

**facultad de
bellas artes**



**UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA**

Proyecto de Trabajo Final de grado para la tesis de
Licenciatura en Artes Plásticas con orientación en Escenografía

Propuesta y producción espacial para

“*Somnium*” de Fragiem

Los elementos escenográficos como constructores de
sentido dentro de un mundo ficcional

Tesis individual 2019

Tesista Hilaria Ainhoa Menoyo

DNI 37353158

Leg. 66602/9

Tel: 221 613 613 8

E-mail: hilaa.m@hotmail.com

Director: Lic. Mariana Quintero

FUNDAMENTACIÓN

El presente trabajo final se enmarca dentro de la práctica profesional del campo escenográfico; haciendo principal hincapié en la importancia de los elementos que configuran el espacio para construir sentido dentro de un mundo ficcional.

Para abordar dicho tema, se eligió trabajar con la propuesta espacial de la obra de danza y circo “Somnium,” de la compañía “Fragiem”, la cual supone determinadas cualidades y necesidades técnico/espaciales en donde el elemento entra en directa relación con el cuerpo del actor/acróbata. Asimismo esta puesta requiere de un espacio despejado que permita desarrollar los números de danza, por lo cual los elementos de acrobacia deben integrarse al conjunto escenográfico sin obstaculizar el espacio de los bailarines.

Por lo ante dicho, al plantear el diseño escenográfico surgieron las siguientes preguntas ¿cómo abordar el espacio sin poner obstáculos?, ¿cómo se entienden los elementos en su relación con los actores/acróbatas?, ¿cómo incorporar los elementos de acrobacia para que sean significativos?, y a su vez ¿cómo proponer elementos que se activen con el uso?

En tal sentido, la propuesta espacial se diseña desde dos ejes: la acción de los personajes comprendiendo a los elementos escenográficos como utilería; y siguiendo la línea de Umberto Eco (1962), pensando que la obra se completa con un público. Es decir, la relación de los elementos escenográficos en el espacio ficcional construye sentido, pero será el público quien terminará por completarlo; ya que entendemos al mismo como un “*espectador emancipado*”¹.

Antes de avanzar con la propuesta se definirán algunos conceptos que se plantean necesarios para la comprensión del trabajo. Por un lado, se tomará el concepto de Acciones Teatrales, definiéndolas como

“una serie de acontecimientos escénicos y conjunto de procesos y transformaciones visibles en escena que se organizan desde las representaciones colectivas sobre la temporalidad, la espacialidad y la dimensión simbólica de los artefactos teatrales”. (Di Sarli y Radice, 2009; 25)

¹ Término acuñado por Ranciére, J. (2010) en “El espectador emancipado”, para referirse a la participación activa y crítica de los espectadores en el desarrollo de una obra artística.

Se puede pensar entonces que el desarrollo de la puesta radica en las acciones teatrales, ya que son las que ponen de manifiesto el conflicto dramático y llevan adelante una obra de teatro desde su inicio hasta su desenlace o final.

Por otro lado, se tomará el concepto de “Objeto como Utilería”, desarrollado por Sáenz Yagüe (2015). Siguiendo los planteos de la autora, podemos pensar en tres clasificaciones posibles del mismo:

- *objetos enfáticos*: cuando son fundamentales tanto para la comprensión de la trama de la obra como para la psicología del personaje,
- *objetos de personajes*: cuando son manipulados por el actor y además hacen parte externa de la imagen del personaje,
- *objetos de escena*: cuando tienen la función de complementar el decorado de la obra para mayor comprensión del contexto de la misma.

Los conceptos de “acción dramática” y “objeto como utilería”, serán entonces los dos ejes que guiarán este trabajo.

PROYECTO SOMNIUM

Como ya se adelantó, el Trabajo Final consiste en el diseño escenográfico para la obra “Somnium” de FRAGIEM, compañía de circo y danza contemporánea de la ciudad de La Plata.

La narrativa de la puesta se sitúa en un momento postapocalíptico en el cual la sociedad queda sin capacidad de soñar, alienada y sin esperanzas. Sólo un personaje, “Somnium”, es el que todavía conserva esa capacidad y el disfrute de los reales momentos de la vida.

ARGUMENTO

El desarrollo de la obra se presenta a lo largo de cinco sueños (Ver anexo pag.1-2) del personaje principal

- **Escena. Inicio.** Una sociedad alienada camina sin rumbo (bailarines, acróbatas y actores representarán esta idea a través de la danza y acrobacia de piso). En esta escena se propone un clima oscuro con luces bajas y con una paleta desaturada de colores fríos. En un momento, el personaje

principal entra con su cama (elemento escenográfico con ruedas), la cual permite un anclaje con el universo de vigilia de Somnium. En este caso el objeto utilería (cama) colabora para entender la narrativa de la obra y es parte de la construcción de sentido de la trama. Somnium será el único que contenga blanco y algunos colores en su vestuario. Esta primera escena se trabajará en el escenario de abajo.

- **Escena SERPIENTE (1er sueño)** (ver anexo pag 3 y pag 11) En esta escena predominarán los colores bajos. La iluminación conformará un clima general verde con algunos puntuales N/C. En este sueño el personaje de la Serpiente seduce a Somnium, quien estará vestido de negro y en la paleta de verdes. Por otra parte, la actriz/bailarina que representa el personaje de la Serpiente, que es quien guía este sueño, estará subida a tres cubos y vestida con una pollera que cubrirá a los mismos hasta el momento que se la quita para bajar. Esta escena se trabajará en el escenario de arriba.
- **Escena BODA (2do sueño)** (ver anexo pag 4) Escena luminosa. Predomina una paleta de colores altos en la gama de los celestes y rosas. El número estará representado por acrobacia de piso con algunos *objetos de escena* como las lunas. Es un número de danza y clown en el cual se intenta realizar aparece un personaje femenino que quiere casarse con Somnium y el resto de los personajes la ayudan, mientras Somnium se resiste a esa boda. Se trabajará en el escenario de abajo.
- **Escena ROBOT.** (ver anexo pag 8) Se plantea acrobacia y danza de piso. Predomina el estilo de steampunk en la estética del personaje del Robot que ingresará en esta escena. Somnium se hace amigo del mismo y se acompañarán a lo largo de toda la obra.
- **Escena MUÑECAS (3er sueño)** (ver anexo pag 5) En esta escena ingresan tres nuevos personajes: tres Muñecas con estética de burdel (cada una vestida de un color distinto). Los colores predominantes serán el rojo, el verde y el violeta. Los elementos escenográficos serán tres cubos de madera que funcionarán como sillas (serán los mismos tres cubos que sirvieron anteriormente para generar la altura en la que se hallaba la Serpiente, sólo que en este sueño serán utilizados en otro sentido dejándose ver una nueva cara de los mismos)

- **Escena parada de manos.**(ver anexo pag 12) El personaje principal, Somnium, entrará nuevamente el elemento “cama”, pero esta vez con una estructura agregada a la misma para hacer paradas de manos. En esta escena se representará así uno de los momentos de vigilia de la obra (en donde la cama es un signo fundamental que simboliza el universo real de Somnium). Es una escena oscura un general cálido con dos luces puntuales que dará sensación de opresión.
- **Escena PESADILLA (4to sueño)**(ver anexo pag 6 y pag 12) Esta escena representa una pesadilla de Somnium y será protagonizada por varios personajes que encarnan cuervos, los cuales perturbarán al personaje principal. Los actores/acróbatas realizarán un número aéreo en el cual trabajarán sobre dos rectángulos colgados desde parrilla. Esta es una escena oscura, en la que predominará el violeta y el negro tanto en el vestuario como en la escenografía, maquillaje e iluminación. Se trabajará en los dos escenario (arriba y abajo).
- **Escena HIELO (5to sueño)** (ver anexo pag 7 y pag 11) En esta escena el color predominante será el celeste. Se realizará un número de acrobacia de piso con el elemento circense ARO. Este número es dinámico y el clima espacial deberá dar esa sensación. Contrario al sueño anterior, en esta escena los personajes realizan un número de movimientos suaves y armónicos.
- **Escenas Intervalo.** Entre sueño y sueño habrán nexos de humor representados por el personaje principal “Somnium”. De esta manera se dará tiempo para preparar cambios de vestuario o escenografía de escenas siguientes. Estas escenas se realizarán siempre en el escenario de abajo o proscenio.

La puesta escénica se llevará a cabo en Sala 420 (ver anexo pag 9), ubicada en calle 42 entre 6 y 7 de la ciudad de La Plata. El espacio fue seleccionado teniendo en cuenta las necesidades técnicas y espaciales del espectáculo. Los requisitos fueron que tuviese un techo alto y una parrilla que soportara los elementos de circo que deben colgarse; así también, como un espacio amplio para desarrollar los números de danza. La sala cuenta con estas características que son fundamentales para el desplazamiento de los cuerpos y los elementos circenses en el escenario. Por lo

que a la hora de plantear el diseño escenográfico se trabajó con la planta y el corte de dicho espacio; tanto por seguridad y la correcta proyección de la acrobacia, como también y, principalmente, para una integración armónica del elemento circense con la fábula que se quiere contar. Es decir, la ubicación de cada elemento fijo y/o móvil se pensó no sólo desde la funcionalidad sino también desde una articulación espacial y estética que no contradiga lo que la fábula cuenta.

Avanzada la propuesta escenográfica, la sala facilitó pensar en dos escenarios para el desarrollo de la obra. Se decidió utilizar el escenario real y el piso- dado que las sillas y gradas para el público son removibles- como segundo escenario. Reubicando al público de manera semicircular (ver anexo pag 10) conteniendo al escenario de piso que quedará despejado para los números de danza y para la bajada de los elementos que irán colgados de parrilla en los números aéreos, ya que en el escenario real de la sala no se podían colgar por su corta altura.

Acordados todos los elementos técnicos, se realizaron encuentros con los directores escénicos donde se pusieron en común las ideas que se querían comunicar para luego hacer la propuesta plástico-escénica de manera integrada. La cual fue tomando forma al presenciar diferentes ensayos a lo largo del año.

Propuesta estético-espacial

La propuesta espacial involucra al diseño escenográfico, la realización de objetos de utilería y el proyecto lumínico. En la misma, se trataron de integrar los elementos circenses como parte escenográfica constructora de sentidos dentro de ese mundo ficcional al cual Somnium invita a participar.

Para su desarrollo se tuvieron en cuenta las necesidades espaciales del grupo de bailarines y acróbatas; de esta manera primero se pensaron las necesidades de acción del actor sobre los elementos y luego la integración estética entre ambos. Para finalmente ubicar a los elementos escenográficos en el espacio escénico generando un nuevo universo ficcional que colabora con la trama de la obra. De este modo la escenografía se piensa también como constructora de sentido a través de sus objetos/utilería puestos en acción y activados por sus personajes.

Como se planteó anteriormente la obra se articula sobre un secuenciamiento de escenas que representan momentos tanto oníricos como de vigilia del personaje

principal, alternados por algunos nexos que fueron necesarios incorporar para dar tiempo a los cambios de vestuarios y escenografía entre número y número.

Relación Acción Teatral-Objeto de Utilería

El Objeto de Utilería que mejor ejemplifica la relación acción/objeto - construcción de sentido/fábula es el elemento Luna (ver anexo pag 13), el cual se presentó como fundamental para articular de manera integral todo el espacio. Este elemento puede pensarse como objeto de escena ya que colabora con la comprensión de la obra, al permitirle al público contextualizar el universo mágico y onírico que se quiere generar; pero al mismo tiempo, La Luna, es la representación metafórica del Soñar. Los personajes principales de cada sueño van entregando a Somnium unas lunitas, para que finalmente éste último las devuelva, y junto con esta acción también devolver la capacidad perdida de soñar.

Reconociendo la relevancia simbólica de este objeto de utilería para la acción teatral, se pensó como elemento articulador de los dos escenarios. Es así que se proyectan colgar alrededor de unas quince lunas por todo el espacio, incluyendo el espacio del público. Estos objetos estarán colgados con una tanza desde parrilla por diferentes ubicaciones del espacio a una altura donde no se interpongan con la visual del observador. Tendrán dentro una luz inalámbrica tenue y cálida que permanecerá encendida durante toda la obra.

Retomando los lineamientos de Geraldí Sáenz Yagüe se puede pensar que a lo largo de la obra los elementos escenográficos diseñados cobrarán sentido cuando entren en relación con los demás elementos del espacio escénico: *“El análisis que podamos hacer al objeto, no radica únicamente en la relación actor- objeto, sino en la relación del elemento con los demás objetos de la escena.”* (Sáenz Yagüe, 2015; 13) En esta línea las lunas, por ejemplo, cambiarán su sentido cuando entren en juego con los elementos escenográficos y los personajes oníricos, a diferencia de las interpretaciones que puedan cobrar cuando suceden las escenas de vigilia interactuando con el objeto cama.

La cama (ver anexo pag 16) del soñador se pensó como objeto enfático, íntimamente ligado al personaje principal. Dicho objeto entrará en escena en los momentos en

que “Somnium” vive la realidad, es decir su mundo consciente; mientras que los demás elementos serán parte de sus sueños, su universo onírico e inconsciente. La cama es un elemento significativo en la puesta, la función de este elemento es fundamental para comprender la narrativa de la obra, ya que diferencia de manera simbólica los momentos en los que el personaje sueña y los momentos en los que se encuentra despierto; es decir, da cuenta del universo de realidad en el cual el personaje no está soñando. Sobre la cama habrá un colchón con sábanas que permitirán nuevas acciones al personaje. Sus colores están seleccionados en relación con la paleta de colores del vestuario de Somnium. y está construida con caños huecos de hierro soldados. Además presenta dos caños verticales en su centro para realizar el número de “parada de manos”.

Otros de los elementos relevantes de piso que se diseñaron y realizaron para esta puesta, son tres cubos (ver anexo pag 14) de madera que se utilizan en dos escenas diferentes con distinta funcionalidad: en una escena representan sillas y en otra una escalera que permite a una actriz estar en altura cuando comienza su número. Los mismos tendrán algunas caras pintadas de color verde que corresponden a su uso en la escena de la serpiente y otras caras pintadas de los colores rojo, verde y violeta correspondientes a cada una de las muñecas que los usan como sillas. Estos elementos se pensaron como objetos de personajes ya que son manipulados por el actor y además participan en la formación de la imagen externa del personaje.

De este modo el espacio escénico se verá conformado a través de diferentes elementos, que los propios personajes deberán manipular (accionar) y re significar en escena para activar sus múltiples usos y sentidos. Resta decir que los elementos para los números aéreos (dos rectángulos y un aro) (ver anexo pag 15) estarán colgados durante toda la función y se activarán cuando el personaje los descuelgue para ser utilizados.

Dado que la puesta se articula principalmente en el uso de elementos de utilería que se activan y resignifican con su uso, en el transcurso de los ensayos y, sobre todo, después de conocer la sala, surgió la posibilidad de utilizar las pantallas que la misma tiene a los costados del escenario, como elemento unificador del espacio.

Estas pantallas tienen una presencia visual importante por este motivo se decidió hacerlas parte de cada escena, diseñando y editando visuales afines a cada sueño en un video que corre en sincronía con el master de sonido durante toda la obra.

Propuesta de iluminación

Mientras se diseñaba la escenografía también se pensaba en un clima lumínico para cada escena, por lo que se propuso a los directores diseñar la puesta de luces. Esta propuesta se definió entonces de manera integrada, pensando cómo la luz acompañaría en cada escena el accionar o activación de los objetos de utilería.

Principalmente el diseño lumínico se basa en dos climas generales bien diferenciados, uno para los momentos de vigilia de Somnium en donde la luz será más cálida y homogénea y otro más irreal para los momentos oníricos.

Para los sueños de la boda y el hielo se pensó en un clima más luminoso y con acentos de algunas fuentes de luz con filtros o correctores fríos como azul o cian. Articulando también con algunos generales cálidos. Ya que estas dos escenas se presentan con alegría y tienen un carácter más de humor o clown, con acrobacias de piso. En cambio en las escenas de la pesadilla o el sueño de la serpiente el clima lumínico es mucho más bajo y oscuro. Ya que se trata de escenas con personajes “malvados”

CONCLUSIÓN

El objetivo de este trabajo final pretende representar, a través de la propuesta espacial los sentidos y mensajes que se desean comunicar en la obra. Se trató de materializar las ideas en utilería, luces y vestuario; y así conformar el espacio apropiado para la puesta en escena.

Se reconstruyó la poética del hecho dramático en la integración del espacio y los personajes. Y fue en esta dinámica donde se indagó y reflexionó acerca del espacio escénico como constructor de sentido, en función a las acciones de acrobacia y danza contemporánea que desarrollan los personajes de la obra. Los elementos de circo y acrobacia se pensaron como parte de la puesta y se sumaron a la lógica de sentidos que construyen los cuerpos de los personajes y el resto de la escenografía.

Para esta puesta se comprende a la escenografía como objetos de utilería cargados de signos, con la pretensión de generar un diálogo íntegro de los componentes escénicos con los actores/acróbatas para lograr una dinámica de acciones que construya al hecho dramático a través de diferentes narrativas simultáneas, donde el espectador pueda descubrir un mundo fantástico y onírico distinto al de la vida en vigilia (en donde nos atrapa el sentido de realidad). La relación de los objetos con los personajes permitirá acceder a un lenguaje en donde esa familia de elementos que compone el espacio generará sentidos, iniciando la idea de escenografía como conjunto resultante de elementos visuales y corpóreos que constituyen de forma simbólica el lugar en el que se desarrolla una acción con diferentes climas que aportan al desarrollo y narrativa de la misma.

La escenografía se verá intrínsecamente relacionada con los cuerpos en escena para realizar una puesta común en la que los conceptos de consciente/inconsciente, onírico, fantástico, sociedad alienada, se conformen a través de los elementos plásticos y visuales que aparecen en escena, y ayuden al sentido narrativo y de acción en cada número.

Así, nos encontramos con un modo de representar lo que antes no estaba representado, con signos visuales que vuelven reconocibles significados que antes estaban ausentes. Siguiendo los planteos de Disarli y Radice (2015), podemos pensar cómo al unirse con la dimensión significativa de los fenómenos sociales producen sentido dentro de un sistema cultural específico.

Entendiendo que la escenografía está asociada a lo que sucede -a la acción en escena-, no podríamos pensarla sólo desde su dimensión estética. Es decir, desde el posicionamiento que subyace al presente trabajo, se entiende a la disciplina siempre relacionada con las acciones de los personajes y cargada de signos que denotan nuevos sentidos. Por otra parte, es preciso pensar en la articulación de los elementos escenográfico y la complejidad de la puesta, ya que se relacionan con otras áreas artísticas como la luz, el vestuario, el maquillaje, etc. Y es en esa integralidad en la que podremos ver cómo se construyen otras ficciones. Se puede decir entonces que los elementos que componen la puesta hacen que los cuerpos

de los personajes se relacionen con un todo, y que puedan emerger así, y en simultáneo, diferentes mundos narrativos, donde el espectador puede descubrir un novedoso universo ficcional.

Asimismo, cabe destacar que en el transcurso de la presente propuesta espacial y lumínica, se tuvo siempre en cuenta la participación del público, ya que entendemos que el mismo cobra un rol fundamentalmente crítico y activo, que termina de construir y cerrar sentido. La obra se completa en escena con la presencia de un público. En este sentido, una obra es siempre una “*obra abierta*”², es decir, que su sentido nunca está completamente determinado por el autor y los cuerpos en escena sino que también su receptor colabora de manera activa. Siguiendo las ideas de Eco (1962) el público colabora en la interpretación, y es en ese grado de libertad en el cual radica la apertura.

Para finalizar se piensa con total relevancia la presencia de este público en la obra propuesta, donde esta última encuentra su punto máximo en el convivio entre la escena (cuerpos de los actores/acróbatas) y el público. Siguiendo los planteamientos de Jorge Dubatti en su libro “*El convivio teatral: teoría y práctica del teatro comparado*” (2003) la obra se completa con el espectáculo en vivo. En ese encuentro de un grupo de personas en un centro territorial, en un punto del espacio y el tiempo, Lo cual hace particular y única cada función.

BIBLIOGRAFÍA

- Disarli, N. y Radice, G. (2009) *Cap en Práctica teatral: lineamientos teóricos para su comprensión*, 1ra. Ed. - Buenos Aires: Elaleph.com, 2009.
- Dubatti, J. () Cap en El convivio, base de la teatralidad
- Eco, U. (1962) *Obra abierta*, Editorial Planeta- Agostini
- Sáenz Yague, G. (2015) *Capítulo 2: “El objeto” en “Los objetos para la construcción de una poética visual y escénica”*, Programa Curricular Artes escénicas- Actuación. Facultad de Artes –ASAB. BOGOTÁ D.C

² Concepto utilizado por Eco, U. (1962) en su libro “*Obra abierta*”, Editorial Planeta- Agostini