificio para permitir el trabajo del personal.

La parrilla se compone de vigas perpendiculares que sirven de sostén a los listones de madera, o metálicos, que corren paralelos a la boca. Poseen unas separaciones de 50mm. Denominadas calles. En las calles o carreras se colocan los carretes, por los cuales corren las sogas (o cables de acero) llamadas tiros, que sujetan las varas. Estas sogas van hacia el o los puentes de mando, donde operan los sofistas o tramoyistas. Para esta tarea se utilizan contrapesos, motores contrapesados y computadoras en los teatros más actualizados.

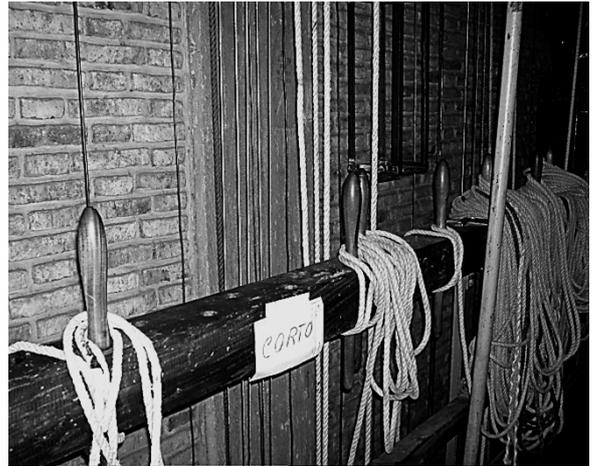


Corte en perspectiva del escenario, visto desde la parrilla

PUENTES

Los puentes de maniobra están ubicados en el perímetro de la caja escénica. Pueden ser dos o tres y deben estar comunicados entre sí por escaleras. Los puentes laterales están separados de los muros para permitir el paso de los contrapesos.

Tienen un metro de ancho, constan de un piso y una baranda con perforaciones (clavijero) en las cuales se insertan las clavas. En ellas se atan las sogas que vienen de parrilla. Esto no se practica en las parrillas motorizadas.



TIROS

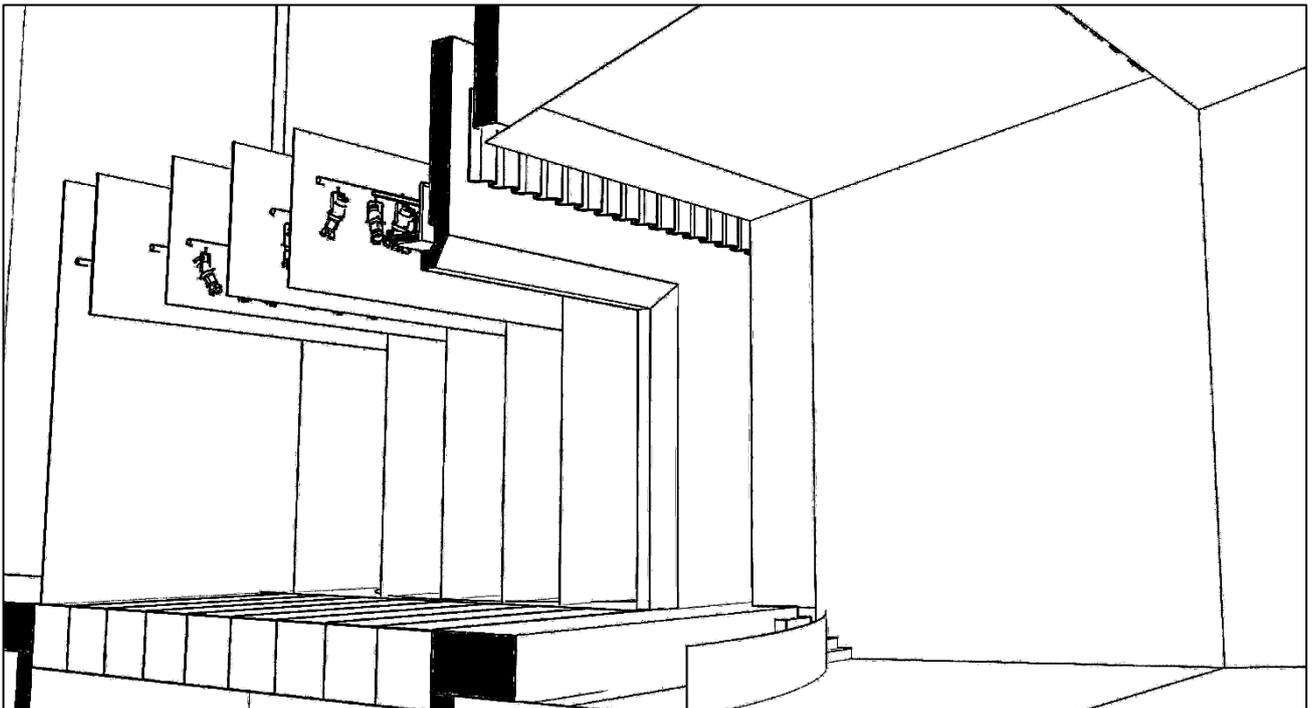
Los tiros son sogas o cables de acero que permiten subir y bajar los elementos que componen el vestido, los barrales de luces o los decorados. Por medio de los tiros es posible afinar los elementos colgados paralelos al piso a la misma altura en toda su dimensión. Evitando que una bambalina quede de un lado más baja, por ejemplo. Para ello un número impar de tiros es necesario para levantar una vara (3 o 5).

Los tiros suelen denominarse corto, medio y largo según la distancia a que se encuentren con respecto al puente de maniobras desde el cual está operando el sofista.



EMBOCADURA ARQUITECTONICA

También llamado arco escénico y boca de escena, es la abertura que comunica la caja escénica con la sala de espectadores. Tiene mayores dimensiones que la embocadura teatral. Esta diferencia se salva con el Bambalín



(horizontal) que puede ser de tela, madera o metálico pintado simulando un cortinado. Se ubica detrás de la embocadura arquitectónica (o arco escénico). Luego se encuentra el telón de seguridad, oculto a la vista de los espectadores, detrás el Telón y luego la embocadura teatral o móvil.

EMBOCADURA MOVIL O REGULABLE

Esta embocadura está compuesta por una estructura metálica que consta de una bambalina y dos patas que permiten modificar las dimensiones de boca del escenario. También posibilita su utilización como primer puente interno de iluminación. La embocadura corre sobre guías en forma manual o eléctrica y puede poseer solapas plegables. Se encuentra detrás del telón de boca y se sostiene generalmente desde parrilla

TELON DE SEGURIDAD

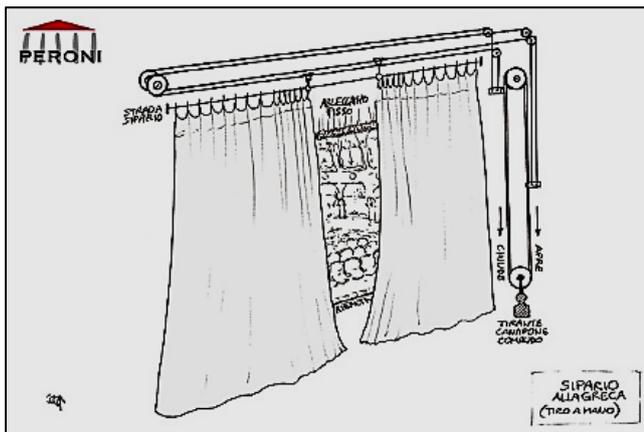
Se encuentra contiguo al arco escénico, entre el telón de boca y la embocadura arquitectónica. Permite un cierre hermético del mismo en caso de incendio. Es de estructura metálica, amianto, es ignífugo y corre sobre guías ya que es de caída libre (rompiendo el piso del escenario separando el proscenio). Es un cortafuego, ya que la mayoría de los siniestros comienzan en la caja escénica, protegiendo de las llamas a los espectadores y al resto del edificio.

TELON DE BOCA

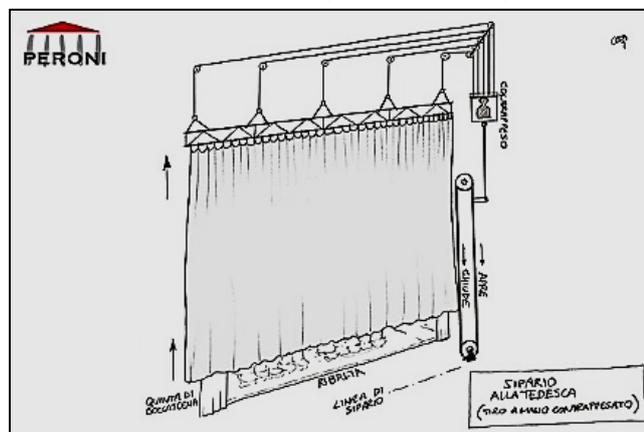
El telón de boca permite cerrar la boca de escena. Sus dimensiones son siempre mayores que la medida máxima de la embocadura. Puede presentar una o dos hojas.

Existen diversas formas de abrir o cerrar un telón:

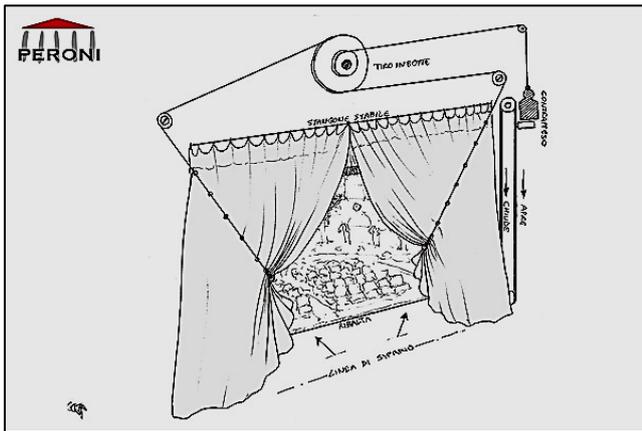
Americana: dos hojas que se pliegan sobre los laterales.



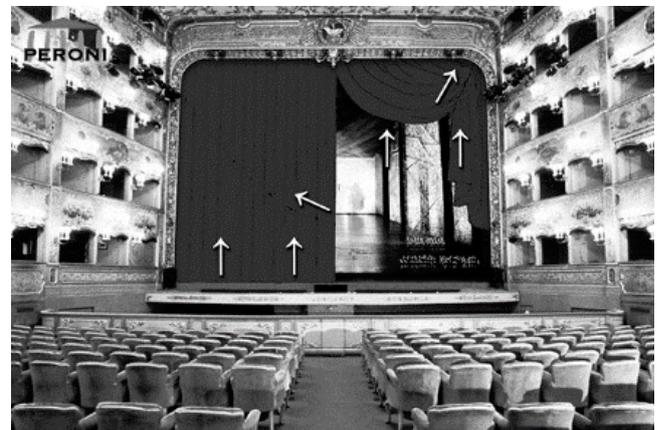
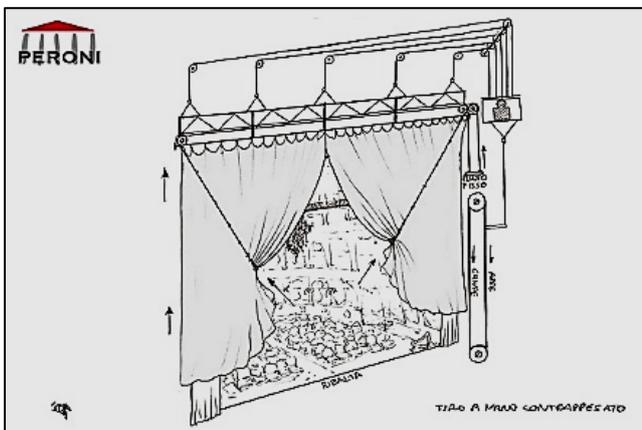
Germana o Guillotina: una hoja que sube y baja.



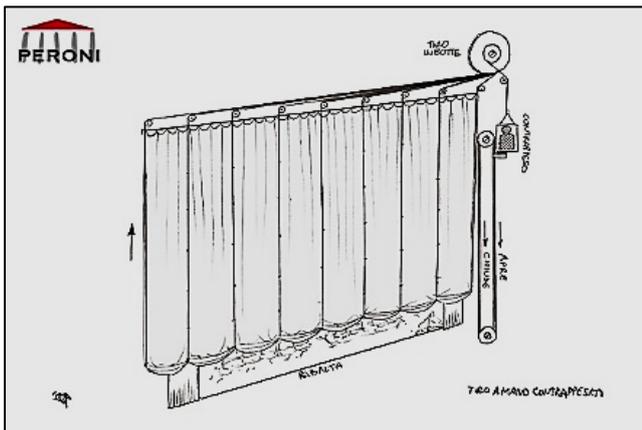
Italiana: dos hojas que se recogen sobre los costados desde un punto situado a un tercio de la altura desde el piso.



Francesca: dos hojas que combinan el movimiento a la italiana y el ascendente.



Veneciana: una hoja que se recoge hacia arriba desde varios puntos.



Fuente de las imágenes de telones: http://www.peroni.com/lang_ES/prodotti.php?idCat=558

Las telas utilizadas son pesadas y ricas (terciopelos, panas), forradas y acolchadas. Su contextura permite separar visual y estéticamente el escenario de la platea, y evita los ruidos emergentes de los cambios escenográficos.

2 Vestido:

Aforar: Evitar que se vea cualquier parte del foro o escenario, a través de la escenografía: las patas laterales aforan las paredes laterales del foro; las bambalinas aforan la parrilla y luces, etc. Desaforar es descubrir cualquier elemento técnico por descuido o error de diseño de la escenografía. Todo elemento de decorado destinado a evitar que se descubra el interior del escenario a través de aberturas dejadas por los elementos de decoración, son llamados forillos. Hay forillos colgados, como simples telones, y los hay armados, generalmente formados por dos bastidores bisagrados uno al otro. La abertura a evitar se llama defore, la acción de cerrarla "aforar". Los defores en altura habitualmente se aforan con bambalinas o pequeños plafones, no con forillos.



*Corte longitudinal del escenario, en perspectiva, donde se ve el vestido completo del escenario de la Sala Coronado,
TGSM*

BAMBALINAS Y PATAS

Son bandas de tela pesada, plisadas o no, de color negro que permiten tapar los afores (término teatral que significa *detrás de escena o entre cajas*) en la parte superior y laterales del escenario. Su disposición está establecida de acuerdo a las visuales de los espectadores críticos (primera fila, extremo izquierdo y derecho para patas y centro para bambalinas). Las patas se ubican paralelas a la embocadura o en diagonal. Las bambalinas corren siempre paralelas y ocultan especialmente la visual de la parrilla y las barras de iluminación. También se construyen de madera entelada. Cuando se adaptan a la escenografía por forma y color se llaman rompimientos.

Estos dos elementos, conjuntamente con el telón de fondo, forman la cámara (guardando relación en cuanto a color y calidad de tela).

TELON DE FONDO

Como las patas y bambalinas es de tela plisada, o liso, pero recorre el ancho del escenario (detrás de las últimas patas) paralelo a la boca del escenario, y está formado por una sola hoja.

AMERICANA O COMODIN

Es un telón similar al telón de fondo que se utiliza para dividir el escenario. Es siempre de dos hojas y puede subir como si fuese de una o plegarse hacia los laterales.

PANORAMA

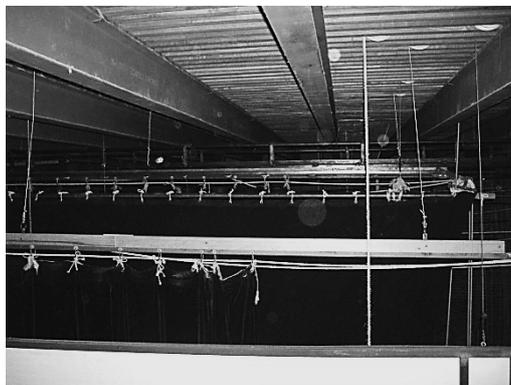
Telón de una sola pieza de color claro (blanco, azul cielo o gris), de altura y ancho mayor que la embocadura. Se ubica en el foro del escenario, separado de la pared para permitir el paso cómodo, recorriéndolo en forma de U (*ver plano N° 9*). Con una iluminación adecuada, permite sugerir mayor profundidad de escena y reproducir efectos atmosféricos.

CICLORAMA

Telón de características similares al anterior, pero su recorrido es semicircular. Esto lo hace apto para proyecciones. (*Ver plano N° 10*).

VARAS

Son listones de madera o metálicos a los cuales se atan las escenografías, patas, bambalinas, telones, etc. Sus espesores y construcción cambian de acuerdo al peso o características del elemento a soportar. Las varas a su vez están sujetas a los tiros.

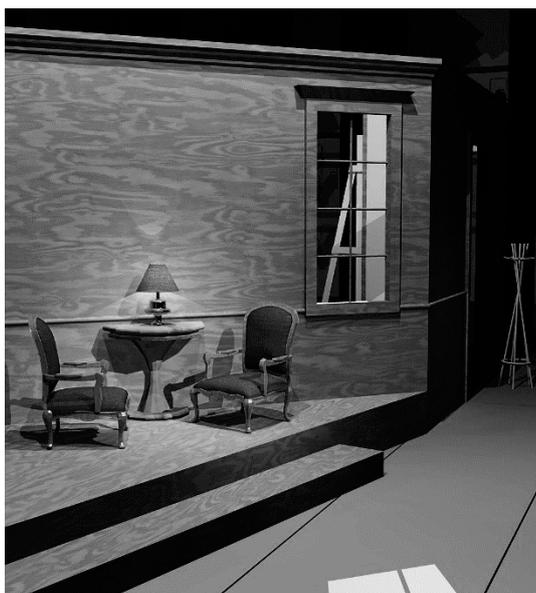


3 Decorados, practicables, carros y utilería.

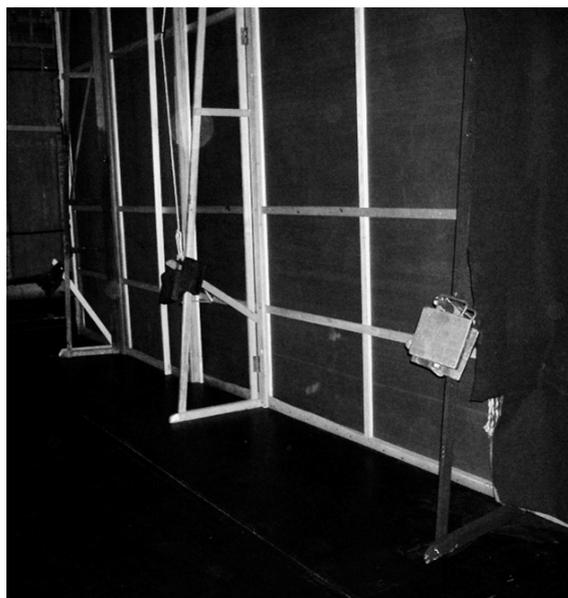
DECORADOS

Son bastidores de madera entelada o enchapada que forman las paredes de la escenografía. También se encuentran contruidos de los más diversos materiales. Se colocan en el escenario, soportados por escuadras, patas de gallo o tiros. Cabe aclarar que cuando se guardan a parrilla deben hacerlo en forma paralela a la embocadura, por lo tanto puede tener tiros de soporte en escena y tiros para guardado.

Los decorados de volumen completo se denominan construcciones, y se arman de madera, tela, telgopor, cartapesta, etc. Comparten la misma nomenclatura que los decorados, telones y rompimientos.



Vista frontal



Vista posterior

PRACTICABLES Y RAMPAS

Estos elementos de madera o metálicos sirven para modular el piso del escenario. Constan de dos partes: tablero (piso) y armilla (patas). Son desarmables: por un lado, la tapa y por el otro la armilla, que se puede plegar o desarmar en cuatro partes. Los practicables se construyen en módulos de 20 en 20cm de altura y de 1m por 2m en ancho y largo. No superan el metro de altura, pero se pueden superponer para alcanzar mayor distancia.

Las rampas son módulos de construcción similar al practicable. Se diferencian en que las armillas van de nivel 0m a 0.20m o más de altura. Es recomendable que la inclinación no exceda los 3cm por metro. En tal caso se deben implementar rugosidades o cierta calidad de superficie que impida que el actor resbale.

Una vez armado el practicable en el escenario, la cara de la armilla que da al público se tapa con terciado o tela y se denomina espejo.



ESCALERAS Y ESCALINES

Presentan también las características de armillas. Están moduladas en 20cm de altura y con una pedada (donde apoya el pie) de 30cm. Las escaleras regulares que hay en los teatros son de 1, 2, 3, 4 o 5 escalones por un metro de ancho. También se colocan espejos en los laterales.

CARROS

Son estructuras rectangulares de metal con ruedas, diseñados para soportar tanto decorados como practicables, escaleras y rampas. Permiten el desplazamiento en escena y el rápido montaje y desarmado de la escenografía. Se construyen con caños de acero de 5 por 5cm de sección, y su altura no sobrepasa los 20cm. Presentan la misma modulación que los practicables y rampas, pero también se diseñan de medidas especiales para decorados o construcciones.



UTILERIA

Son los elementos de la vida cotidiana que utilizan los actores. Desde muebles y mesas (utilería mayor) hasta floreros o revistas (utilería menor). Se pueden utilizar elementos que se consiguen en comercio que respondan a la estética de la escenografía o se construyen especialmente. Se hacen de madera, cartón, cartapesta, telgopor, etc.



DOCUMENTACION TÉCNICA

La materia prima sobre la cual es elaborado el proyecto escenográfico es un espacio tridimensional determinado: el escenario en todas sus variantes, una sala de reuniones, una plaza, un estudio, un estadio deportivo, etc.

Para trabajar en estos espacios es necesario recurrir a modos de representación en las dos dimensiones (plano) y tridimensionales (maquetas). Esta necesidad de representar el espacio para ser estudiado, comprendido y registrado, requiere de un lenguaje específico que utiliza las imágenes como código de base. Estos sistemas de representación son códigos universales, comunes en muchos casos a la arquitectura, que permiten representar la realidad tal cual es, con dibujos precisos que dan cuenta de la forma y tamaño verdaderos.

El espacio puede ser representado en un plano de diversas maneras. A través de bocetos escenográficos, que son representaciones del espacio según “lo ven nuestros ojos” (perspectiva cónica). O por medio de un sistema de representación objetiva y descriptiva del espacio: el dibujo técnico. Este tipo específico de dibujo muestra los objetos realmente como son, con sus dimensiones y relaciones formales exactas, materiales, posición en el espacio, etc. El conjunto de este tipo de representaciones de un proyecto escenográfico es la documentación técnica.

La documentación técnica tiene por objeto la descripción acabada del dispositivo escénico total elaborado en el proyecto escenográfico, con el objeto de ser visualizado y estudiado previamente a su construcción y montaje en escena.

Por lo tanto, dicha documentación debe ser representación fiel y detallada de lo real, clara y legiblemente. Debe contener todas las indicaciones necesarias para su construcción (forma, tamaño, color, técnica de construcción, materiales, etc).

Los elementos que componen la documentación técnica muestran el espacio escénico y sus objetos, en su interrelación espacial dentro del espacio escenográfico (maquetas, plantas, cortes), cómo son y cómo se construyen cada uno de los elementos parciales de una escenografía (despiezos).

LOS PLANOS

Los planos que conforman una carpeta de Documentación Técnica se clasifican en: Montaje y Construcción. Los planos de Montaje son los que indicarán a los Maquinistas como realizar el montaje de la escenografía, ellos son las plantas, cortes y geometales. Se realizarán tantos como sea necesario para comprender el armado del dispositivo escenográfico y se ordenan en función de los cambios escénicos que requiere el espectáculo. Por ejemplo, si la obra de teatro tiene dos espacios con escenografías distintas, se colocan en orden y función de ese cambio.

PLANOS DE MONTAJE:

(Se dibujan en escala 1:100 o 1:50 generalmente)

Planta general de decorados: es la que muestra la ubicación de todos los trastos y objetos que conforman la escenografía en relación con el espacio que la contiene (escenario). Cada elemento con su nomenclatura y la correspondiente referencia de ubicación. Los trastos colgados del sistema de varas se referencian en la barra de parrilla a la derecha de la planta. Se hace una de estas plantas (con su corte y geometral propio) por cada cambio escenográfico del espectáculo. Si la superposición de objetos es compleja al punto de no poder identificarlos se puede desglosar esta planta en las siguientes tres:

- **Planta de practicables:** tiene por objeto modular el piso del proyecto escenográfico. Muestra la ubicación de practicables, rampas y escaleras en el escenario, su nomenclatura y su altura con respecto al nivel del escenario (+ - 0.00m). Esta planta muestra detalladamente el armado de las practicaladas, detallando la ubicación de los practicables y carros, pudiendo incluir rampas y escaleras auxiliares. Para aclarar la ubicación se pueden agregar cotas de distancia a la referencia 0,00.
- **Planta de decorados:** Esta planta detalla la ubicación de los decorados, telones, pantallas, rompimientos, etc. Si hubiere practicables en la escenografía también se dibujan, pero sin nombrar.

Para aclarar la ubicación se pueden agregar cotas de distancia a la referencia 0,00. Los trastos colgados de varas se referencian en la barra de parrilla a la derecha de la planta.

- **Planta de utilería:** señala la ubicación de la misma respecto a los decorados y practicables. También con su correspondiente nomenclatura.

Planta de cambios: enseña cómo se almacenan los trastos de otros cuadros en relación con la escena que está armada. Es requerida en los teatros con poco espacio de guardado o cuando el escenario es compartido con otras producciones.

Planta de artefactos: pauta la ubicación (por barrales o puentes) y tipo de artefactos que se utilizarán para iluminar la escena. Se dibuja con un plano de corte superior a la altura de las varas o puentes de luces.

Planta de relevamiento: es la planta arquitectónica del lugar de la escena. El objetivo es relevar el espacio real de implantación de la escenografía, accesos, elementos mecánicos, etc. Es la primera planta que se dibuja.

Corte Longitudinal: Es una vista seccionada verticalmente que incluye el escenario y la totalidad o parte de la sala. El plano de corte para esta vista es la línea central, que atraviesa todo el escenario, la escenografía y el vestido del escenario. También indica la posición de los elementos como foso de orquesta, proscenio y las varas y puentes de luces y es fundamental para determinar la altura de la escenografía. Se debe dibujar un plano de corte por cada planta general.

El geometral: es la proyección paralela de una vista frontal del espacio escenográfico visto a través de la boca de escena. Es similar a un boceto escenográfico, pero sin perspectiva, lo que permite realizarlo completamente a escala y es una herramienta importante para diseñar la superposición de trastos.

PLANOS CONSTRUCTIVOS:

Despiezo de Carpinterías: es el plano que muestra el sistema constructivo de los elementos que forman la escenografía (decorados, practicables, escaleras, rampas y construcciones). Se realiza en escala 1:20 generalmente. Una vez diseñados se deriva al Taller de Carpintería para su construcción. Su objetivo es la descripción acabada de las medidas exactas, la forma, los materiales y el modo de construcción de los elementos. Para ello es necesario dibujar las vistas del decorado o elemento a despiezar: frontal, posterior, laterales, corte, planta y detalles constructivos fuera de escala. El modo de construcción tradicional consta de una estructura resistente de listones de madera a modo de bastidor y revestimiento en tela pintada.

Diagramación convencional: dibujaremos al trasto como un objeto describiendo sus vistas en proyección ortogonal (sistema Monge). En primer lugar, su vista frontal, a la derecha la vista posterior, a continuación, la vista lateral o corte. Debajo de la vista frontal se dibuja la planta del trasto. En la vista posterior se consignará la estructura del trasto, que en condiciones normales se construirá con listones de madera de 1 por 2 o 3 pulgadas ("). Si el trasto presenta alguna complejidad pueden incluirse detalles o ampliaciones de los sectores complejos para precisar su construcción. En el corte se dibujan las salientes o relieves que se aplican al decorado.

Cotas, notas y detalles: el dibujo de la vista frontal deberá ir acotado de manera de entender claramente las medidas del mismo. Las cotas se realizan con una línea muy fina que delimita claramente desde que punto hasta cual otro se toma la medida. Sobre la línea se anotan las medidas siempre con la misma unidad (metros o centímetros). Hay cotas parciales y generales, siempre a la derecha (alturas) y debajo (ancho) de la vista frontal. La profundidad se acota en la planta.

Los detalles se demarcan con un círculo sobre la zona a ampliar y luego con la zona ampliada en una escala que permita ver los detalles. Toda aclaración por escrito se consigna en el sector de Notas, sobre el rotulo en la parte derecha del plano, citando primeramente la nomenclatura del objeto referido.

Despiezo Realización: Se denomina así al plano que muestra todos aquellos aspectos de construcción, acabado o pintura del trasto u objeto, que por su técnica no se realizan en el taller de carpintería. A saber: pintura de los trastos comunes (también denominado despiezo color), despiezo de texturas, molduras o semi-volúmenes que se aplicarán sobre algún trasto, volúmenes tales como elementos arquitectónicos varios (columnas, pilastras, moldurones, barandas, balaustres de escaleras, etc.) o elementos tridimensionales de tipos varios (esculturas, troncos y raíces de árboles, máscaras, muñecos, etc.). La realización suele incluir a los talleres de Carpintería, Escenografía, Utilería y Escultura teatral.

El Taller de Realización maneja y resuelve variadas técnicas. Las tradicionales como construcción en madera, cartapesta y pasta de papel; hasta las contemporáneas como el látex, resinas, telgopor, goma espuma, etc.; o hasta estructuras metálicas (herrería) para construcciones más resistentes. Las técnicas se eligen por su practicidad de recurso y es común su combinación. Este es un pequeño decálogo ya que el universo de técnicas y recursos se expande con cada nuevo material y las necesidades particulares de futuras producciones.

Su diagramación combina los planos de carpintería y los de color, porque se agrega a las vistas constructivas la o las vistas que indican su color. Ya que se construye y pinta en el mismo taller. También se puede incluir un sencillo esquema axonométrico.

En el despiezo de objetos de utilería es importante considerar su tamaño, ya que para los pequeños es fundamental agrandar la escala para obtener mayor detalle.

Toda aclaración acerca de los materiales o características del objeto que no se pueda dibujar deberá consignarse en forma escrita en el plano en el sector de Notas. Esto es válido para todo tipo de despiezos: el plano debe ser absolutamente claro y legible.

Despiezo Color: Se llama así al plano que da la indicación de cómo se pintará el trasto ya despiezado para carpintería. En él se dibuja solamente la vista frontal del trasto, con la nomenclatura y cotas correspondientes, pintada exactamente con los colores y texturas reales, y deberá guardar correspondencia de exactitud con respecto a la propuesta de color de la maqueta.

El despiezo color, se realiza también en escala 1:20, puede incluir tantos trastos como entren en el plano en forma correlativa de izquierda a derecha. Solo se dibujarán las caras o vistas del objeto a ser pintadas, con su nomenclatura correspondiente y cotas máximas de alto y ancho

En el caso de los practicables, escaleras y rampas, que necesitan indicar como irán pintadas todas las caras visibles del objeto, se suelen ordenar de manera desplegada las caras del objeto para facilitar la tarea de los realizadores.

Despiezo de panoramas, telones de fondo, patas y bambalinas, rompimientos, tules y tapetos:

Los fondos, ciclорamas (telones), rompimientos (patas y bambalinas) y tapetos (cubierta del piso del escenario y practicables clavado como una alfombra), son elementos de grandes superficies de tela pintada sin estructura rígida. Para estos se hace un despiezo de realización en donde se dibuja la tela extendida (la planta para el caso del tapeto), con nomenclatura y aclaración, se acotan las medidas y se indica el diseño y el color de la misma (tal como irá pintada). Por su tamaño se suelen dibujar en escala 1:50, pero si es complejo el diseño se puede indicar un detalle fuera de escala. En el caso de los tules y rompimientos se debe aclarar el material sobre el cual se pinta, sino los realizadores darán por sentado que se trata de un telón y lo pintaran sobre liencillo de algodón como indica la costumbre.