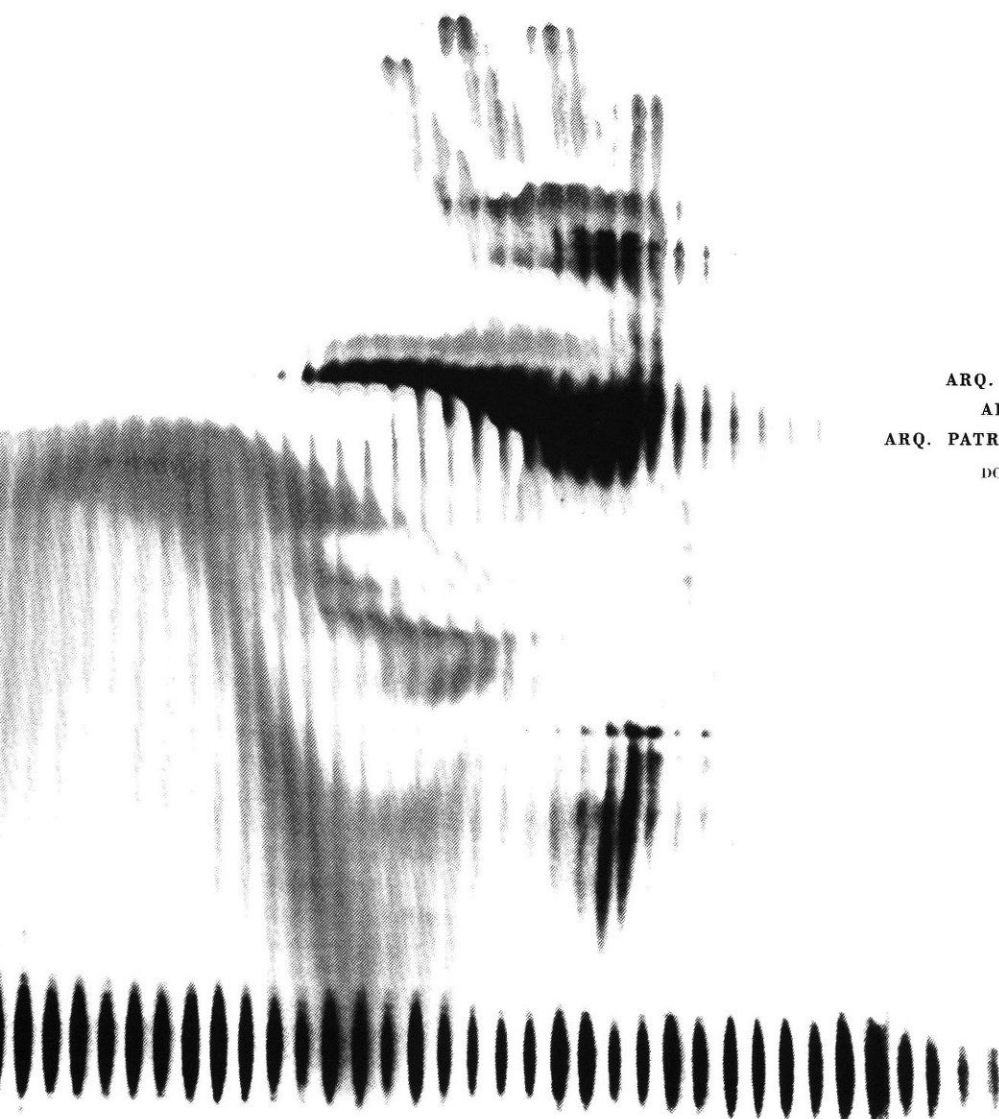


# ESCENAS Y VIRTUALIDAD

**Diseño y Realización de dispositivo  
Esceno Arquitectónico para la pieza teatral  
“Escenas cotidianas”**



**ARQ. RUBÉN GIORDANO, ■  
ARQ. CARLOS FALCO, ■  
ARQ. PATRICIA PIERAGOSTINI ■**  
DOCENTES INVESTIGADORES,  
FADU-UNL

La tarea de quienes operan en el teatro es, como yo lo veo, expresar un tema

eterno por medio de las herramientas de su propio tiempo.

Robert Edmund Jones

# 1

## Diseño Esceno Arquitectónico en un entorno general de virtualización

Arq. Rubén Giordano

Memoria descriptiva y  
conceptual del proyecto  
y realización de la  
escenoarquitectura,  
vestuarios y  
diseño de luces  
de la obra teatral  
“Escenas cotidianas”,  
adaptación de la pieza  
“Tres mañanas”  
de Mario Cura por  
Walter Alemandi  
y Miguel Pascual.

Si consideramos al arte del diseño escenoarquitectónico en continuidad directa con la producción del dramaturgo, la puesta de la obra “Escenas cotidianas”, adaptación de la pieza “Tres mañanas” de Mario Cura, dio pie a una particular y necesaria tarea que debió combinar investigación y experimentación. Tanto el enfoque emergente de la adaptación, el texto original de la obra y la técnica multimedial indicada, como la estética particular de la instalación teatral propuesta nos ubicaron en una problemática proyectual que debía articular necesariamente los aportes del dominio científico-tecnológico propio del actual giro virtual, con las consideraciones éticas y estéticas que preocupan a la sociedad de nuestros días. De tal manera, y al igual que en otras circunstancias históricas, la producción artística, deja de encontrar sus basamentos en los propios referentes disciplinares, operacionales o críticos de pertenencia local, para efectuar una lectura global sobre el panorama de la cultura contemporánea; basta recordar el paradigmático ensayo “Espacio, Tiempo y Arquitectura” (Siegfried Gideon, 1941) y su influencia significativa en la interacción entre diseño, arte y ciencia. Es aquí, donde aparece una mirada transversal que incorpora el desarrollo científico de Einstein con su Teoría de la Relatividad; pasando de una concepción de tiempo esencial, metafísico, escindido del espacio a otra noción que implica ambos conceptos entre sí.

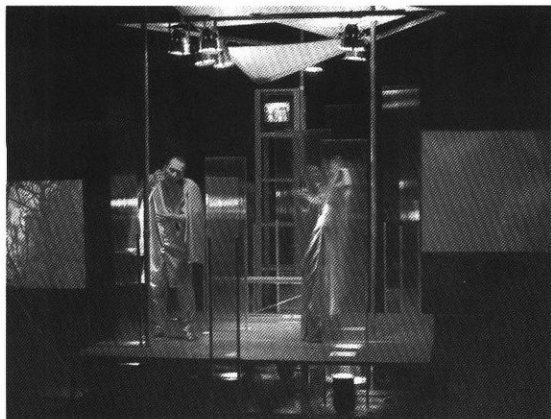


Foto 01

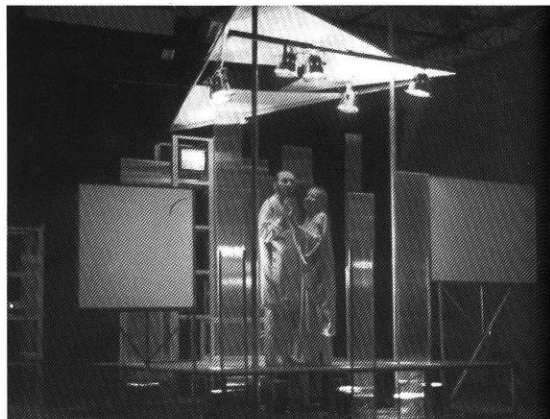


Foto 02

Esto sirve de base para la maduración y desarrollo de las experimentaciones estéticas de la arquitectura Moderna en la sustitución del principio de composición espacial (regulación) por el de un nuevo orden relativista de correlación espacial (disposición). Foto 01

El Teatro ha constituido desde tiempo inmemorial y desde su mismo origen un dispositivo generador de realidades virtuales al vincular de manera inmersiva e interactiva sujetos con mundos imaginarios. El Teatro y las computadoras actúan de manera similar, creando ambos dominios imaginarios, donde es posible otorgar formas perceptibles a conceptos intangibles. Los instrumentos tradicionalmente usados para el diseño de las escenas (dibujos y maquetas a escala) se ven hoy acompañados de las más avanzadas técnicas de representación y simulación digital a través de múltiples programas de diseño 2D, 3D y 4D (VR). Dichos entornos incrementan la eficiencia de los procesos de diseño e inspiran numerosas experiencias novedosas.

Quedan abiertas así nuevas vías para la configuración del espectáculo, para la definición de las unidades de acción y su fusión en los flujos del montaje y para el incremento cualitativo de las instancias sintagmáticas y paradigmáticas que controlan los medios específicos de la expresión dramática.

El mundo virtual como género canónico de la cybercultura, además de revolucionar la adecuación entre los dispositivos tecnosociales y las formas estéticas actuales, hace aparecer

al *arquitecto de mundos* como el artista privilegiado del siglo XXI. El desarrollo progresivo de la infraestructura técnica del ciberespacio posibilita aceleradamente la interconexión de los diferentes ambientes virtuales produciendo un efecto generalizado que excede largamente el dominio propiamente informático. Foto 02

Se ven involucrados de esta manera una pluralidad de tiempos y espacios en correlación a nuevas distribuciones de las formas de pertenencia, de vinculación, de significación y de subjetividad. Afectando tanto a los patrones colectivos de sensibilidad, como al desarrollo de la inteligencia, la constitución de los cuerpos, la afectación de los territorios y de los procesos económicos.

Realizando un giro efectivo de las experiencias artísticas a sus fundamentos antropológicos ancestrales (ritual y juego), demandando la implicación efectiva del espectador (interactividad y performance) y liberándolo de las clausuras espaciotemporales. Tensionando fuertemente el carácter espectacular de los registros hacia su vivencia como acontecimiento.

Asimismo, nos conviene seguir recordando, que pese al anunciado *final* de la metafísica, el Teatro con sus máscaras, escenas, personajes y argumentos sigue constituyendo una *metafísica en acción*, puesto que la realización teatral es de hecho una promulgación del ser que nos sirve como puente para vincular la escena teatral con el *teatro del mundo*.

Abordar el mundo como si se acabara de crear... partir de lo elemental...

para que dar un paso sea una aventura en lo desconocido de ese nuevo mundo...

O. Schlemmer

## 2

### Transposición espacial del texto dramático-forma escénica

Arq. Patricia Pieragostini

Partimos de la idea de que cuando hacemos escenografía, escenoarquitectura o instalación teatral; ésta siempre surge como resultado de interpretar un texto dramático.

Podríamos decir, para hacer una analogía con nuestra actividad proyectual en Arquitectura, que el texto es el programa del escenógrafo.

De ahí que la real problemática a resolver es la transformación de un cuerpo lingüístico en cuerpo escénico, operando en un cambio de códigos y de materialidad (actualizar un texto). Como diría el arquitecto Gastón Breyer, pasar de la geografía a la escenografía.

En este traspaso el escenoarquitecto trabaja no solo en un nivel proyectual, sino muchas veces también en la construcción de lo diseñado.

Dentro de este marco, como en otras disciplinas vinculadas al diseño, el proceso proyectual se desarrolla estableciendo un orden sintáctico, un orden morfológico y un orden sémico.

En esta experiencia concreta, la interpretación de la obra realizada por los Directores se centró en el problema vincular del sujeto contemporáneo, como sujeto mediatizado, en permanente tránsito entre lo virtual y lo actual, es decir del sujeto transitando por diferentes materialidades.

Esta interpretación del cuerpo lingüístico actuó como disparador, dentro del equipo de creadores, para concebir una obra teatral que se resolvería como híbrido.

Ya el término Instalación Teatral, con el que se ha denominado al espectáculo, está hablando de una interacción y retroacción entre cuerpo vivo y tecnología, no desde la visión tradicional del binomio hombre-máquina, sino más bien como continuidad dinámica de una forma única, que alcanza distintos niveles de complejidad y ambigüedad.

En realidad el cuerpo como organismo provisto de medios mecánicos siempre ha impulsado las artes escénicas.

El arte teatral y la danza han sido siempre testimonio de la alianza entre tecnología y cuerpos vivos: los materiales escénicos, sistemas de iluminación y sonorización, desplazamientos y transformaciones de actores y bailarines recurren permanentemente a los avances técnicos. Foto 03

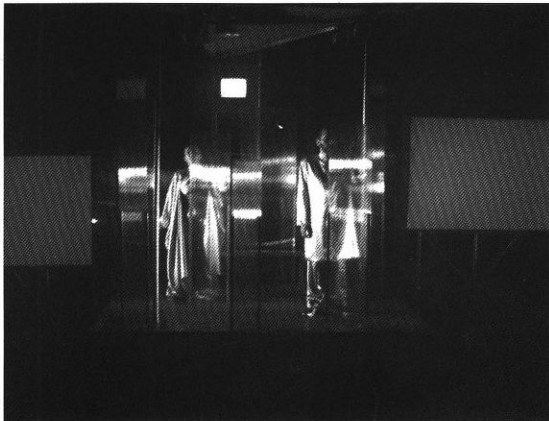


Foto 03

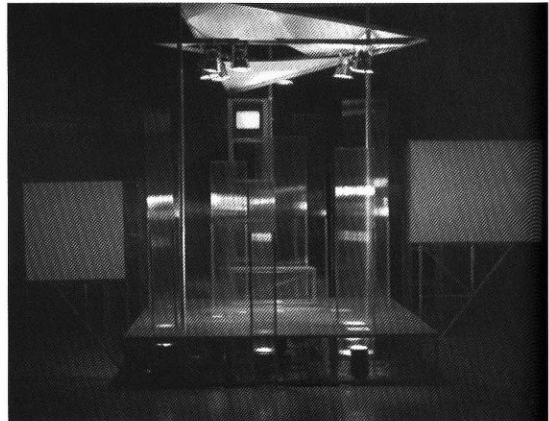


Foto 04

En nuestro caso debíamos dar una respuesta espacial a un espectáculo multimedial en donde la representación estaría mediatizada por diferentes tecnologías (televisión, video y diapositivas) tramada con la actuación en vivo de los actores. Esta especie de aleación entre imagen cinética, imagen estática transluminada, imagen televisiva, y actores en vivo nos permitió disponer de una población de signos que no podía resolverse desde un modelo estructural sintagmático (las partes y el todo formando una unidad dialéctica), pero tampoco remitía a la valoración del fragmento al modo de la obra enigmática de la vanguardia de los años '50.

El espacio escénico que concebimos responde a otro paradigma: el de la hibridación, que define otro tipo de espacio, y otro tipo de geometría.

Se trabajó entonces un espacio y una geometría en torno al concepto de lo furtivo.

Las imágenes escénicas de las que disponíamos eran por un lado intensamente fugaces, es el caso de las imágenes proyectadas, ya que su existencia depende tan solo de la iluminación o de la extinción de la misma.

Ese flujo luminoso tiende de forma natural a escaparse de los límites de un espacio de representación, se requiere una pantalla que permita la manifestación de las imágenes.

En esta categoría de signos vienen a incluirse las luces: imágenes particulares, extremadamente furtivas, dado que su función incluye su degradación total o parcial. Foto 04

Por otro lado contábamos con una población de signos de

naturaleza diferente que es la de los cuerpos u organismos vivos. Estos están en una categoría intermedia entre las imágenes recortadas de los objetos, cuya sólida existencia requiere de una intervención musculosa o mecánica para despejar el espacio y la de las imágenes proyectadas.

El grado de furtividad de los cuerpos vivos dependerá de la hipótesis de cuerpo con la que se trabaje en la representación. Estas diferentes categorías de imágenes no llevó a pensar un espacio concebido como laberinto de pantallas translúcidas que estructuraran un espacio escénico con continuidad de fuga, de geometría variable, donde el cuerpo del actor como organismo vivo apareciera también como un cuerpo disperso, cuya existencia furtiva sea el indicio de una existencia. Foto 05 Esta idea de utilizar la sucesión y recurrencia a través de pantallas desprovistas de toda figuración, provocan una suerte de velado de los cuerpos de los actores, como filtros que bañados por la fuente lumínica dan un cierto aire espectral a la imagen provocando geometrías inesperadas, formas deformes, como cuerpos virtuales que pueden escapar de los límites de las pantallas, cuerpos ambivalentes.

Al espectador corresponderá reconstituir la ficción de una integridad corporal. Foto 06

Otra estrategia proyectual a los fines de esta concepción escénica fue incorporar los principios de desjerarquización y distanciamiento.

Formas que encarnan y expresan la continuidad dinámica, desdibujando la frontera entre figura y fondo.

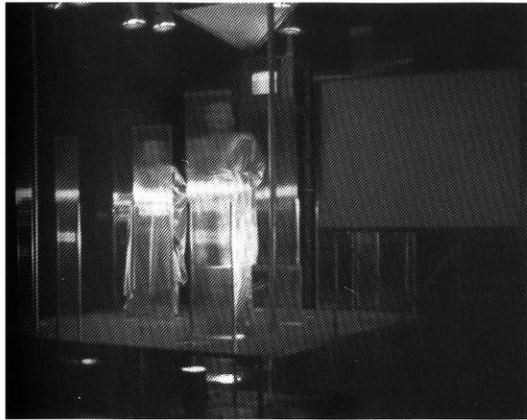


Foto 06

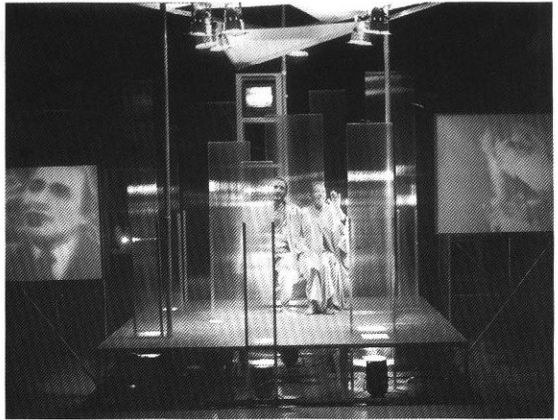
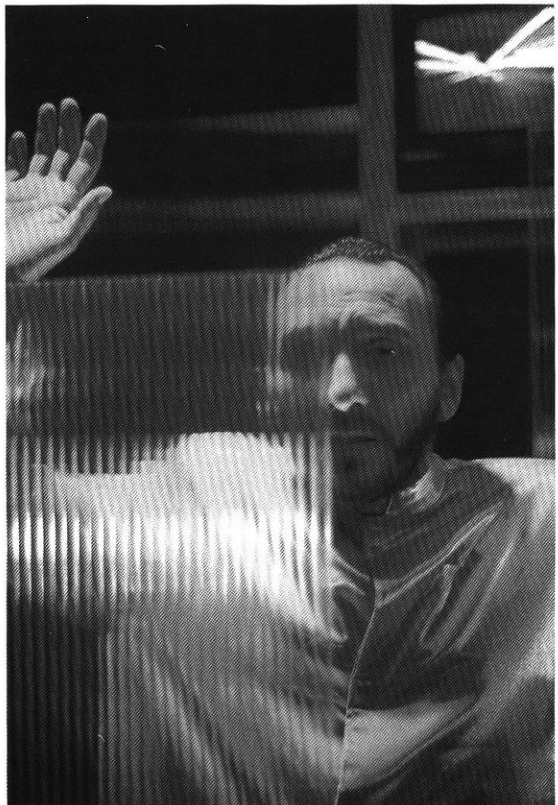


Foto 07

Foto 05



Todos los medios por los cuales transcurre la representación sean virtuales o actuales presentan un mismo nivel de jerarquía, de tal manera que la representación sea percibida por el espectador como una representación en ambivalencia entre lo diferido y lo instantáneo.

El dispositivo mantiene manifiesta su condición de artefacto autosuficiente, sin ninguna intencionalidad de ocultar el artificio, por el contrario se lo pone en evidencia como tal aumentando el distanciamiento entre espectador y representación: un escenario miniaturizado sobre elevado con piso técnico a la vista, mástiles que sostienen un cielo entrelazado con el dispositivo lumínico cenital, torres que alojan los aparatos de proyección, pantallas que se encastran en la plataforma. Toda una modulación y racionalización de armado explícita, evidenciando la artificialidad. Foto 07

El concepto de Instalación Teatral, suma complejidad a la percepción e interpretación del espacio escénico, que de por sí es un espacio permanentemente renovado y cuestionado durante la representación.

El espectador es acosado por grupos de significantes que él confronta con los paradigmas de la memoria y del inconsciente.

Designar, aparentar, conectar, interponer, aplazar, desplazar, trasladar; tales son las acciones secuenciales o sincrónicas simultáneamente integradas en el proceso de la creación y de la percepción; como también la memoria, la imaginación y mentalidades colectivas e individuales.



Foto 08



Foto 09

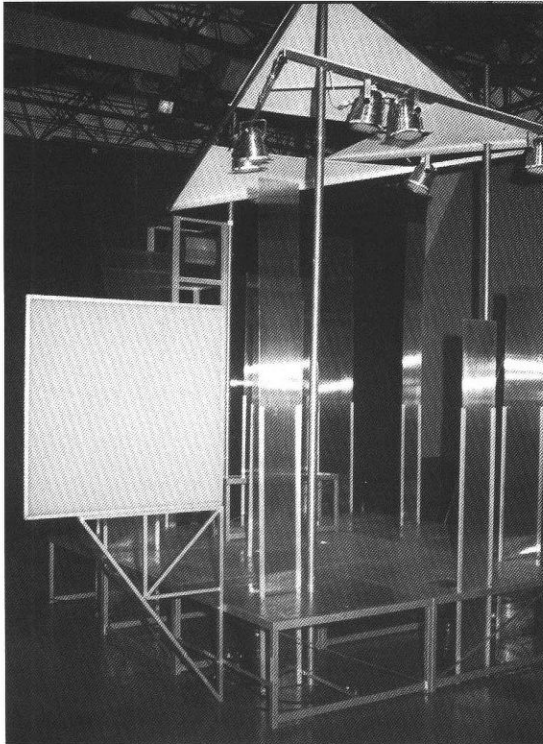


Foto 11

# 3

## Premisas y heurística de la construcción escénica

Arq. Carlos Falco

Partiendo del concepto de transposición textual, que implica todo montaje y proceso de puesta en escena, debemos considerar la inevitable articulación de las diversas interpretaciones y prefiguraciones de los componentes que integran diversas disciplinas, el fenómeno del espectáculo.

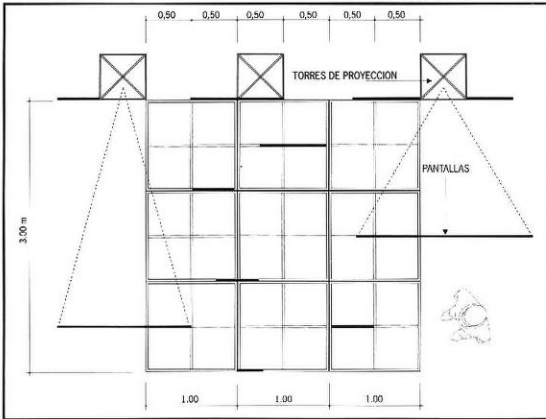
El arte teatral, es una epistemología, constituida por Lenguajes autosuficientes y autónomos como la Literatura, la Plástica, la Música y el Arte de la Actuación que desde el análisis semiótico implica la dificultad de encontrar en esta fenomenología global e interconectada, la unidad mínima de sentido. Podemos decir entonces, que el arte teatral en acción, se aproxima a la idea de híbrido. El teatro se constituye en la presencialidad de la representación, en una coordenada de espacio-tiempo única e irrepetible que singulariza a este fenómeno, en una unidad indivisible, corporizado en el arte de la actuación. *Foto 08*

La heurística teatral plantea así, la necesidad de desagregar las componentes constitutivas para la construcción del objeto espectacular. Es aquí cuando intervienen los saberes, oficios y artesanías del arte teatral.

Las Historias y Tradiciones del Teatro occidental definen dos condiciones necesarias e ineludibles: El carácter ficcional y ritual de la representación. La Ficción como la creación de "una naturaleza otra", diferenciada de la realidad, como simulacro construido de analogías, referencias, metáforas y alusiones al imaginario social. Por otro lado, lo ritual es la convención establecida por la dialéctica de la actuación y la espectación coincidentes en tiempo y espacio. *Foto 09*

En este marco conceptual, la escenoarquitectura es una disciplina de Diseño, que decodifica y elabora los signos visuales subyacentes en el texto, y construye las estructuras espaciales necesarias y pertinentes para la representación. La escenoarquitectura prefigura y construye la materialidad del espectáculo, como soporte visual de la estética teatral, que reúne a los diversos rubros (escenografía, vestuarios, luces, equipamientos), en el concepto global de Dispositivo. Debemos decir que el dispositivo como objeto de Arte, no posee valor autónomo por fuera de la representación. La





PLANTA

Dispositivo Escénico Multimedia

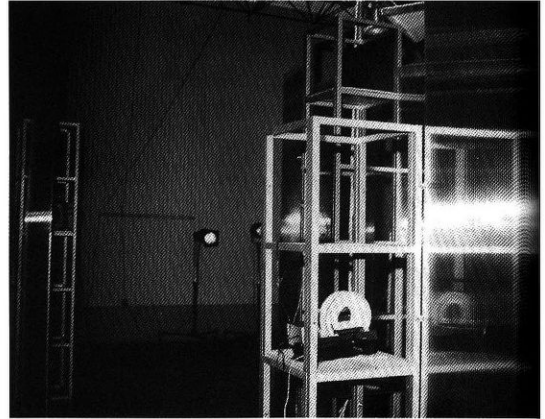


Foto 10

escenarquitectura se significa en la acción dramática y solo ahí la Forma puede alcanzar una dimensión poética. Podemos realizar por último, una analogía entre el diseño escénico y el diseño arquitectónico en función de la tríada vitruviana, para comprobar que: tanto las premisas, la génesis y la heurística de ambas disciplinas convergen en sentido epistemológico.

### Dispositivo Escenarquitectónico (descripción)

#### a) Espacio escénico

El dispositivo cuenta con una plataforma cuadrangular de tres (3) metros de lado, constituido por nueve (9) módulos cuadrados de un (1) metro de lado. Esta plataforma tiene una altura de cincuenta (50) cm, y su estructura esta construida en caño de hierro estructural cuadrado de (3) cm sus patas y del mismo material, los bastidores de soporte (2x4) del plano de trabajo consistente en placas de fenólico de (15) mm de espesor.

El diseño del módulo estructural prevee el desagregado de los planos de apoyo (patas), y el bastidor de soporte como premisa de flexibilidad y practicidad en el armado y desarmado del dispositivo. Este criterio es general para todo el conjunto. *Planta*

Las placas se atornillan a los bastidores y poseen perforaciones cubiertas con laminas de acrílico transparente para posibilitar el paso de las luces colocadas bajo la plataforma (candilejas), y el desplazamiento de los actores.

Asi mismo las torres de soporte de los proyectores de imagenes y televisión, están construidas de caño metálico; despiezadas por planos, para facilitar su almacenamiento; transporte. Las tres torres de (50) cm de base cuadrangular, fueron concebidas como sistemas autónomos entre sí, y de la plataforma; para posibilitar las distancias necesarias para el encuadre y enfoque de las imágenes de video diapositivas retroproyectadas. *Foto 10*

La plataforma a su vez, está interceptada por planos verticales de policarbonato nervurado. Estos planos translúcidos penetran por perforaciones longitudinales realizadas en el multilaminado fenólico. Los mismos están enmarcados con perfiles de aluminio y fijados con tornillos a la estructura de la plataforma. La distribución y dimensiones de estos elementos sobre el plano de trabajo escénico, fue realizada con criterios funcionales y estéticos polivalentes. Las pantallas de proyecciones adosadas a la plataforma mediante soportes triangulares metálicos, son de acrílico translúcido blanco-hueso, enmarcadas con hierro ángulo; para lograr el efecto de retroproyección.

El dispositivo se completa con una estructura vertical de tres soportes verticales de caño de agua plástico de (5) cm de diámetro y (4) mts., de altura. Estos parantes sostienen dos sistemas bidimensionales de forma triangular: una *parilla* de luces cenitales y un *cielo* de tela refractante de la luz ascendente. Estas figuras están costruidas con caño estructural de aluminio y se intersectan en el espacio.

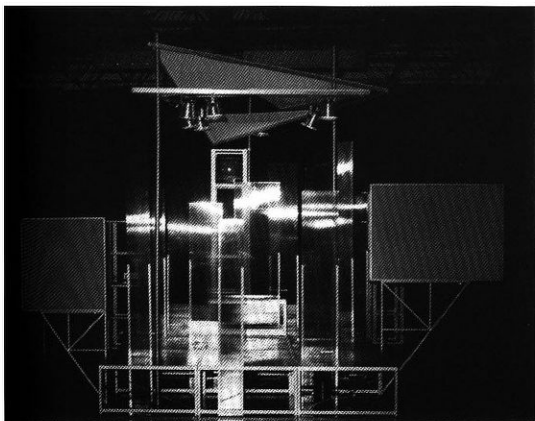


Foto 11

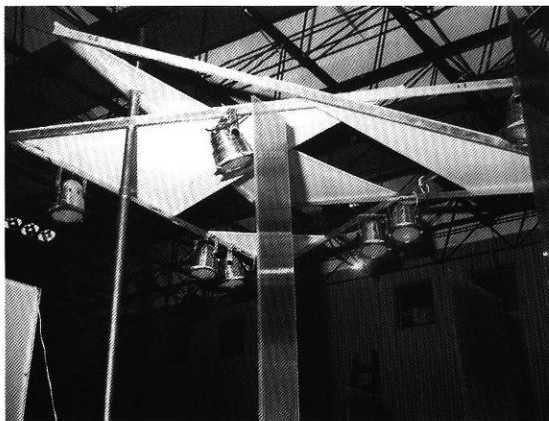


Foto 12

La pintura utilizada; es esmalte sintético de color dorado y plateado para simular y lograr el efecto de materiales pulidos. Foto 11

#### b) Diseño de Luces

En el diseño de luces, se combinan tres direcciones básicas:

- 1º) Tres calles lumínicas de par (300) filtradas con gelatinas azul-frío, con dirección paralela al plano del escenario.
- 2º) Seis cenitales, ubicados en la "parrilla del dispositivo", color ámbar-cálido, y un cenital filtrado en rojo sobre la retroescena. Todos estos elementos, par -(300).
- 3º) Por último, nueve candilejas combinaciones frío-cálido y par (300)- filamento (500), ubicadas bajo la línea de escenario, a manera de piso técnico.

Los circuitos (10), que combinan las secuencias del guión de entradas, salidas e intensidades, están conectados con atenuadores al tablero (consola) del operador, ordenados según el desplazamiento actoral para lograr los climas y atmósferas buscados por el equipo de realización. Foto 12

#### c) Diseño de Vestuarios

En el diseño de vestuario de la pareja se utilizó seda brillante (dorado) para combinar la idea de material pulido convergente con la figuración del dispositivo escénico.

En este sentido la línea de estilo del corte del vestuario combinó un neohistoricismo figurativo (fin de S XIX) con

el reflejo de las texturas que produce la luz en una intención de provocar un cierto anacronismo.

La confección de todos estos elementos fueron realizados por los procedimientos artesanales tradicionales adaptando cada parte de los vestuarios a las necesidades dramáticas y funcionales de los actores.

El criterio morfológico global intenta combinar las líneas curvas sueltas con abundancia de superposiciones y pliegues con la idea de incorporar formas blandas sobre el rigor geométrico del dispositivo. ■

Foto 13

### Ficha Técnica

Título:  
*Escenas Cotidianas.*  
 Instalación teatral:  
 Miguel Pascual y Walter Alemandi.  
 Actores:  
 Marta Defeis, Sergio Cangiano.  
 Videos y transparencias:  
 Carlos Klein.  
 Música original:  
 Mario Colasessano.  
 Coreografía:  
 Ricardo Rojas.  
 Maquillaje:  
 Sergio Abbate.  
 Producción:  
 Gladis Contreras.  
 Escenoplástica:  
 Carlos Falco, Patricia Pieragostini,  
 Rubén Giordano.  
 Dirección General:  
 Walter Alemandi, Miguel Pascual.