



**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**

Facultad de Diseño, Arquitectura y Arte
Escuela de Diseño de Interiores

Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Diseñadores de Interiores

DISEÑO DE ESPACIOS ESCENOGRÁFICOS

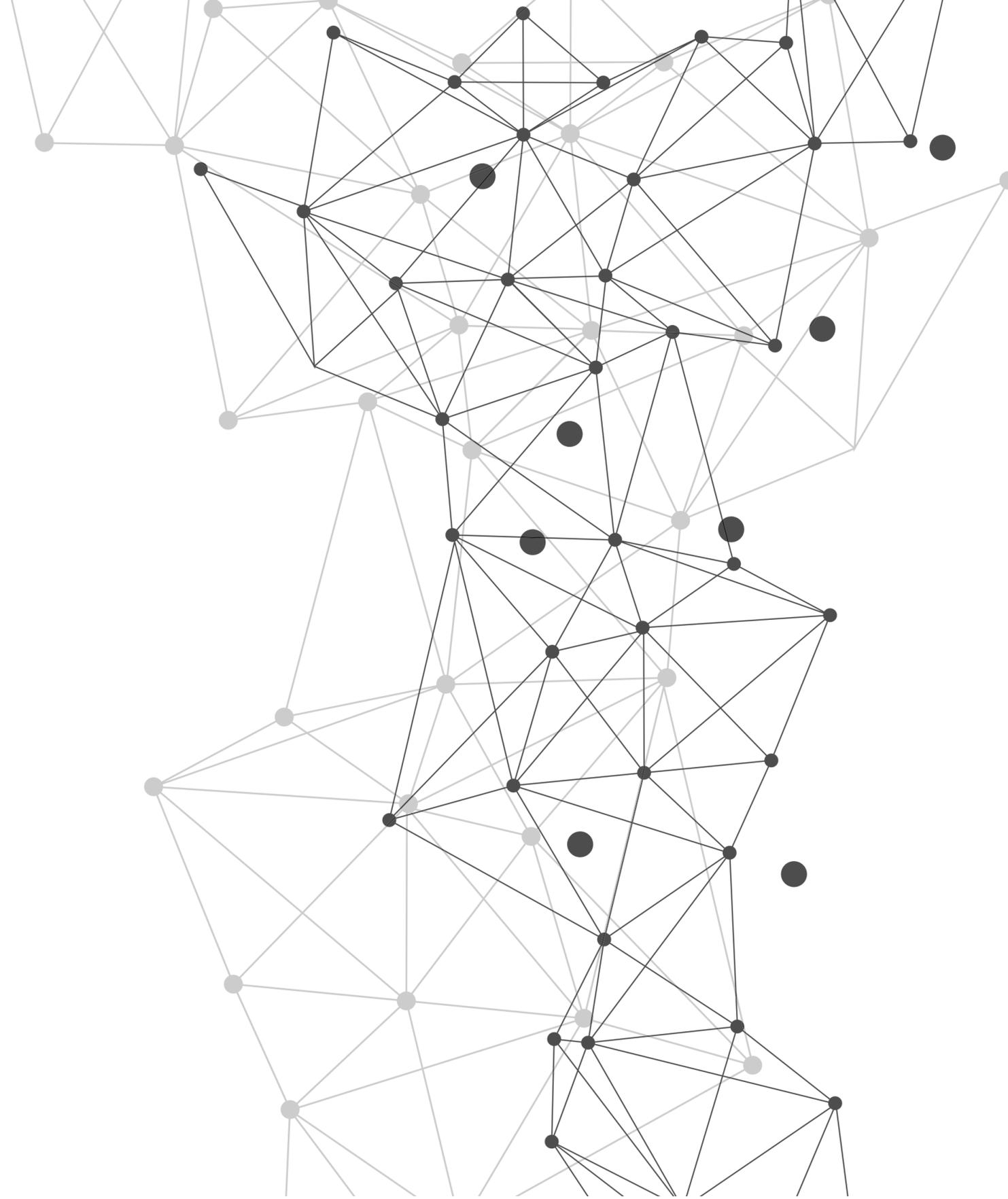
Diseño de espacios efímeros para centros culturales de Cuenca

**Autor: Juan José Molina Crespo
Mario Humberto Rionaula Atancuri**

Director: Dis. Gionvanny Delgado

**Cuenca - Ecuador
2019**

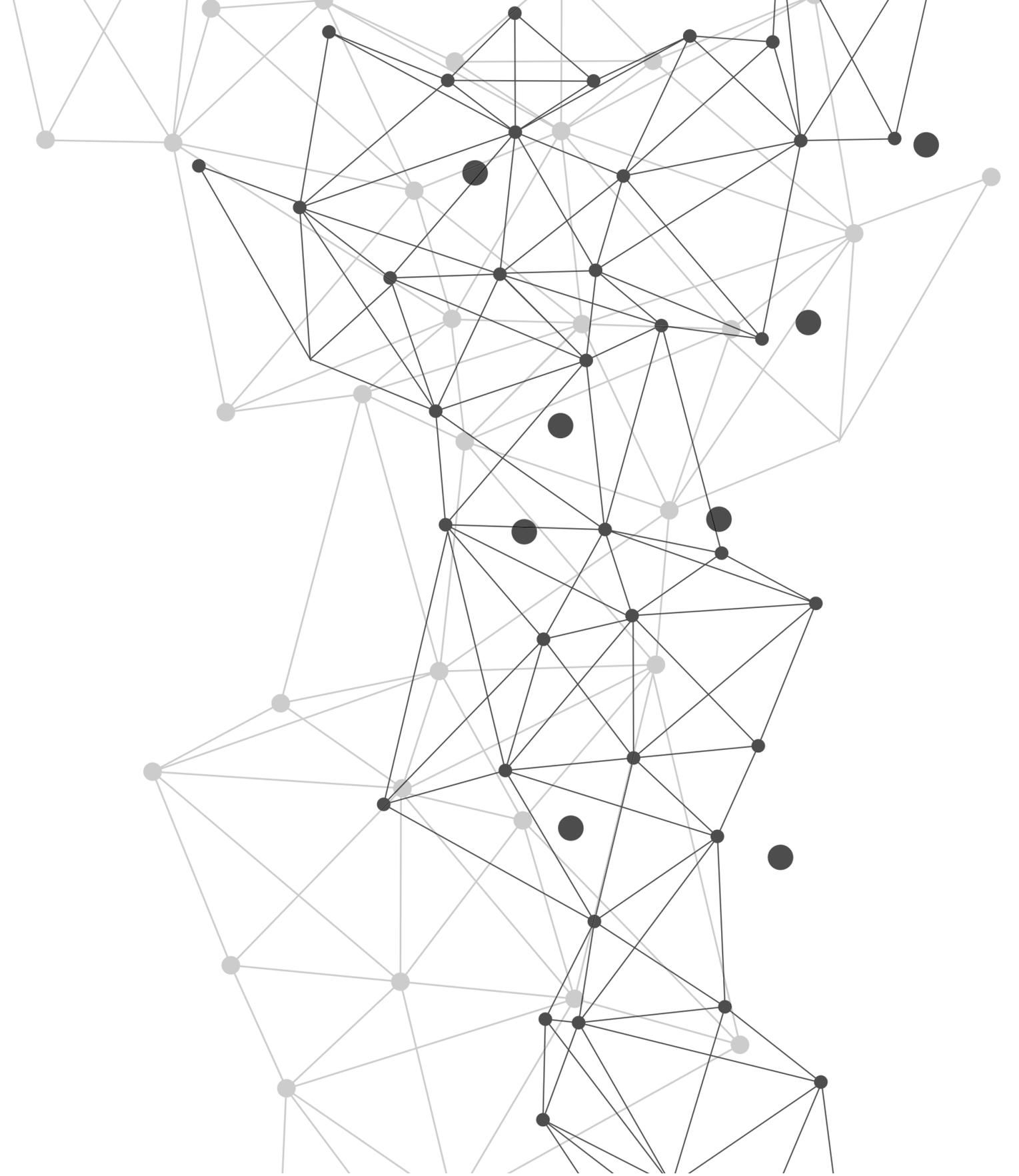
DEDICATORIA JUAN MOLINA



A las tres mujeres que inspiraron y ayudaron a culminar esta etapa de mi vida, ya que sin ellas no fuera posible llegar a terminar mi carrera.

Mi Abuelita Josefina Carrión por darme su apoyo en toda mi carrera y llegar a ser una persona demasiado importante en mi vida que pese a mi situación familiar creyó en mí y me dio la oportunidad de culminar mi etapa universitaria.

Mi madre Kharina Crespo y a mi novia Mariana Alemán por estar conmigo esta etapa de mi vida y formarme como persona de bien con sus consejos, sin ellas no fuera posible esto, les debo mucho muchísimas gracias.

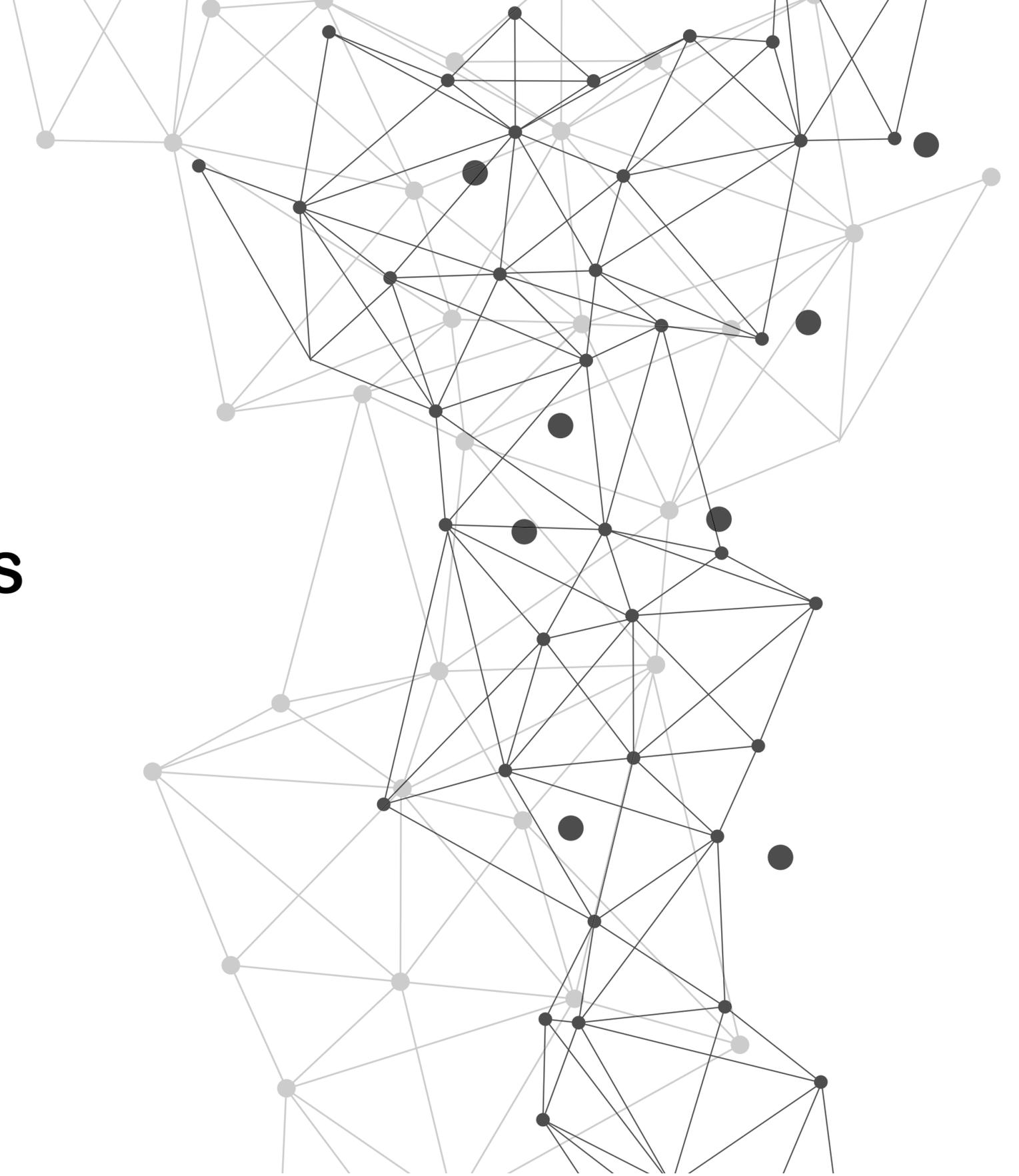


DEDICATORIA MARIO RIONAULA

Mis agradecimientos eternos son para el Todopoderoso porque me ha guiado hasta aquí a través de su luz y su amor incondicional hacia mí, a mi padre quien conspiró para que yo esté en este mundo, a mi madre por jamás dejar de creer en mí cuando nadie lo hacía por su constancia su fe y su amor por mí, es realmente la verdadera muestra del amor del Todopoderoso hacia mi persona, me siento su consentido. A mis hermanos quienes me apoyaron en todo momento especialmente a ti Sandro que no dudaste en brindarme tu ayuda en los tiempos difíciles esto te lo debo a ti mi querido hermano gracias por confiar en mi persona.

Les quiero agradecer a todos mis profesores que a lo largo de esta aventura universitaria me aportaron toda su sabiduría para irme formando como un profesional de bien de manera especial a usted Magister Giovanni Delgado por haberme guiado a través de este camino de tesis para llegar a obtener este logro y no puedo olvidar a quien considero mi profe estrella me refiero a usted Magister Danilo Saravia, gracias por su apoyo incondicional.

No puedo olvidarme de mi gran amigo y compañero de fórmula Juancho Crespo, salud hermano por más éxitos.



AGRADECIMIENTOS

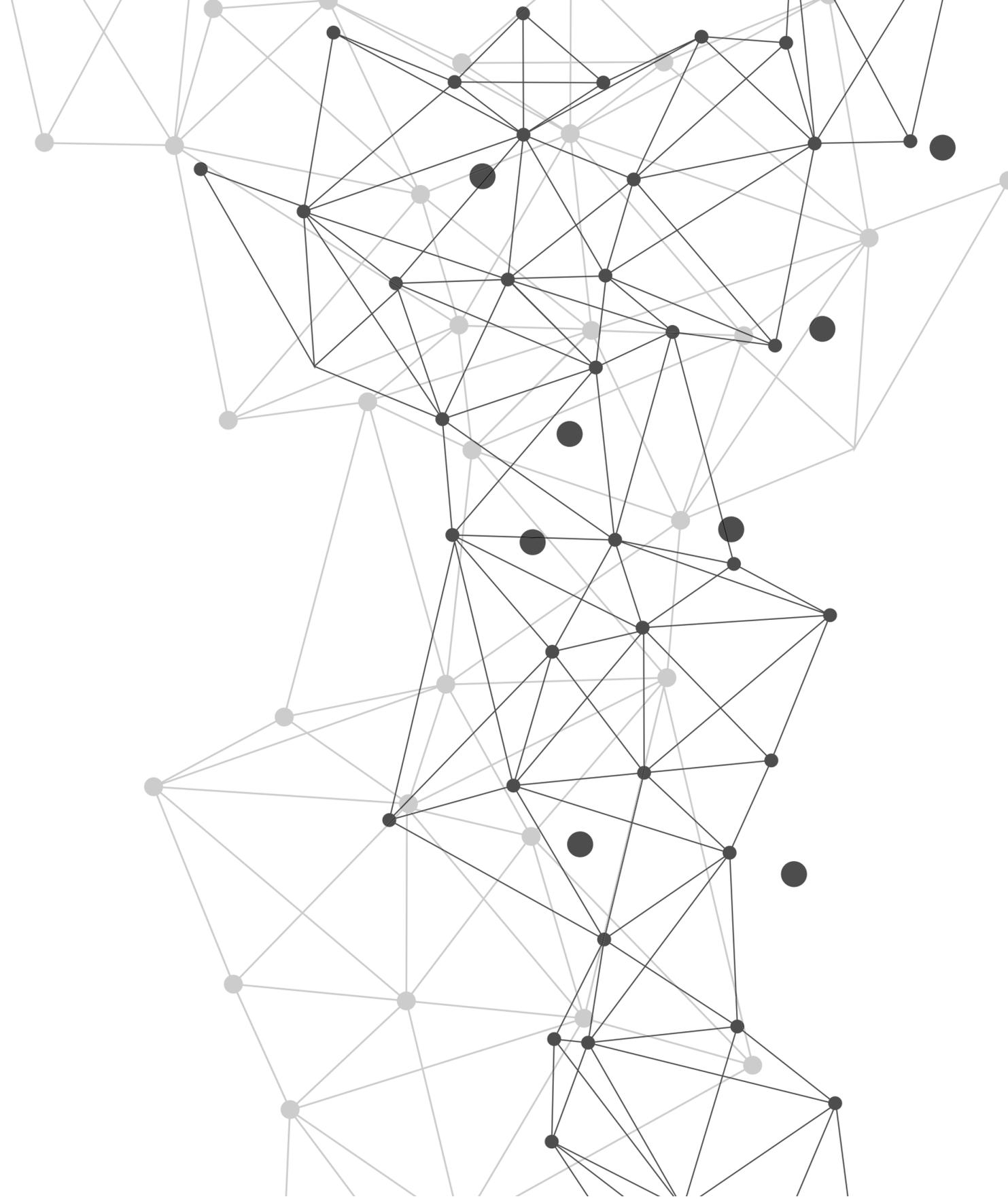
A nuestras familias por el apoyo brindado, sin dejar atrás a las personas que me dieron su amistad y sus conocimientos.

A nuestro tutor el Dis. Geovanny Delgado por ayudarme a cada momento y buenos conocimientos sobre el Diseño Interior.

A nuestro amigo y profesor estrella Dis. Danilo Saravia por su concepto de tecnología y criterios diferentes de ver el mercado y el mundo del diseño.

Y por último a todas esas personas que creyeron que no acabaríamos la universidad les decimos, esto va también por ustedes gracias.

RESUMEN

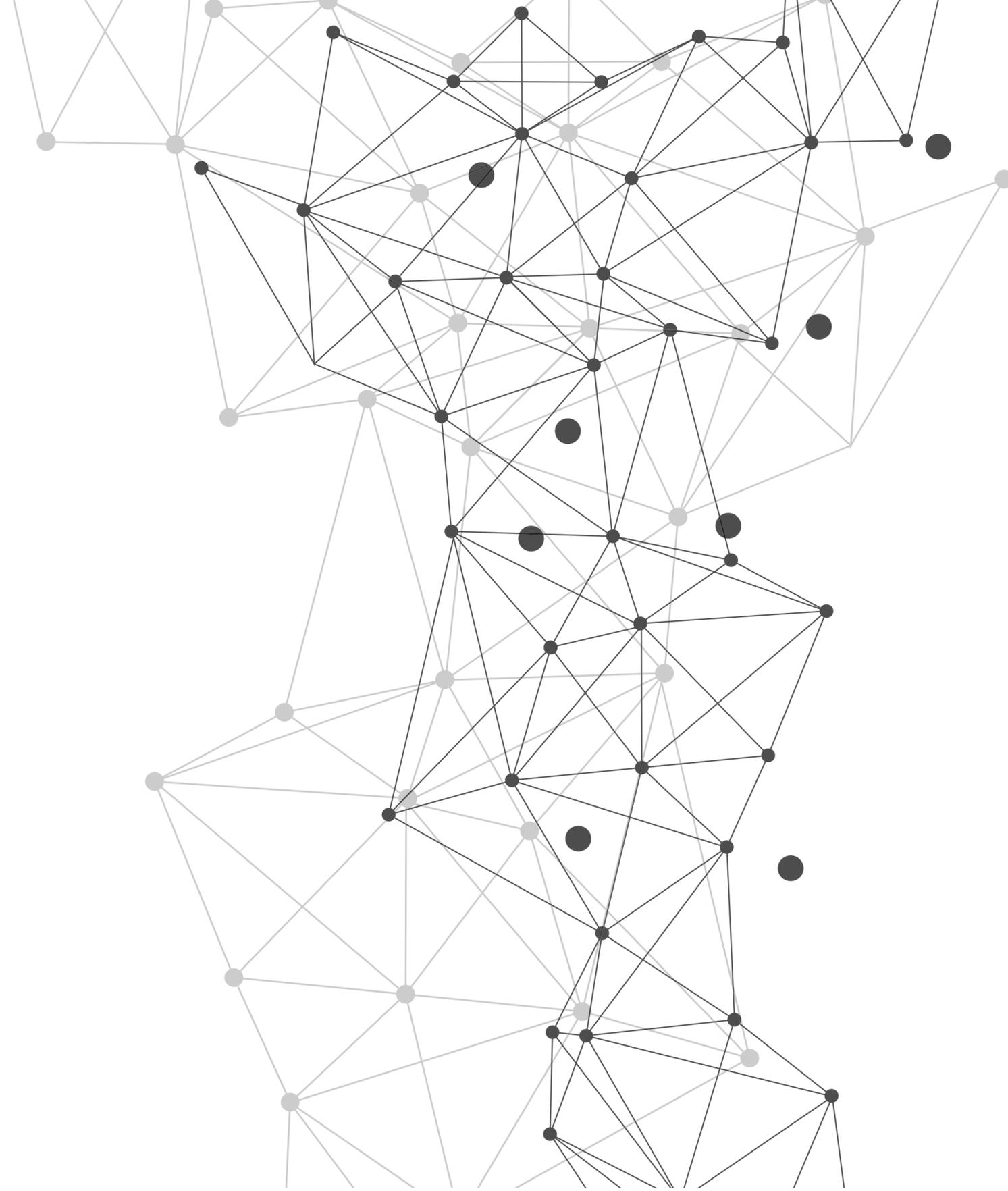


Resumen

Este proyecto de tesis, tuvo como propósito, analizar las posibilidades escenográficas de obras de teatro, danza, musicales y otros, a partir de la disciplina del diseño de interiores. Las referencias conceptuales se encontraron ancladas a la Heurística del Diseño, en la obra de Gastón Breyer y su trabajo sobre la escenografía. Con las nociones de relaciones complejas de la teoría, se esbozó un modelo experimental entre la escenografía y tecnologías virtuales como: el video mapping, los hologramas y la realidad aumentada. Finalmente, se proyectó posibilidades ejemplificadoras que muestran las relaciones virtuales y concretas en un escenario real.

PALABRAS CLAVE

Heurística, tecnología digital, experiencia, artes escénicas, escenografía dinámica, artes visuales



ABSTRACT

Abstract

This thesis had as a purpose to analyze the stage possibilities for the theater plays, dance, musicals and others, from the interior design as a discipline. The conceptual references were anchored to the heuristics of Design, in Gaston's Breyer's play and his work about scenery. With the notions of complex relationships of the theory, we outlined an experimental model between the staging and virtual technologies like: video mapping, holograms, augmented reality. Finally, exemplary possibilities were projected which show the virtual and concrete relationships in a real scenario.

KEY WORDS

Heuristics, digital technology, experience, performing arts, dynamic scenography, visual arts

ÍNDICE

01

REFERENTES CONCEPTUALES

1.1 Historia del teatro y sus relaciones con la escenografía	20
1.1.1 Teatro en Roma	22
1.1.2 Teatro Medieval.....	23
1.1.3 Teatro Renacentista	23
1.1.4 Los Corrales Españoles	24
1.1.5 El teatro Isabelino	24
1.1.6 El teatro Barroco de Francia	25
1.1.7 Teatro Romántico	26
1.1.8 El teatro en el siglo XX	27
1.2 La escenografía	28
1.2.1 Elementos escenográficos y sus elementos en el diseño interior	30
1.2.2 Teatro primitivo	31
1.2.3 Grandes Civilizaciones	32
1.2.4 Renacimiento	33
1.2.5 Teatro Moderno	34
1.3 La escenografía virtual	36
1.3.1 Mapping	37
1.3.2 Realidad Aumentada	39
1.3.3 Holograma	40
1.4 El diseño interior como una disciplina relacional	42
1.4.1 El pensar para diseñar	45

02

REFERENTES CONTEXTUALES

2.1 Tipos de escenografías	54
2.1.1 El teatro contemporáneo	54
2.1.2 Relación entre la escenografía y el espectador	55
2.1.3 Descripción de la escenografía	56
2.1.4 Relación Actor – Escenografía	57
2.1.5 Relación actor Espectador	57
2.2 Referentes en la Actualidad	60
2.2.1 Es Devlin (Escenógrafa)	60
2.2.2 Escenografía del concierto de U2 Experience + Innocence 2018.....	61
2.2.3 Hamlet	64
2.2.4 Chimerica – Almeida.....	66
2.2.5 Die Tote Stand by Erich Wolfgang Korngold.....	68
2.2.6 Vlive.media (Empresa de producción escenográfica digital)	70
2.2.7 Charlie y la fábrica de chocolates	70
2.2.8 Lago de los cisnes	72
2.2.9 Roberto Frisone (escenógrafo)	74
2.2.10 Cortometraje Quito 2023.....	75
2.2.11 Lugar de emplazamiento	76
2.2.12 Centros Culturales de Cuenca	77

ÍNDICE

03

MODELO OPERATIVO

3.1 Estrategia Conceptual.....	89
3.1.1 El acto del escenario.....	92
3.1.2 El soporte de demanda	92
3.1.3 La inversión de los signos	93
3.1.4 El diseño de escenario	93
3.1.5 Heurística del escenario	94
3.1.6 Heurística en la escena.....	95
3.2 Estrategia operativa	96
3.2.1 Levedad	97
3.2.2 Multiplicidad	97
3.2.3 Lo visible y lo virtual	97
3.3 Construcción del modelo operativo.....	98
3.3.1 Variables y Constantes	99
3.4 Fase de Experimentación	100
3.4.1 Posibilidad “A”	101
3.4.2 Posibilidad “B”	103
3.4.3 Posibilidad “C”	105

04

DISEÑO

4.1 Conceptualización – Escenografías	112
4.1.1 Requerimientos Escenográficos.....	113
4.2 Estado actual.....	114
4.2.1 Análisis del estado actual del espacio.....	114
4.2.2 Planos de Estado Actual.....	117
4.3 Propuesta de Diseño Escenográfico Teatral.....	122
4.3.1 Criterios Funcionales.....	122
4.3.2 Primera escena.....	123
4.3.3 Segunda escena.....	125
4.3.4 Tercera escena.....	128
4.3.5 Cuarta escena.....	130
4.3.6 Criterios Expresivos.....	132
4.3.7 Criterios Tecnológicos	134
4.3.9 Planos de Propuesta	140
4.4 Propuesta de Diseño Escenográfico de Danza Andina	154
4.4.1 Criterios Funcionales.....	154
4.4.2 Primera Escena	155
4.4.3 Segunda Escena	156
4.4.4 Tercera Escena	158
4.4.5 Cuarta Escena	160
4.4.6 Criterios Expresivos	157
4.4.7 Criterios Tecnológicos	165
4.4.8 Propuesta	169
4.4.9 Planos de Propuesta	171
4.5 Propuesta de Diseño Escenográfico de Música	174
4.5.1 Criterios Funcionales	174
4.5.2 Escena única interactiva	175
4.5.3 Criterios Expresivos	180
4.5.4 Criterios Tecnológicos	197
Anexos	198
Bibliografía.....	
Bibliografía de imágenes.....	
Bibliografía Tablas.....	



CAPÍTULO 1

TULO 1

REFERENTES CONCEPTUALES



INTRODUCCIÓN

En la actualidad es necesario generar nuevas formas creativas de diseño el cual rompa con lo cotidiano ya que en la actualidad la tecnología permanece en constante evolución y cambios dentro de la sociedad en la que vivimos. El Diseño como tal es una profesión la cual se mantiene innovando cada día mediante nuevas formas de conceptualización y de visión ante nuevas fuentes generatrices de creatividad.

En la actualidad el Diseño Interior es una disciplina que ha sido encerrada en su campo y hasta bloqueado su fuerte capacidad creativa espacial, es por eso que al salir del diseño cotidiano (casas, negocios, etc.) es por eso que el diseñador es una persona capacitada para poder tratar espacios con diferentes funciones y requerimientos, es por eso que se generara nuevas formas de obtención de diseños modernos que por medio de la tecnología magnifiquen los resultados.

Debido a esto el requerimiento de explorar nuevas formas de conceptualizar espacios y solucionar requerimientos dependiendo las características del espacio, llegando a proponer una solución para escenografías en centros culturales los cuales magnifiquen la presentación de estas y fomente la cultura en la ciudad.

Mediante este proyecto de investigación se pretende abordar problemáticas donde el diseñador de interiores llegue a entender lo ocurrido en escena para conceptualizarlo de manera en que las funciones y sensaciones que ocurren en este espacio generen en los espectadores sensaciones que las vinculen, siendo esto una nueva forma de concepción espacial.



Img. 002 Título: Teatro Romano de Mérida [foto].
Fuente: Rodríguez, R. (2013)

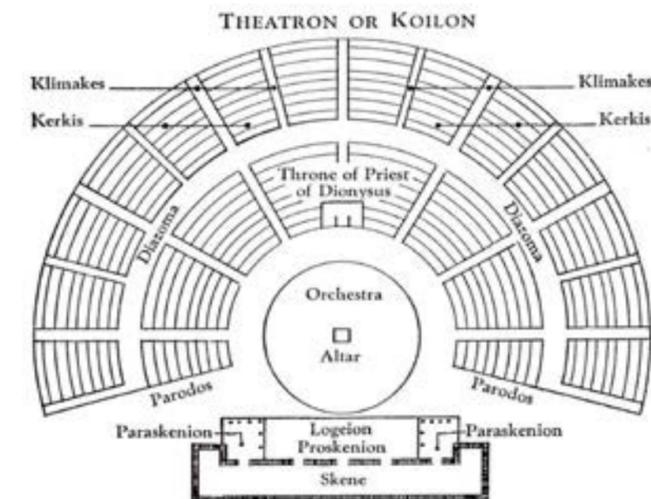
1.1 HISTORIA DEL TEATRO Y SUS RELACIÓN CON LA ESCENOGRAFÍA

Para iniciar este proyecto de análisis de lo primero que tenemos que hablar es a cerca del teatro y para eso nos transportaremos a la historia misma de la humanidad debido a que “el teatro representa acciones y las acciones humanas realizadas son catalogadas como teatro” (Berenger Castellary, 1992, p.19)

El teatro nació en Atenas Grecia en los siglos V y VI A.C.

Los celebraban para honrar al dios Dionisio, que era el dios de las plantas y el vino, en principio no tenían un lugar destinado para realizar los rituales a dicho dios y se creó un espacio que constaba de 4 partes, 1 la parte principal se llamó theatrón o auditorio, 2 orchesa, 3 proskenion y 4 skene, estos espacios eran construidos sobre colinas donde la el (theatrón) se ubicaba en la parte más alta para que los asistentes puedan mirar estos rituales.

Esta disposición permitía a los espectadores escuchar con claridad el dialogo de los actores; en esta época estos espacios no tenían elementos escenográficos por lo que los actores hacían que contar todo lo que sucedía en la obra. (Meza. M. J, 2015)



Img. 003 Título: Theatron or Koilon [Gráfico].
Fuente: Erasmus, P. (2015)

- 1) Theatrón o auditorio. Son los asientos que se ubican de manera semicirculares
- 2) Orchesa. Es el espacio de forma circular donde iba la orquesta
- 3) Proskenion. Es el espacio para los actores era una plataforma de piedra sostenida por columnas
- 4) Skene. (fondo) es una construcción de dos o más pisos que se encontraba tras el proskenion.

Los dramas griegos eran la tragedia y el drama satírico, que eran consideradas las más civilizadas; la comedia y el mimo eran asociadas con lo primitivo.



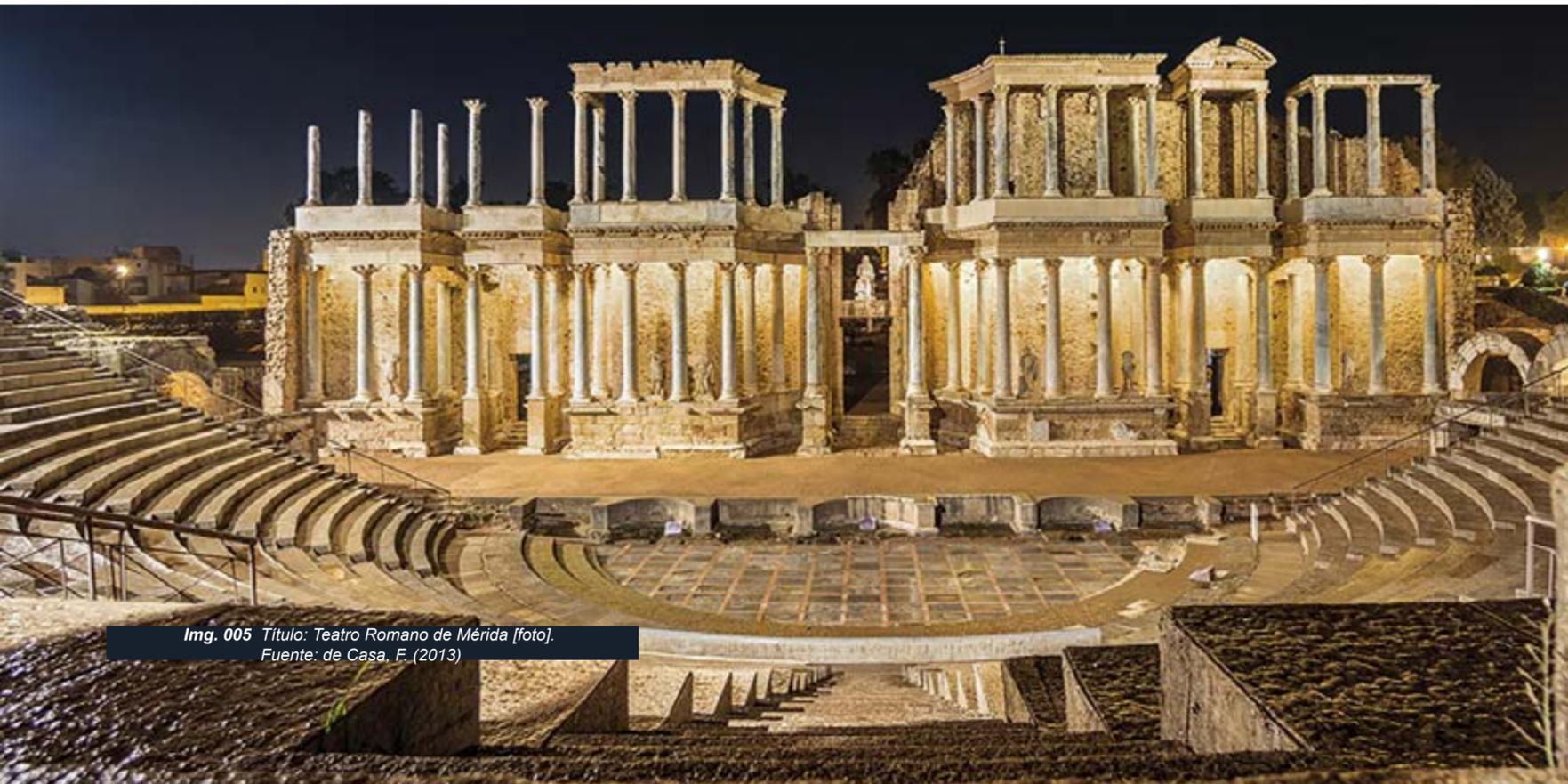
Img. 004 Título: Teatro de Epidauro [foto]
Fuente: Rodríguez, R. (2013)

1.1.1 TEATRO EN ROMA

Se desarrolló desde el siglo III a. C, copiando de los teatros griegos ya que constaban de los mismos espacios, pero con una notable singularidad que le daban espectacularidad a la escena, modificando el muro posterior y transformándolo en un espacio con portales por donde salían los actores a la puesta en escena. El teatro romano se basó esencialmente en la comedia que eran adaptaciones de la nueva comedia griega convirtiéndose en un entretenimiento social, en Roma se vio al teatro como una ostentación y entrenamiento, las edificaciones eran imponentes de piedra, espacio cerrado, monumental. El teatro más famoso de esa época fue el Pompeyo que fue construido en los años

55 al 52 antes de Cristo, cuenta con 170 metros de diámetro y con una capacidad de veinte y siete mil espectadores. Con la caída del imperio romano en el 476dc, el teatro desaparece en el occidente, siendo sustituido por otros espectáculos y estuvo así hasta la época medieval. El concepto de espectáculo lo es todo en Roma lo que hizo que en este contexto el público romano exija del teatro un espectáculo visual, plástico y divertido.

A este periodo se le denomina como clásico porque comprende el teatro de las civilizaciones de Grecia y Roma y las obras están escritas en griego y latín.



Img. 005 Título: Teatro Romano de Mérida [foto].
Fuente: de Casa, F. (2013)

1.1.2 TEATRO MEDIEVAL

El teatro español nace del vínculo con la religiosidad, la misa en si misma es un drama una representación de la muerte y resurrección de Cristo, son los clérigos los que crean los primeros diálogos teatrales, las dramatizaciones se hacían en las iglesias, pero poco a poco se fue añadiendo elementos profanos y cómicos lo que hizo que las puestas en escena se realicen en lugares públicos. Se usaban pinturas como escenografía dispuesta una a continuación de la otra.



Img. 006 Título: Teatro medieval [Ilustración].
Fuente: Chambers, R (1825)



Img. 007 Título: Retrato de Andrea Palladio [Pintura].
Fuente: Witman, B (1580)



Img. 008 : Título: Teatro olimpico de Vicenza [foto].
Fuente: Buonaroti, J (2014)

1.1.3 TEATRO RENACENTISTA

El protestantismo puso fin al teatro religioso en el siglo XVI en su lugar apareció nuevamente el teatro cómico, grotesco que contribuyeron a esta nueva forma de hacer teatro, surge el teatro profano. El Arq. Andrea Paladio (Img. 007) construyó el primer teatro permanente de la época el teatro olímpico de Vicenza en el año de 1580. Es un proyecto dedicado a una vida de estudios de la arquitectura romana en el cual se utilizó la estructura original de la edificación de Palladio

1.1.4 LOS CORRALES ESPAÑOLES

El teatro neoclásico aparece en el siglo XVII, en España se da el movimiento de la ilustración, es una etapa de clasicismo, se vive un proceso académico en que las obras eran pensadas, este periodo es conocido como el siglo de oro del teatro español, se crean los llamados corrales de comedia donde la gente asistía para ver las obras de Lope de Vega y Calderón, a pesar de las restricciones del estado y la iglesia.



Img. 009 Titulo: Juan Rana Corral de Comedias [Pintura].
Fuente: Catalán, M (2015)

1.1.5 EL TEATRO ISABELINO

Paralelamente con el desarrollo de los corrales en España, en Inglaterra surge el teatro Isabelino (img. 010 y 011) que lleva así el nombre en honor a la reina Isabel I. un factor importante para el desarrollo de este teatro fue el profesionalismo de los dramaturgos y actores, durante el siglo XVI el teatro se convirtió en una actividad comercial, dejando de ser una actividad más cultural para convertirse en un espectáculo social, las obras más vistas son las de Shakespeare.

Este teatro se caracteriza por su extrema austeridad escénica con muy pocos decorados, sin efectos especiales y su representación se basaba en técnicas de expresión facial y gestual.



Img. 010 Titulo: Teatro del Globo [foto].
Fuente: Boix, L (2015)

Los ambientes arquitectónicos donde se realizaban las puestas en escena eran de madera dispuestos de forma circular o poligonal, no tenían techo y podían albergar entre 2000 y 3000 personas que para ese tiempo tomando en cuenta la población de Londres era bastante, con el paso del tiempo se fueron construyendo otros tipos de teatros, techados y con luz artificial con el fin de diferenciar las clases sociales del público que asistían. Así mismo las obras teatrales no solo se sucedían en el día sino también en la noche.



Img. 012 Titulo: Les Comédiens de L'Hotel de Bourgogne [Pintura].
Fuente: Bosse, A (1987)



Img. 011 Titulo: Teatro del Globo [foto].
Fuente: Boix, L (2015)

1.1.6 EL TEATRO BARROCO DE EN FRANCIA

Respetando el precepto aristotélico de las tres unidades acción, lugar y tiempo se representaban las obras teatrales en construcciones exageradamente recargadas de elementos decorativos, se conoce al Hotel de Bourgogne como el primer teatro público en Francia (1550) de quien se dice que estaba formado por un arco de proscenio, también con un piso elevado en la parte posterior donde se encontraban los espectadores y de los muros laterales colgaban palcos.

1.1.7 EL TEATRO ROMÁNTICO

Tiene su origen en Alemania e Inglaterra en el siglo XIX, causó un cambio de gusto de la época y de las teorías estéticas de la creación, en este contexto aparecen como elementos novedosos, el escenario de medio cajón y la aparición de la luz a gas,

es aquí donde la escenografía toma un papel muy importante con la aparición de las óperas pues se crearon espacios para su representación. Como ejemplo podemos hablar del teatro Bayreuth en (1876).



Img. 013 Título: View of the proscenium from the Court Loge. Margravial Opera House Bayreuth [foto].
Fuente: Oehme, H (2009)

1.1.8 EL TEATRO EN EL SIGLO XX

El teatro no cambió de manera significativa pues seguía aquellos de forma circular, sin embargo, es esta época donde aparece Adolphe Appia es un artista visionario que cambió la concepción de la escenografía del siglo XX. Quien en el arte del teatro dice “la escenografía debía reforzar la acción dramática pero ya no solo con el decorado sino con la iluminación” Appia,

A. (1905). El Arte del Teatro. También aparece el escenario giratorio, los elevadores hidráulicos, carros para transportar las escenografías completas; por primera vez el dramaturgo no es el solo el centro de atención sino también toma importancia la figura, el director escénico.



Img. 014 Título: iluminación para la creación de espacios tridimensionales [ilustración].
Fuente: Appia, A (1891)

1.2 La Escenografía

Img. 015 Título: Escenografía simple con ventanas [foto].
Fuente: Oviedo, M (2016)

La primera vez que se habló de una escenografía fue en la época del renacimiento, justo cuando el arte de la pintura en Italia estaba en su mejor momento se utilizaba las pinturas como fondo del escenario a manera de “ventanas Albertinas” a las que el espectador reconocía como una prolongación verdadera del espacio real, en el transcurso del tiempo aparecen las carretas decoradas si mucha ambientación, es la primera variación de escenografía pues los artistas Vivían y viajaban dentro de estas carretas.

Más adelante se hace el descubrimiento de las perspectivas y las normas matemáticas para construir un espacio efímero que sea real y creíble, gracias a estos principios el arte teatral logra tener respaldo de la actividades plásticas y se creó la denominada ciencia de la escenografía es así que las monarquías de la era moderna repararon el valor de las artes en este contexto el arte efímero se convirtió en “instrumentum regni” de esta manera en 1556 en Italia se realizó el primer teatro prototipo el “teatro de Palladio” ya con levantamiento planimétrico y alzados que debía tener 3 puertas, siendo la puerta central la más bella y grande, incurriendo en el uso de la perspectiva como modo organizacional de disposición de la escenografía.

Con el pasar del tiempo los arquitectos que hacían todo el trabajo escenográfico fueron cediendo camino a los escenógrafos quienes tienen más sensibilidad en la creación de espacios internos, dramáticos, escénicos. La iluminación jugó un papel preponderante en las puestas en escena, en el siglo XVII la gran novedad eran las candilejas, en el siglo XIX la presentación realista barroca que exigen realidad, algo imposible de lograr con pinturas, aparece la iluminación a base de gas.

En el siglo XX se elabora un espacio ilusionístico se pasaba en definitiva a restablecer el teatro como espacio unitario, armónicamente equilibrado, aparece la figura de Adolphe Appia como figura importantísima de la evolución de la escenografía.

Que en su libro la “Obra del Arte Viviente” recoge sus ideas sobre la “tridimensionalidad del espacio escénico la iluminación creadora de formas, el cuerpo del actor, el movimiento y la relación entre la acción y el público” Blas, G. F. D. (2009). Arquitecturas efímeras: adolphe appia, música y luz. (p.23)

1.2.1 ELEMENTOS ESCENOGRÁFICO Y SUS ELEMENTOS DEL DISEÑO INTERIOR

La escenografía ha sufrido dentro de la historia, una evolución muy grande gracias al entorno de cada época y al conocimiento adquirido en ese momento, referido anteriormente, según la época en la que se desarrollaba, la escenografía cambiaba conforme las necesidades evolucionaban además de que el teatro sea conocido como tal además de ser más conocido y apetecido.

“Las profesiones relacionadas con el teatro, denominación que utilizan y con la que califican casi todo, desde materias tan diversas como el texto teatral, el sonido de la representación y, por supuesto, el ámbito de la realización escénica-, unida a la que le produce al arquitecto todo lo relacionado con el material de trabajo, el espacio.” (Gómez. F, 2015, pag. 307).

Es importante tratar esta materia escenográfica importante ya que esta llegó a conceptualizarse y a aceptarse como profesión relacionada como lo menciona Gómez en su texto “El teatro como Espacio”:

El teatro desde sus inicios tiene una connotación importante en cuanto a los elementos que rodean al teatrero es por eso que al pasar de los tiempos ha formado un conjunto con ellos para la transmisión de sus deseos, tal como lo menciona Pavis: “la puesta en relación, en un espacio y tiempo dados, de diversos materiales (sistemas significantes), en función de un público” (Pavis P., 1998, pag. 87).

Cabe mencionar para el entendimiento del entorno en que se transforma el teatro y la tecnología que lo rodea se tiene que tomar en cuenta la historia y su vínculo con el teatro pudiéndolos separar en el teatro primitivo, Grandes civilizaciones (Gracia y Roma), edad media, Renacimiento y el teatro moderno.

1.2.2 TEATRO PRIMITIVO

En lo que refiere a este medio expresivo se toma en cuenta los rituales que las personas hacían a sus ancestros llevando a simplemente utilizar lo que tenían a mano, además de las ofrendas que por costumbre de cada grupo indígena tenían

Aquí es donde la utilería sale a flote, el cual era el único medio para poder expresar frente a los demás sus creencias y sus plegarias.



Img. 016 Tubbeh, G (2014) La gran fiesta del sol [foto]. Recuperado 09/06/2019

1.2.3 GRANDES CIVILIZACIONES

En lo que se refiere a las grandes civilizaciones engloban al teatro griego ya que en esta la escenografía de los grandes eventos se veían evidenciadas por la arquitectura que tenían, para los griegos el teatro era importante que el “adornar” sea un elemento fuerte dentro del teatro el cual se lo represento en su

arquitectura (Frontón, cornisa, friso arquitrabe, etc.) además de las pinturas y sus columnas (dórico, jónico y corintio.), tal como lo dice Calmet en su libro “Escenografía”:

Para los griegos, la escenografía era el arte de adornar el teatro. Luego, en el Renacimiento, se convirtió en una técnica para dibujar y pintar un telón de fondo en perspectiva. Hoy por el contrario, es la ciencia de la utilización del espacio teatral. (Calmet, 2011, p. 23)



Img. 017 Titulo: Teatro Romano de Palmira [foto].
Fuente: Piolle, G (2006)

1.2.4 RENACIMIENTO

En el renacimiento se denota un gran avance en cuanto a tecnología, pero más que nada en el confort de los teatreros ya que en esta época sale a flote la comedia del arte, juglares, el teatro ambulante. En esta época era muy importante la utilidad ya que como menciona Velazque “Los elementos plásticos

son elementos representacionales y simbolizan el subtexto de lo que sobre el escenario transcurre, en lugar de ser un mero decorado ilustrativo, ofreciéndose al espectador para una indispensable comprensión del mismo.

”(Velazquez M., 2018, pag. 23)



Img. 018 Titulo: Teatro de feria [Pintura].
Fuente: Bruegel, P (1600)

1.2.5 TEATRO MODERNO

El teatro moderno tiene un avance muy grande dentro de lo tecnológico ya que en este intervienen múltiples tecnologías tanto electrónicas dentro de iluminación, mecanismos de movimiento, video y hasta lo estructural de escenografías metálicas desmontables/ fijas.

La iluminación es un punto vital en la escenografía ya que en esta resalta ciertos puntos más significativos de la obra a más de dar ambiente a la escenografía tal como dice Calmet “el diseñador de iluminación tiene a cargo la organización visual del espectáculo, realzando, ocultando, sugiriendo, colaborando con el relato.”(2011, pag. 106).



Img. 019 Título Realidad Aumentada y Realidad Virtual [Ilustración].
Fuente: Valencia, C (2014)

En cuanto a lo que representa lo mecánico se recurrió a uno de las empresas las cuales imparten telones, sistemas de movimientos, estructuras para escenografías, pantallas para proyector, etc.

“Todo evento humano mediado directa o indirectamente por las nuevas tecnologías de la información pertenece plenamente a

la cibercultura, lo cual incluye buena parte de las humanidades y todas las ciencias” (Alonso Iñaki, 2003, pag. 43), esto forma parte de la presencia tecnológica y la automatización de los elementos teatrales tales como los siguientes recuperados de PERONI empresa de insumos tecnológicos para teatros.

1.3 ESCENOGRAFÍA VIRTUAL

Img. 020 Título Realidad Aumentada y Realidad Virtual [Ilustración].
Fuente: Valencia, C (2014)

Dentro de el espacio escenográfico en el siglo XX la tecnología a tomado un campo en la escenografía amplio dando un énfasis a lo visual, esto siendo importante al momento de transmitir la creatividad realizada en papel para pasar un proceso de ilustración y finalmente digitalizarlo para su empleo en ella por medio

de instrumentos electrónicos que ayuden a su proyección. A continuación expondremos los instrumentos comúnmente utilizados para la proyección de imágenes:

1.3.1 MÁPPING

Esta tecnología es un medio digital/visual el cual según la compañía EPSON consiste en proyectar imágenes sobre superficies reales EPSON (2016), siendo posible proyectarlos en superficies tan comunes como por ejemplo fachadas de casas, exteriores de edificios, techos, paredes, en general en cualquier superficie.

La idea de este tipo de experiencia visual es generar una imagen visual 3D con efectos de movimiento ayudando a construir una experiencia visual agradable y buena.

“Con el video mapping se pueden conseguir efectos audiovisuales y artísticos impresionantes, fuera de lo común y aún poco explotados por los artistas de medios audiovisuales. Cada superficie es única, por ello la experiencia audiovisual se vuelve también exclusiva, ya que los resultados de la proyección son totalmente distintos de una superficie a otra.” (Epson, 2016)

Para mejorar la experiencia suele el video mapping suele ir acompañado con sonidos los cuales interactúan con las imágenes siendo efectiva la generación de experiencia (Img. 0.21).

Para poder crear una escena junto con el mapping la empresa Epson llega a considerar factores muy importantes para la producción de este como lo es la luz, perspectiva y el sonido

(2016), aunque la más importante es la luz y la perspectiva al momento de diseñar (BenQ, 2018) tiene la característica de interactuar con los elementos conformantes del espacio a intervenir, creando una experiencia visual completa e impactante.

1.3.2 REALIDAD AUMENTADA

La realidad aumentada o como sus siglas (RA) es una tecnología que nos permite colocar elementos virtuales y colocarlos en la realidad. Lo cual esta nos permite disfrutar de elementos tridimensionales ubicados en nuestra realidad por medio de aparatos que nos permitan verlos. (img. 22)

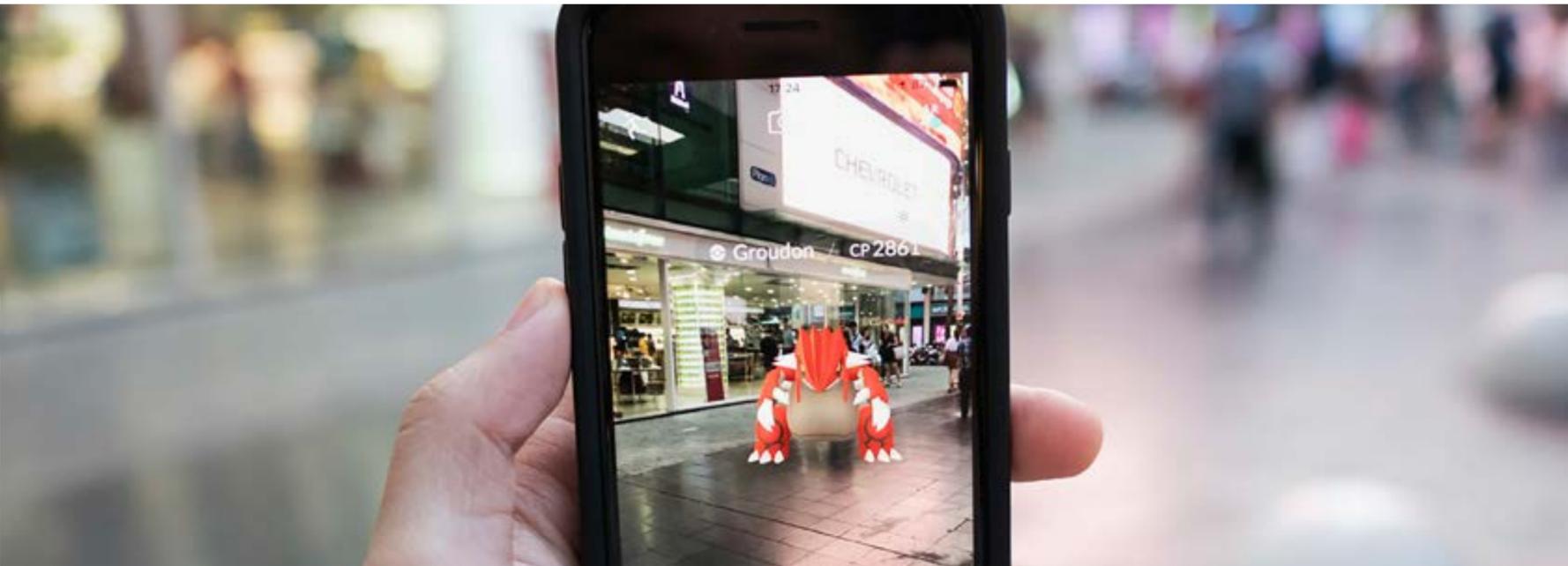
La mejor explicación de este tema va de la mano de una de las empresas que generan esta tecnología "Cuando hablamos de Realidad Aumentada nos estamos refiriendo a cualquier tecno-

logía que te permita ver el mundo real con información añadida, por eso se dice que "aumentamos la realidad" (Soft, 2015).

La realidad aumentada en resumidas cuentas es una añadidura tecnológica a la realidad común la cual ayuda a



Img. 021 Título: Video Mapping: El arte de la proyección [foto].
Fuente: Gutierrez, E (2019)



Img. 022 Título: Los siete usos de la realidad aumentada que están aquí [foto].
Fuente: BBAV (2018)

1.3.3 HOLOGRAMA

Como se sabe que las fotografías tienen como concepto guardar momentos exactos bidimensionales de un objeto, persona o animal que al momento no pasa de ser de dos dimensiones, siendo lo contrario con los hologramas guardando toda la información visual procedente del objeto, animal, persona. (img. 023)

Por lo tanto, los hologramas pueden interactuar con superficies reales que le rodea, con los hologramas se pueden crear objetos digitales que forman parte de su mundo.



*Img. 023 Título: Ni videos ni fotografías, nuestro futuro es holográfico. [Foto].
Fuente: Mollejo, V (2018)*

1.4 EL DISEÑO INTERIOR COMO UNA DISCIPLINA RELACIONAL

Al ser el diseño interior una carrera ligada a la arquitectura y siendo relativamente joven en el campo profesional, nos da muchas posibilidades de desarrollo, a partir de este concepto es de gran utilidad pensar en los campos en que se ha ido instalando con el pasar de los años y saber cuáles son sus potenciales, en este proyecto nos centraremos concretamente en la relación del diseño interior como una disciplina relacionada con el arte en la creación de escenografías.

A partir de aquí “No es posible continuar la investigación sin tener en cuenta el vuelco total de la orientación de la cultura contemporánea”(Breyer, 2007) planteamos la heurística como disciplina en el acto de diseñar.

La heurística es una disciplina de contenido filosófico-lógico que desarrollaron los griegos. El primer trabajo sobre la heurística se realizó en Argentina en el año de 1976 como una manera de plantear problemas y aproximarse a soluciones, surgiendo la propuesta de los diversos “modos de pensar” para el desarrollo de la temática de reflexión acerca de las posibilidades del diseñador en el campo del diseño, entonces el “diseño es un pensar-hacer del hombre”(Breyer, 2007), en este contexto “acepta una cuota de incertidumbre pues da sentido al diseño en el desarrollo de su invención”.

(Breyer, 2007) podríamos decir entonces que la heurística nos enseña a pensar, pues se manifiesta íntegramente en el ámbito experimental, artesanal, imaginativo, en la concepción del proyecto, es importante señalar que no avala mucho el proceso teórico sino la “experimentación de objetos, mecanismos, sistemas no comunes, fuera de serie, con intención exploratoria” (Breyer, 2007).

Como un pensar abierto no admite la creatividad y la creación porque son ambiguos, que en la actualidad van de la mano con la construcción y la creación estética cotidiana, pues para el pensamiento heurístico la creatividad es algo banal, intuitivo que suma muy poca innovación y está sujeta al sentido común colectivo. “Se debe también subrayar la falsa dicotomía que pretende trazar una línea cortante entre un pensar icástico-retórico de un pensar científico.

Nuevamente aquí aflora la dificultad y oscuridad en la determinación de cuotas de novedad científica o artística” (Breyer, 2007. p.19) entonces, debemos plantear o resolver problemas con pensamientos heurísticos y psicólogos muy distintos, en este ámbito debemos señalar a Freud que dicho en palabras de (Creer, 2007) pondera el poderío del inconsciente durante el desarrollo de una creación que comienza con un caos, una necesidad, un impulso, una demanda y deseo, (p.19). Ya en este camino de la teoría de la invención, se hace importante señalar también a Piaget en el ámbito artístico que también en palabras de Creer dice así:

“el modelo de la adaptación (acomodación y asimilación). Un segundo aspecto es puntuar los datos que caracterizan al acto inventor-creador. La creación como la captación e integración de datos heterogéneos, aspectos paradójicos y contradictorios para armar estructuras con el sentido de universos del discurso. La posibilidad del intelecto y la imaginación para encontrar relaciones entre factores distantes, obtener entidades nuevas, en conjuntos solidarios. La capacidad de buscar y encontrar lo nuevo, lo distinto, un mundo abierto, con novísimos paisajes, y sentidos”
(Breyer, 2007, p.20).

En nuestro campo, la heurística se vuela una disciplina que toca la problemática del diseño desde el ámbito intelectual y comprensivo que en el área del diseño interior y la creación de escenografías nos ayude a concebir la manera de organizar, ordenar un enigma, un caos (diseño de la escenografía) considerando la postura del sujeto (dramaturgo) y el contexto de significación (puesta en escena), comprendiendo el margen de oportunidades que presenta un modelo u requerimiento escénico para el estudio de las situaciones que se dan en la puesta en escena y de los objetos que entran en juego dentro de una escenografía.

“El siglo XXI requiere imperiosamente de otros escenarios donde sea posible desplegar la actividad subjetiva y la transformación del mundo experimental en un espacio multidimensional para comprender y actuar en este agitado e interesantísimo tiempo en que nos toca vivir”
(Najmanovich.D, 2016, par.5).

Ya que el diseño, como inicio de un proyecto, toma de decisión final que sea coherente con la heurística demanda ampararse en un razonamiento, una metodología, un procedimiento, una epistemología, que este a la altura del pensamiento complejo contemporáneo aceptando múltiples polaridades dialécticas para interpretar, entender y admitir lo inesperado, el caos, el deseo, la interpretación, la transformabilidad con toda libertad sin tapujos.

1.4.1 EL PENSAR PARA DISEÑAR

Vivimos en un mundo donde el pensamiento posmoderno le está llevando mucha diferencia al modernismo que se ve fácilmente superado, sin embargo debemos cuestionarnos a nosotros mismos ¿estamos superado eficientemente el pensamiento moderno, lineal, simple y con sus reglas impuestas; o es acaso el pensamiento posmoderno es otra moda que nos quieren imponer, en el campo del diseño en general? Respondiendo a esta inquietud solo podemos decir que desde siempre el ser humano se basa en la experiencia, sin embargo, vivimos en tiempos muy cambiantes, que es casi imposible la idea de pensar que sea así y se ve más serio el problema cuando desde el

campo del diseño se pasa a los niveles del pensamiento así sin más. Como dijimos antes, los tiempos de ahora son muy cambiantes y pasan de una manera vertiginosa es casi algo natural que aparezca cierta desconfianza, por tal motivo la heurística es muy importante en la búsqueda que nos ayuden a encontrar una relación sujeto-objeto.

“La lógica de la simplicidad ha dejado de ser funcional y precisamos de herramientas que nos permitan pensar de una manera no lineal, dar cuenta de las paradojas constitutivas de nuestro modo de experimentar, acceder a un espacio cognitivo caracterizado por las formaciones de bucles donde, por un lado, el sujeto construye al objeto en su interacción con él y, por otro, el propio sujeto es construido en la interacción con el medio ambiente natural y social” (Najmanovich.D., 2016, Parr. 5).

En esta búsqueda nos encontramos con motivaciones que nos permitan realizar diseños como contestación a estímulos sociales e históricos, donde la puesta en escena de los artistas interactúe con la escenografía al igual que con los espectadores; traducir como algo natural a estas “motivaciones” hacia un análisis didáctico, en el caso de la lectura de alguna obra y práctico al momento de la creación de una escenografía.

Al desarrollar el diseño para poder realizar este análisis de la obra a través de la “etiología” en el estudio de la relación causa-efecto; la causa que amerita la realización del diseño

“El agente no puede despegarse de su quehacer ni de su obra, no puede tomar distancia, objetivar. El animal, su función y su resultado no pueden descomponerse en factores, constituyen una unidad solidaria. El agente está inmerso, sumergido y atrapado por su deber hacer”. (Breyer. 2007, p. 48).

Necesitamos ver al acto de diseñar, no solo como tradicionalmente se lo conoce como la utilización de estrategias para llegar a la culminación de un proyecto, sino que debe responder a los estímulos de la gente como respuesta al diseño generado, se trata de crear una percepción emocional, la idea es que, la escenografía no solo sea vista sino sea retenida en la mente del espectador, que la escenografía junto a la puesta en escena sea también el que articule emociones en el público que asistente transformando al espacio escénico en un espacio exaltado.

escenográfico, la puesta en escena y el efecto que tendrá en el espectador, también en este mismo contexto un análisis de articulación entre escenografía y espectador en un acción-reacción, estímulo-efecto, dicotomías que nos ofrecerían una visualización práctica, al contrario de estancarnos, son complementarios, lo que permitirá la interacción de todos los elementos que constituyen una puesta en escena.

Para lograr este fin debemos discernir lo que es el ámbito escénico y el espacio arquitectónico que puede ser interior o exterior pues son dos cosas muy diferentes.

Al hablar de ámbito escénico nos referimos al lugar cualificado donde se produce el hecho dramático. “El ámbito escénico es un lleno, un notorio espacio lleno, latente y vivo una interioridad habitada” (Breyer. 1968. P.10)

Cuando hablamos del espacio arquitectónico ósea el teatro nos referimos al edificio que cumple con especificaciones técnicas particulares, un lugar que al estar vacío no constituye un ámbito escénico, “El teatro como edificio es extraño, es un rostro vuelto hacia adentro. Es el ente arquitectónico que menos exterioridad requiere” (Breyer. 1968. P. 10) sin embargo, pueden existir ámbitos en otros tipos de edificios o espacios abiertos, paisajes naturales.

Podríamos decir que el al ámbito escénico ocupa un espacio representativo, ficticio que promueve el arte y el espacio arquitectónico se concreta en ámbito ergonómico, espacios de circulación y del ir y venir de las cosas.

Entonces “El espacio escénico pertenece en un sentido a los espacios de ficción y en otro sentido exhibe la profunda raigambre de la habitabilidad” (Breyer. 1968, p. 11). Es aquí en estos espacios escénicos donde pondremos énfasis en generar percepciones y emociones en el espectador

“El hecho escénico se origina en el espectador” (Breyer. 1968, p.12). El espectador lo es todo puesto que la vida del hombre en su evolución siempre ha sido más un espectador que un actor, el hombre como espectador obtiene derechos y tareas, pues como un derecho separa por un momento un pedazo de su vida por su propia decisión y lo aísla de su mundo cotidiano lo que hace que desee mirar y mirarse mejor, aprender y comprender.

Ahora como tareas el espectador debe restringir los deberes de la vida cotidiana. “Es espectador quien se inhibe en su propio mundo” (Breyer. 1968, p.14). el espacio escénico es entonces será el lugar geográfico donde la escenografía tome el papel de secunda en el ámbito escénico pues es el que aumentara el valor del actor que está representando su arte en ella y será la que juega un papel muy importante en la comunicación con el espectador al momento de crear percepciones y emociones, la escenografía es el vínculo entre el espectador con el actor en la puesta en escena.



CONCLUSIÓN

La historia del teatro nos da una introducción teórica de lo ocurrido tiempo atrás y su evolución con respecto al tiempo, pasando por conceptualizaciones y funciones diferentes a condicionantes de cada época, por lo cual se entiende que es necesario mantenerlo en constante evolución, lo que nosotros como diseñadores de interiores podríamos generar resultados interesantes e intrigantes, los cuales ayudaran a validar esta investigación.

La fase de exploración conceptual nos ha permitido comprender de forma global e integral como han cambiado las exigencias espaciales de acuerdo a la época, siendo ejemplificado en su estructura y función, dando a entender que tanto como en la escenografía y el diseño interior comparten un nexo cercano, ya que es similar la forma de adaptar el espacio según la función donde buscan la máxima expresión de lo que ocurre en un espacio.

En la actualidad es necesario llegar a una forma de generar conceptualizar de forma diferente la cual innove la escenografía que se lleva dando hoy en día, siendo una forma de conceptualizar y generar creatividad innovadora según las tecnologías que están cada vez más al alcance de todos, por lo cual nos abre paso hacia nuevos conocimientos sobre el tema que los veremos en el siguiente capítulo de esta investigación.



CAPÍTULO 2

REFERENTES CONTEXTUALES



INTRODUCCIÓN

Para este capítulo abordaremos la realidad de la escenografía en este tiempo, eso tomando referencia de escenógrafos extranjeros y los latinoamericanos que ofrecen posibilidades de conexiones entre la tecnología y los espectadores mediante la tecnología, esto gracias a la era de la digitalización la cual nos permite explorar la cantidad de diseños escenográficos que nos ofrecen como medio de referencia y de utilización tecnológica en un espacio. En esta capítulo abordaremos los distintos exponentes de escenografías para diferentes funciones las cuales nos ayudarán con datos específicos y características de cada una de ellas en forma conceptual.

2.1 TIPOS DE ESCENOGRAFÍAS

En esta etapa es importante entender que “escenografía” como tal es una palabra muy amplia en cuanto a las funciones que desempeñan en cada uno de sus contextos que a continuación pondremos en análisis para extraer sus características específicas y tomarlas en cuenta al momento de diseñar.

Retomando los conceptos y generalidades de la escenografía teatral sabemos ya que existen dos grandes tipos los cuales son escenografía realista la cual comprende en plasmar el entorno físico en un momento exacto en el que se desenvuelve la obra y por otra parte la abstracta en la que no se basa en un tiempo ni lugar exacto, en esta entra en juego la creatividad del dramaturgo en la puesta en escena.

Es por eso que la investigación será generalizada en los homólogos y tomar en cuenta las cualidades necesarias a tomar en cuenta para el momento de diseñar, es indispensable tener en consideración las distintas escenografías europeas americanas y locales a continuación denotaremos los distintos homólogos en el mundo.

2.1.1 EL TEATRO CONTEMPORANEO

En la antigüedad el teatro carecía de escenografías (Img. 029), ya en la época moderna las escenografías comenzaron a tener más importancia dentro del teatro sin embargo eran construidas solo para ser vistas y sobre todo eran principalmente



Img. 029: Título: Fiesta del sol en Huánuco [foto].
Fuente: Valladares. J (2018)

para las obras de opera como las Shakespeare, Wagner, etc. (Img. 030). Sin embargo, con la llegada del teatro contemporáneo paralelamente aparecen nuevas tecnologías que permiten realizar escenografías más espectaculares y también más versátiles, así como una nueva forma de sentir hacer las cosas (Img. 031); como habíamos hablado en el capítulo anterior, este tiempo hace referencia a una nueva forma de pensar; el pensamiento complejo se basa en la experimentación y la multidimensionalidad basadas en estrategias, que se caracterizan por ser dinámicas; dentro de los conocimientos claves que atraviesa la complejidad son los “vínculos, sistemas abiertos y organizaciones complejas, dinámicas no lineales, emergencia, his-

toria y devenir, acontecimiento, azar e irreversibilidad, tensiones, flujos y circulaciones, escenarios, espacios de posibilidad y co-evolución multidimensional” (Najmanovich. D, 2001, pág. 108) todas estas pertenecen a las nuevas formas de “ pensar, sentir y actuar” ((Najmanovich. D, 2001, pág. 108), a partir de los conceptos generales investigados en el primer capítulo, relacionaremos los diferentes homólogos para hacer un análisis desde el concepto del pensamiento complejo en el acontecer entre el espectador y la escenografía, el actor y la escenografía y por último, entre el actor-espectador. Para realizar un estudio dramático es necesario un “un diagrama complejo de elementos que se afectan y responden entre sí” (Low & Spaces, 2016, p. 101) quiere decir que para hacer un estudio del espacio dramático es importantísimo la relación entre el autor, el actor, el público y el escenógrafo.



Bridgeman Título: Shakespeare [Pintura].
Fuente: (2016) Escena de Hamlet

2.1.2 RELACIÓN ENTRE LA ESCENOGRAFÍA Y EL ESPECTADOR

“Puedo tomar cualquier espacio vacío y llamarlo un escenario desnudo. Un hombre camina por este espacio vacío mientras otro le observa, y esto es todo lo que se necesita para realizar un acto teatral.”(Brook. P, 1973. pag. 1). En esta etapa de análisis, tomaremos como ejemplo una escenografía realista europea del director, actor, dramaturgo, escenógrafo e iluminador, el español Carlos Alfaro Hoffman quien dirigió la obra “El arte de la comedia” de Eduardo De Filippo en el teatro la Abadía en Madrid en el año 2010. (Img. 031)



Blmg. 031: Título: El arte de la comedia [foto].
Fuente: Podazza, R. (2018)

Esta obra fue estrenada por Eduardo De Filippo en el año de 1964, fue escrita para que el público se llene de risa con la variedad de trucos que el arte italiano tiene, con diálogos de doble sentido, con una lógica descompuesta, con singulares personajes y conductas extravagantes.

2.1.3 DESCRIPCIÓN DE LA ESCENOGRAFÍA

La puesta en escena está compuesta con una escenografía realista pues trata de dar la mayor similitud con los acontecimientos que suceden en la obra y la cotidianeidad de la problemática de la sociedad; está estructurado con paneles livianos y pintados fáciles de desmontar, espacialmente la escenografía está dispuesta desde el borde delantero hacia atrás para que el espectador tenga una mejor visibilidad, como siempre en este tipo de escenografías el mobiliario es muy importante, están dispuestas de tal manera que dejen espacio suficiente para que los actores puedan moverse libremente por el espacio escenográfico, esquemáticamente la escenografía está dispuesta en forma de caja donde se encierran en tres paneles la puesta en escena, es el diseñador escenográfico el que controlará los efectos de luz, los colores y la disposición de los elementos que constituyen la escenografía para una correcta distribución de circulación en la puesta en escena.

Desde la perspectiva de la complejidad la escenografía muestra información sobre la puesta en escena, además, transmite reacciones y emociones al espectador,” como los cambios de lugar, la cronología, el tiempo, el contexto socioeconómico del espacio y los personajes” (Martinez. J, 2014.), que son conocidos como signos escénicos, también cuenta mucho la estética y estilística de la escenografía que fundamentalmente es lo que desea transmitir el dramaturgo (creador) a través del diseñador escenográfico y estos al espectador en la realización de la obra, para generar una experiencia sensorial durante la acción de comunicación a través de la puesta en escena, para llegar a este punto, suponemos que se alinearon con el concepto de conocimiento y cuestionamiento de la realidad mediante una estrategia estética y estilística.

“Se define estética como aquello que se quiere provocar en el espectador y estilística como el conjunto de herramientas para llevarlo a la práctica, siendo dos cuestiones que se plantean y analizan de forma conjunta”. (Hormigón. J, 1991, p, 166). Estas son necesarias para un entendimiento emocional pues, las texturas, los colores, iluminación, transmiten emociones y sensaciones al espectador; en este devenir de buscar algo nuevo, distinto, en un mundo abierto de nuevos paisajes y sentidos, en la epistemología dialéctica para interpretar, entender y admitir lo inesperado en el caos del transcurrir del diseño de la escenografía para la interpretación del espectador y la transforma-

bilidad con toda libertad de un lenguaje poético escenográfico. A todo esto, lo denominaremos atmosfera escenográfica, dado que aquí es donde aparece la toma de decisiones de los creadores, dramaturgo-diseñador escenográfico. En la premisa en que la escenografía no solo debe ser vista sino retenida en la mente del espectador.

2.1.4 RELACIÓN ACTOR-ESCENOGRAFÍA



Img. 032: Podazza, R. (2018) El arte de la comedia [foto]. Recuperado 09/06/2019

“la escenografía no podría ser sólo la imagen, dado que ésta se halla siempre asociada a lo que sucede, la acción de la escena. Los objetos que componen el diagrama visual, hacen que se relacionen los cuerpos de los actores con el todo.” (Laino. N, 2012, p. 95)

Un mundo donde el actor y la escenografía forman un solo cuerpo multidimensional en el cual se van construyendo a través de sus interacciones, lo que va dando lugar a un ámbito escénico cada vez más exaltado y lleno, al menos esa es nuestra percepción; donde el actor y la escenografía forman una convivencia sana creando una articulación escenografía-actor muy fuerte y aumentando el valor del actor que representa su arte en ella.

2.1.5 RELACIÓN ACTOR- ESPECTADOR



Img. 033: Podazza, R. (2018) El arte de la comedia [foto]. Recuperado 09/06/2019

Habíamos hablado antes a cerca del ámbito escénico, pues bien, este se origina en el espectador, “para que haya un acontecimiento escénico el espectador es el ordinal necesario y primero. La función escénica nace de la virtud del hombre y es un pliegue del pisqué; mirar, reflexionar, aprender, para actuar”.

(Breyer.G, 1968, p.15). Entonces para que haya un actor es necesario que exista un espectador, el ámbito escénico es el lugar principal donde se realiza la relación de diálogo por decirlo de una manera entre el actor y el espectador, así que, la puesta en escena se califica por la categoría del espectáculo que brinda y por la configuración de la relación entre el actor y el espectador mediante el lenguaje que por un lado el espectador inicia espectáculo como una manera de “ser-estar”, existir en el lugar; por otro lado el actor que realiza el acto de comunicar el “estar-con” y por último lo cierra el espectador como un modo de reflexión “ser-para” la historia.(Breyer. G, 1968).

Un mundo donde el actor y la escenografía forman un solo cuerpo multidimensional en el cual se van construyendo a través de sus interacciones, lo que va dando lugar a un ámbito escénico cada vez más exaltado y lleno, al menos esa es nuestra percepción; donde el actor y la escenografía forman una convivencia sana creando una articulación escenografía-actor muy fuerte y aumentando el valor del actor que representa su arte en ella.

EXPONENTES ESCENOGRÁFICOS MÁS REPRESENTATIVOS

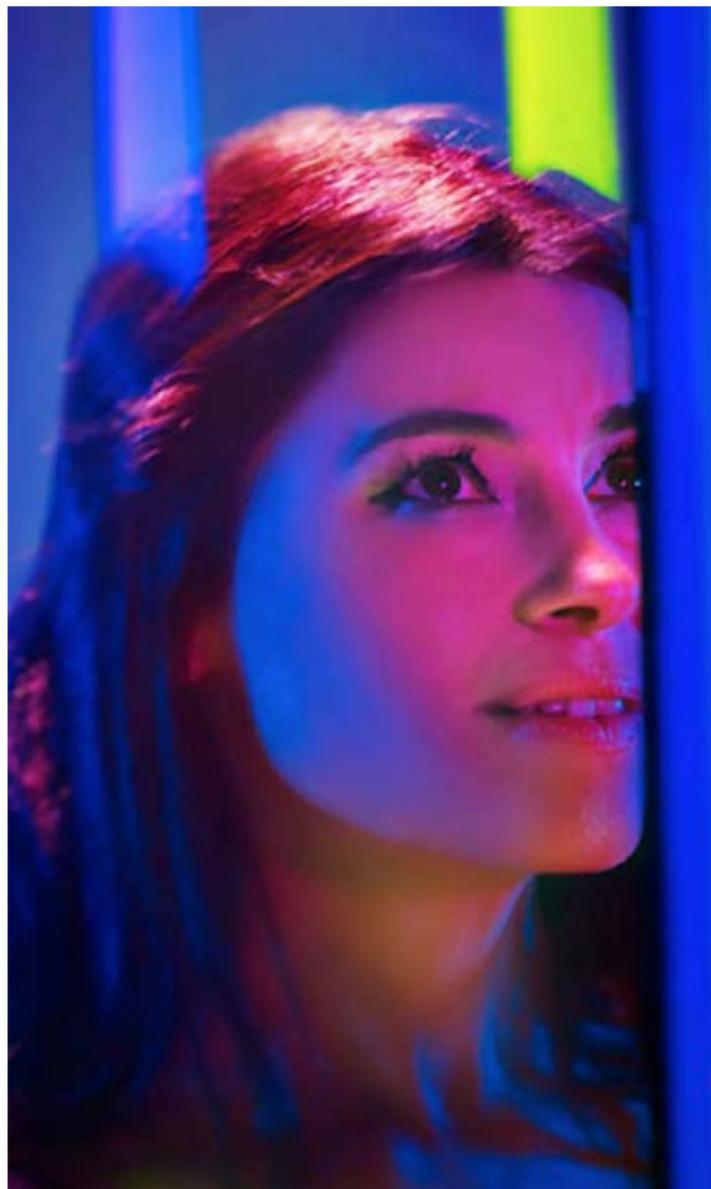
Para poder entrar en este campo de escenografía tenemos que tomar en cuenta las obras y las personas detrás de la creación, siendo estos los más representativos. En las cueles se trabajó y las sensaciones que estas debía proyectar en el usuario, eso sí, también tomando en cuenta la parte tecnológica y el criterio de sensaciones expuestos por la función de cada una de las escenografías.

En la investigación del campo escenográfico europeo tenemos algunas personas que resaltan al momento de diseñar los cuales mencionaremos a continuación para la revisión de sus características y criterios tomados en cuenta al momento de diseñar.



2.2 REFERENTES EN LA ACTUALIDAD

2.2.1 ES DEVLIN (Kingston upon Thames, Reino Unido.)



Img. 034: Título: Es Devlin fotografía [foto].
Fuente: Devlin. Es. (2018)

Es Devlin es una diseñadora de escenografía que crea esculturas cinéticas entrelazadas con luz y película para ópera, danza, cine, teatro, desfiles y conciertos.

Sus primeros trabajos fueron para pequeños teatros en Londres, incluyendo the Bush y the Gate. Su trabajo se ha expandido en las últimas dos décadas a través del Teatro Nacional, Sadlers Wells, Royal Opera House, La Scala, así como los estadios olímpicos de Londres y Río, entre otros.

Ha creado escenarios en colaboración con Betoncé, Kanye West, U2, Jaz Z, Adele y The Weeknd. Diseñó la Ceremonia de Clausura Olímpica de Londres y la Ceremonia de Apertura Olímpica de Río y continúa trabajando en el teatro en todas las escalas.

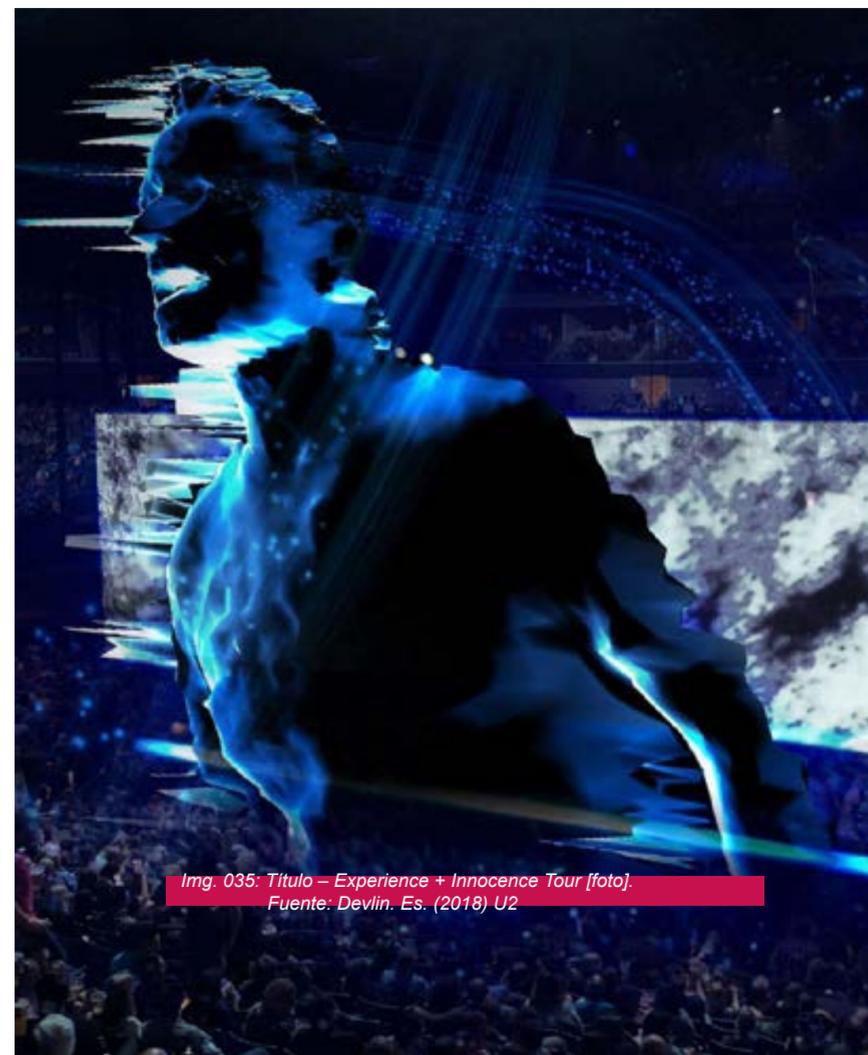
El trabajo de Es ha recibido varios premios incluyendo Olivier Awards (El Premio Laurence Olivier o Premio Olivier es considerado como el más prestigioso premio en el teatro británico, y se presenta en reconocimiento de los logros artísticos de teatro en Londres.), Evening Standard (Evening Standard Theatre Awards, son unos premios que se otorgan desde el año 1955, son presentados anualmente para premiar actuaciones excepcionales en los Teatros del West End de Londres.), Critics' Circle (Premios del Círculo Nacional de Críticos del Libro) y el OBE (Premios a la innovación Chipre).

SUS TRABAJOS

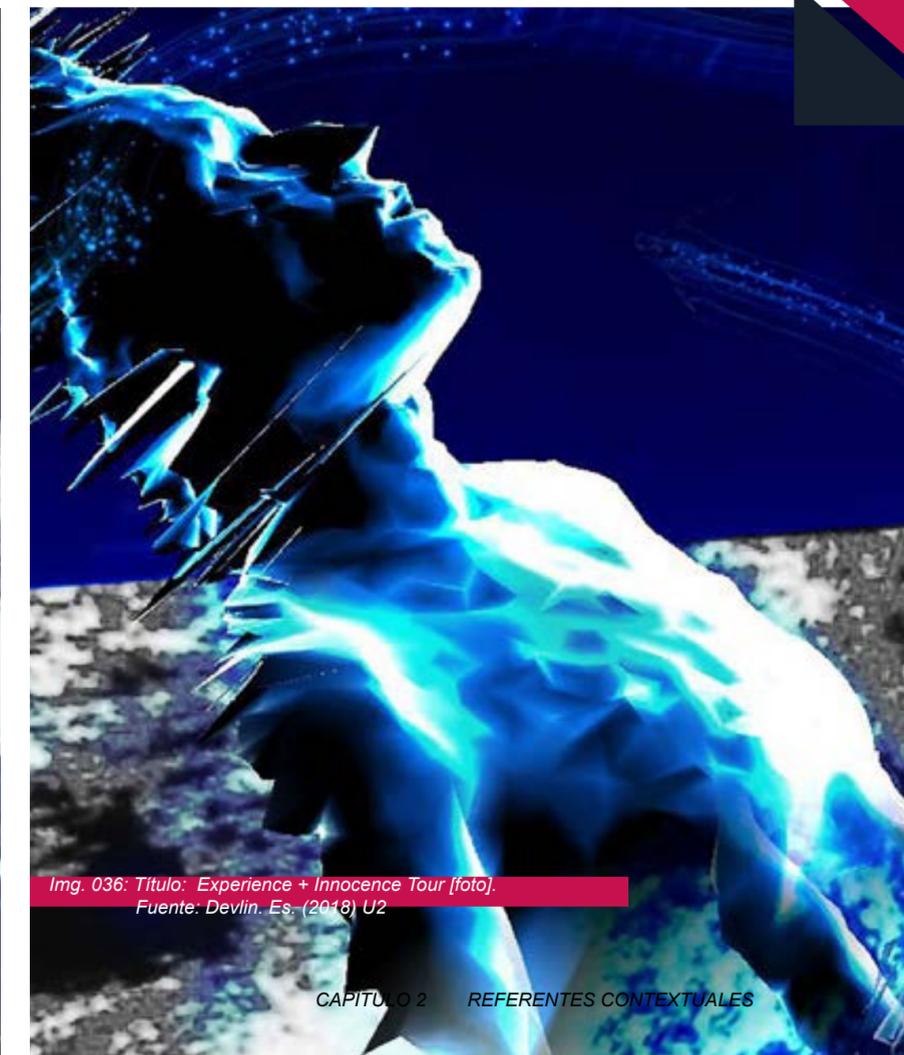
2.2.2 ESCENOGRAFÍA DEL CONCIERTO U2 EXPERIENCE + INNOCENCE 2018

En la imagen (img. 035 y 036) se puede observar la interactividad generada por la intención de la función a la que fue definida, teniendo en cuenta el tipo de tecnología que tiene en juego. La tecnología es un factor importante en esta escenografía ya que cumple un mimetismo adecuado entre la imagen virtual y la estructura traslucida la cual permite observar lo que está de-

trás. En este punto es importante el material del que se hace la pantalla en la cual ellos general el mapping visual permitiendo una calidad de imagen eficaz y buena para los espectadores además de permitir que las otras tecnologías maximicen la experiencia frente al espectador.



Img. 035: Título – Experience + Innocence Tour [foto].
Fuente: Devlin. Es. (2018) U2



Img. 036: Título: Experience + Innocence Tour [foto].
Fuente: Devlin. Es. (2018) U2



Img. 037: Título: Experience + Innocence Tour [foto].
Fuente: Devlin. Es. (2018) U2 –



Img. 038: Título: Experience + Innocence Tour [foto].
Fuente: Devlin. Es. (2018) U2 –

“El nuevo programa toma una línea de “El amor es todo lo que nos queda” como principio guía: “ahora estas en el otro extremo del telescopio”: los eventos del pasado ahora se ven a través de un lente futurista a medida que se selecciona la narrativa hasta donde termino la gira 2015. Una de las manifestaciones más poderosas de este cambio de perspectiva es la realidad aumentada con la que inicia el espectáculo: El bloque escultórico de la pantalla de cine de 100’ visto por última vez en I + E se encuentra en el centro de la arena: visto a través del U2 E + I la aplicación AR se reclasifica como un enorme iceberg que se funde gradualmente en el agua que inunda el suelo de la arena que se envuelve a la audiencia en el diluvio: prefigura el cataclismo del “TSUNAMI” que tiene lugar en el punto medio del espectáculo.”

(Devlin, 2018, parr 3)

En esta escenografía podemos observar el juego de la tecnología con las sensaciones que se quiere producir en el espectador, esto es no solamente por la música y el significado que en ellas da a conocer por medio de sus letras, sino es la significación del espacio y la experiencia ofrecida al espectador.

Es importante mencionar el alcance generado por la tecnología en cuanto a la proyección de realidad aumentada y el alcance del generar sensaciones que tiene dicha escenografía, la iluminación también forma parte esencial al momento de generar sensaciones en el espectador siendo en este un medio para

fortalecer la función y transmisión del mensaje que se intenta ofrecer a los espectadores, además de que la experiencia sea innovadora y nueva para cada uno de ellos.

Vale mencionar también los involucrados dentro de la creación de esta escenografía:

Dirección y Concepto: U2, Willie Williams y Es Devliin

Diseño de etapa: Es Devlin, Willie Williams y Stufish

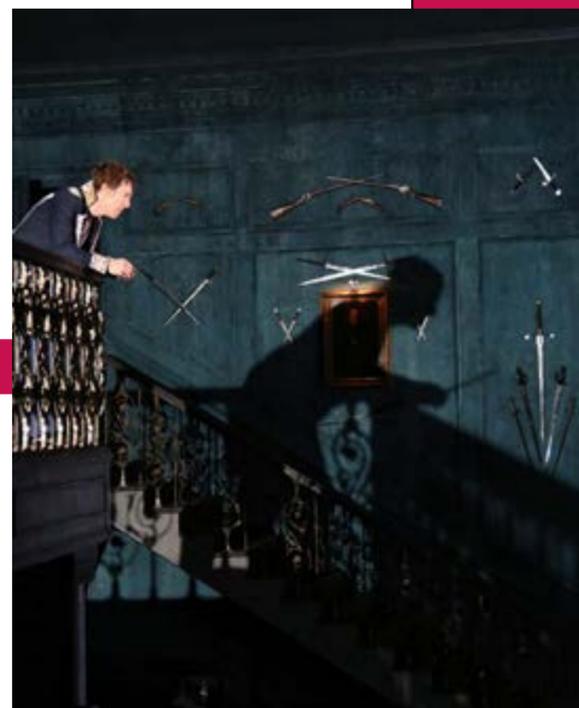
Iluminación: Treatment Studio, Tom Krueger y Anton Corbijn

Realidad Aumentada: Willie Williams, Treatment Studio, Nexus Studio.

2.2.3 HAMLET



Img. 039: Título: Hamlet [foto].
Fuente: Devlin. Es. (2018)



Img. 040: Título: Hamlet [foto].
Fuente: Devlin. Es. (2018)



Img. 041: Título: Hamlet [foto].
Fuente: Devlin. Es. (2018)

En esta escena se ve la intención de representar el realismo escenográfico del momento exacto en el que se reproduce la dramatización de la historia creativa, es importante recalcar que lo esencial en esta escenografía son los detalles los cuales transportan a esa fecha atrás en el tiempo generando un sentido de pertenencia en ese lugar y tiempo.

En el anterior capítulo se mencionaba que la creación de la escenografía no solo es la constitución de una decoración simple, eso es subjetivo para algunos pero para los diseñadores va más allá de eso, siendo la experiencia la fortaleza además de que el mensaje y la función sean emplazadas de una manera eficiente.

Lo que cabe recalcar dentro de esta escenografía es el juego de la iluminación con respecto a la escenografía y con la significación de la obra en sí, es sorprendente lo que las sombras y la luz puede generar en el espectador siendo este el medio por el cual se puede expresar un sinnúmero de sentimientos de la obra al espectador como mensaje, siendo este el vínculo que se genere entre ellos dos.

2.2.4 CHIMERICA - ALMEIDA

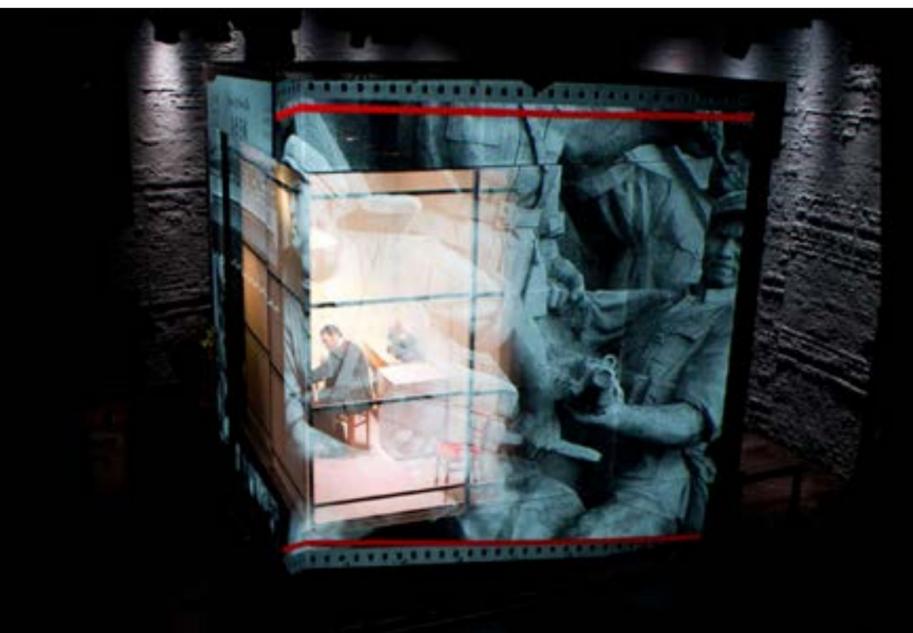
Esta es una obra que está dirigida por Lucy Kirkwood la cual e ella habla de temas sumamente fuertes como la masacre en la plaza de Tiananmen destacando otros temas como la gran relación que tiene China con su asombroso poder económico en pocas palabras esta es una obra de suspenso y drama periodístico (Spencer, C. 2013, parr. 2)

Para este punto la escenografía, claramente es una combinación entre el espacio la morfología y la tecnología siendo un espacio que ofrece un sinnúmero de características por escena, esta característica es la más fuerte en cuanto a la escenografía ya que permite un sinnúmero de posibilidades al momento de montar la obra.

La multifunción de este espacio llega a ser dada simplemente por la materialidad de ella teniendo en cuenta las virtualidades generadas en ellas como ventanas o simplemente telas traslucidas, esto sin dejar atrás la facilidad de cambio de los vanos por medio de mecanismos que facilitarían la movilidad de las paredes de la morfología inicial.

La tecnología virtual es un medio para maximizar las experiencias dentro de esta escenografía siendo una característica agregada a la morfología espacial en la que la proyección del video seria proyectada.

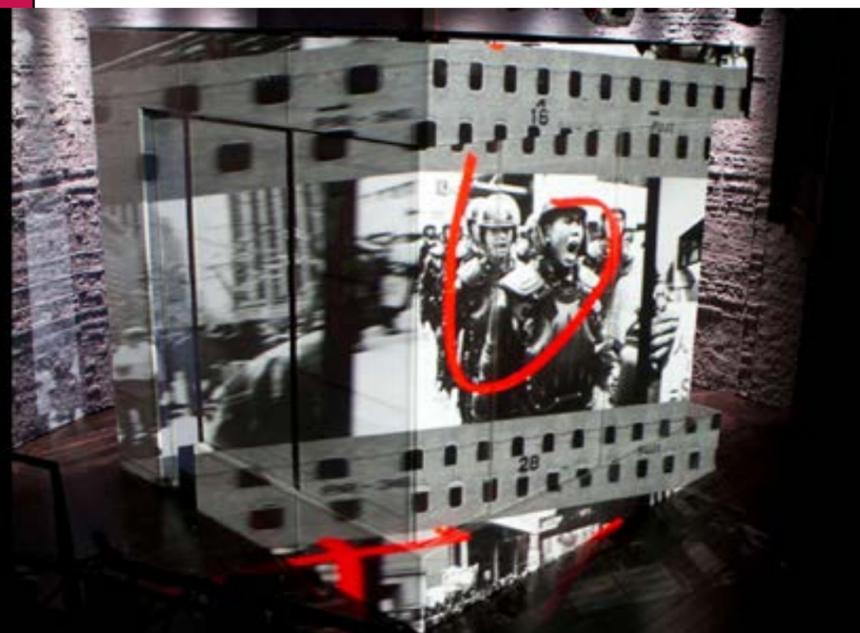
Sin embargo en conjunto todas estas características son esenciales para la generación de nuevas sensaciones en los espectadores y en su relación con la escenografía y los actores, en las imágenes se muestra claramente las posibilidades que ofrece este diseño además de la innovación que contiene (Img. 042, 043, 044, 045)



Img. 042: Título Chimerica – Almeida [foto].
Fuente: Devlin. Es. (2013)



Img. 043: Título:Chimerica – Almeida [foto].
Fuente: Devlin. Es. (2013)



Img. 044: Título Chimerica – Almeida [foto].
Fuente: Devlin. Es. (2013)



Img. 045: Título: Chimerica – Almeida [foto].
Fuente: Devlin. Es. (2013)

2.2.5 Die Tote Stadt by Erich Wolfgang Korngold

Die tote Stadt se basa en la novela simbolista de culto Bruges-la-Morte (“Brujas muerta”) del autor belga Georges Rodenbach. Publicada en 1892, destaca por ser la primera obra de ficción ilustrada con fotografías. La novela cuenta la historia de Hugues Viane, un viudo apenado por el dolor que se refugia en la ciudad silenciosa, melancólica y perdida de Brujas. Su erotismo morboso está totalmente en consonancia con el espíritu de fin de siglo, ya que el destino de la ciudad medieval se convierte en una metáfora de su propia cuenta: “De esta manera, la ciudad, antes hermosa y amada también, encarna la pérdida que sintió. Brujas era su esposa muerta. Y su esposa muerta fue Brujas. Las dos se unen en un destino semejante. Era Bruges-la-Morte, la ciudad muerta sepultada en sus muelles de piedra, con las arterias frías de sus canales una vez que el gran pulso del mar había cesado de latir en ellos “.

Es importante recalcar la cantidad de detalles que se generan a partir de un concepto de una realidad mental de acuerdo con la ópera, la importancia de la luz es muy importante ya que una vez que se vea la obra se podrá vivir la experiencia tanto musical como la de la escenografía vista como una generatriz de las vivencias dentro del escenario.

La psicología del color está inmersa en esta clase de escenografías no realistas ya que la expresión del tiempo y lugar en los que se desenvuelven esta ópera intenta sumergir en un mar de emociones para tener una mejor experiencia además.

Este tipo de escenografía nos demuestra que los puntos de vista generados gracias a la cromática, morfología además del punto de vista creativo del diseño el cual llega a tender salir de lo común y llegar a conceptualizar una escenografía con un equilibrio visual en cuanto a morfología situada en el espacio como la cromática como medio generatriz de emociones en la puesta en escena.

El fondo es una característica tecnológica la cual ayuda a la percepción completa de la escenografía siendo este un generador de nuevas sensaciones en el espacio, llegando a tener un papel importante en la escena.



Img. 046: Título: Die tote stadt by Erich Wolfgang Korngold [foto].
Fuente: Devlin. Es. (2010)



Img. 046: Título: Die tote stadt by Erich Wolfgang Korngold [foto].
Fuente: Devlin. Es. (2010)

2.2.6 VLIVE



Img. 065: TítuloVlive Media Logo [Ilustración]
Fuente: Vlive, Media (2018)

Esta es una empresa que se caracteriza por el lazo existente entre la tecnología y la escenografía siendo este un medio generatriz de emociones, tomando en cuenta que en cada producción que realizan integran arte en la puesta en escena para crear experiencias nuevas e innovadoras.

Para esto la empresa como tal involucra un sinnúmero de servicios los cuales son el medio innovador/tecnológico que ellos ofrece tales como, presentaciones multimedia, escenografía virtual, visuales animados, performance interactivo, video mapping arquitectónico, video mapping escenográfico, proyección convencional y pantallas led.

OBRAS

2.2.7 CHARLIE Y LA FÁBRICA DE CHOCOLATES (GUADALAJARA, MEXICO)2017



Img. 048: Título Charlie y la fábrica de chocolate [foto].
Fuente: Vlive. M (2017)



Img. 049: Título:Charlie y la fábrica de chocolate [foto].
Fuente: Vlive. M (2017)



Img. 050: Título Charlie y la fábrica de chocolate [foto].
Fuente: Vlive. M (2017)

Esta es una forma muy factible de evitar los cambios constructivos y movilización de escenografía, siendo esta un tipo de escenografía rápida que nos ofrece una experiencia de la misma calidad pero sin el problema de transporte y armado.

Al igual la iluminación juega un papel muy importante al momento de generar sensaciones dentro del evento como tal, las imágenes son un elemento importante pero sin dejar atrás al

conformante espacial donde se proyecta, estas dos características son evidentes en esta escenografía la cual cambia según la historia generando sensaciones de acuerdo a la estructura de la historia.

2.2.8 El Lago de los Cisnes (Zapotlan, Jalisco, Mexico) 2018

En la presente escenografía vale resaltar la calidad de luz y sombra que generan además de la composición de la escenografía, a pesar de que la escenografía se desarrolle en un lago la calidad de composición gráfica ofrece al espectador sumergirse en la obra, generando en los espectadores una experiencia nueva. La idea del video mapping es dar movimiento constante a la escenografía, teniendo en cuenta la calidad estética y la solución técnica, con respecto a la escenografía de la historia con la magia que produce esta historia.



Img. 051: Título: El lago de los cisnes [foto].
Fuente: Viive. M (2018)



Img. 052: Título: El lago de los cisnes [foto].
Fuente: Viive. M (2018)



Img. 053: Título: El lago de los cisnes [foto].
Fuente: Viive. M (2018)

2.2.9 ROBERTO FRISONE

Inició su carrera en ilustración, publicidad y dirección de arte gráfico en Italia, pero son ya 35 años que vive en Ecuador, convirtiéndose en el primer director de arte y escenógrafo en el país con alrededor de 1000 comerciales para televisión y 37 películas entre cortos y largometrajes.

Su trabajo requiere el conocimiento del guión, de tal manera que pueda visualizar a la película para posteriormente reunirse con el director general. Muchas veces el director general tiene que adaptar el guión o personajes después de esta reunión para

obtener un mejor producto con el aporte de la dirección de arte. El siguiente paso consiste en definir una cromática a manejarse en personajes y elementos puesto que los colores juegan un papel principal en la percepción psicológica del espectador, así como en la preparación del actor en escena. Una vez definida la paleta cromática su trabajo consiste en dirigir distintas áreas y trabajar en equipo con las personas a cargo del diseño de escenografía, el buscar locaciones, construir, pintar paredes... el diseño de vestuario, utilería que implica conseguir o construir todos los objetos que estarán en el ambiente.



Img. 054: Título: Roberto Frisone [foto].
Fuente: Lozada, C (2014)

2.2.10 CORTOMETRAJE (QUITO 2023)



Img. 056: Título: Cortometraje "Quito 2023" [foto].
Fuente: Lozada, C (2014)



Img. 057: Título: Cortometraje "Quito 2023" [foto].
Fuente: Lozada, C (2014)

Las películas utilizan escenarios efímeros para complementar distintas escenas. Por esta razón Roberto, un ecologista, utiliza material reciclado en toda la escenografía.

La medida de usar materiales desechados por alguien más no fue únicamente ambientalista, sino también redujo considerablemente los costos en la producción del largometraje.



Img. 055: Título: Cortometraje "Guagua de pan" [foto].
Fuente: Lozada, C (2014)

2.2.11 LUGAR DE EMPLAZAMIENTO

Llegar a tener un espacio en el cual proponer el diseño experimental el siguiente capítulo es esencial para este proyecto lo cual tendremos que llegar a fijar este espacio, siendo especialmente ya mencionado en el título de este proyecto de investigación.

El nombre como tal de "Centros culturales" abarca unas posibilidades que tendremos que tomar en cuenta al momento de seleccionar el espacio para el siguiente capítulo, como es obvio que es "Centro cultural" va a estar dentro de lo que se refiere al casco urbano solamente por cercanía de la investigación y por la facilidad de adquisición de información del espacio.

Llegando a tener en cuenta la geografía del lugar tendremos que puntualizar las condiciones de este lugar a realizar el estudio, la selección del espacio tiene condicionantes para que el diseño sea eficiente al momento de llegar a proponer un diseño, a continuación se expondrá las características principales que deberá cumplir el espacio:

- **Llegar a tener un manejo de luz adecuado**

Esta característica es importante ya que la tecnología que estamos por proponer tiene la necesidad de que el espacio no tenga mucha luz para que las tecnologías tengan una mejor calidad.

- **Lugar amplio**

Esto simplemente para cuidar los ángulos de proyección de los aparatos tecnológicos de proyección.

- **Ser espacio interior**

Esta es una de las condicionantes más importantes ya que como las tecnologías de proyección tienen como condición la carencia de luz para que las imágenes proyectadas tengan una mejor calidad.

Es por eso que los llamados anteriormente "Centros culturales de Cuenca" son espacios donde se desarrollan eventos que promuevan a la cultura, tomando en cuenta que estos espacios pueden ser interiores o exteriores, pero las condicionantes, para esta investigación, demandan que la característica espacial en donde se colocará el diseño será un espacio interior llenándonos de cantidades de opciones dentro de la geografía urbana de Cuenca, que a continuación daremos a conocer como posibilidades:

2.2.12 CENTROS CULTURALES DE CUENCA

Para entender en donde se pondrá el punto de partida de este proyecto nos enfocaremos primeramente en definir a que nos referimos con centro cultural, pues bien.

Pues bien sabemos que un centro cultural es un lugar en destinado a mantener actividades que promuevan la cultura entre sus habitantes, siendo dentro de Cuenca muchos lugares como los teatros Carlos Cueva Tamariz, Teatro Sucre, Centro Cultural el Prohibido, Auditorios de las universidades, locaciones específicas donde se puedan realizar eventos culturales.

Pero el fin de esta investigación es concentrarse en realizarlos en centros culturales que estén dentro de un constituyente arquitectónico, es decir que para el proyecto no tomaremos en cuenta la puesta en escena en los exteriores.



Img. 059: Título:Galería de iluminación del teatro Carlos Cueva Tamariz. [Foto].
Fuente: DataLights (2013)



Img. 060: Título:Galería de iluminación del teatro Carlos Cueva Tamariz. [Foto].
Fuente: DataLights (2013)



Img. 058: Título: Galería de iluminación del teatro Carlos Cueva Tamariz. [Foto].
Fuente: DataLights (2013)

Lo importante que hay q resaltar de este teatro son las características que anteriormente fueron expuestas ya que la luz puede ser manejada de acuerdo a la ocasión y no sufre de filtros externos de ruido y de iluminación natural, además este espacio es amplio para poder emplazar con más facilidad objetos mismos de escenografía y de espectadores



Img. 061: Título: Imágenes de nuestro VI concierto de la II temporada 2015 [Foto].
Fuente: Vazquez, D (2015)

El teatro sucre cumple de la misma manera con el concepto de centro cultural y además llega a cumplir las especificaciones de luz interna y elimina la luz natural y artificial e exterior dando cabida a una cantidad de espectadores razonable y teniendo un espacio medianamente grande.



Img. 062: Título: Imágenes de nuestro VI concierto de la II temporada 2015 [Foto].
Fuente: Vazquez, D (2015)



Img. 063: Título: Centro Cultural El Prohibido [Foto].
Fuente: Gonzalez, C (2015)

El teatro sucre cumple de la misma manera con el concepto de centro cultural y además llega a cumplir las especificaciones de luz interna y elimina la luz natural y artificial e exterior dando cabida a una cantidad de espectadores razonable y teniendo un espacio medianamente grande.



Img. 064: Título: Prohibido Centro Cultural Museo [Foto]
Fuente: aftersleep communications Inc. (2014)

Este espacio no podrá ser un espacio de mayor espacio pero podría llegar a ofrecer un punto de vista diferente en cuanto a la cultura y la calidad que este espacio por ser diferente a los demás, pueda aportar como un espacio alternativo para tomar en cuenta



CONCLUSIÓN

En esta recopilación de referentes contextuales nos encontramos con muchas escenografías las cuales alimentaron nuestro criterio de manera en la que se tratan las escenografías según algunos expositores profesionales del tema siendo pertinente mencionar los criterios tanto estructurales como tecnológicos que entran en juego al momento de la puesta en escena.

Es importante la toma de decisiones al momento de conceptualizar una escenografía que llame la atención de los espectadores, es decir que en esta investigación llegamos a la conclusión de que lo nuevo es lo que llama la atención y la tecnología nos da ese avance como medio de generación de nuevas percepciones, esto gracias a la comparación entre los referentes modernos y los que todavía llevan una conceptualización tradicional.

Esta información nos permite llegar con bases bien establecidas para proceder ante el siguiente capítulo de experimentación.



CAPÍTULO 3

MODELO OPERATIVO



INTRODUCCIÓN

En este capítulo hablaremos de los nexos que proponemos ante la producción de escenografía la cual llevaría unos conceptos definidos que ayuden a resolver la problemática y los requerimientos en escena, esto por cuanto la experimentación de bases conceptuales fuertes y llevarlas a modelos experimentales de diseño añadiendo características de diseño interior las cuales ayudarán a la problemática definida.

3.1 ESTRATEGIA CONCEPTUAL



*Img. 067: Título: 6 claves para una buena estrategia de marketing [Ilustración].
Fuente: Desconocido (2018)*

Es importante tener en cuenta que para conceptualizar el modelo escenográfico requerido para este capítulo experimental, tenemos que tener en cuenta la característica conceptual referido a la heurística y pensamiento complejo para llegar a tener una experimentación adecuada de acuerdo a lo que tenemos que llegar como finalidad en esta tesis, teniendo en cuenta las constantes que vendrían a ser la presencia de la tecnología en nuestro proyecto, como las variables que tendría un carácter de conceptualización en el diseño experimental.

El pensamiento complejo en palabras de (Campos. C, 2007), “Es una mirada diferente que desplaza el campo problemático del conocimiento entendido como disyunciones hacia una subjetividad centrada en la acción, en la actitud del sujeto y en su capacidad de conceptualizar lo que podemos llamar emergentes de esas acciones y los modos en que plantea las interrelaciones constituyen una nueva gramática metodológica. Eso implica una relación diferente del proyectista con el proyecto, lejos de aquellos planteos simplificadores y excluyentes de toda subjetividad”.



Img. 068: Título: ¿El pensamiento está antes que el lenguaje? [Ilustración].
Fuente: Serrano, Y (2016)

La heurística tiene el enfoque intelectual-pensar para descubrir, donde el proyecto se subordina a la manera que estructura conforme al discernimiento del que lo proyecta; el proyecto ya no nace de una idea, sino que, todo el caos de ideas es considerado como emergente para formar parte un convivir experiencial, donde proyectar es hacer que exista algo que no está en el mundo todavía.

Contribuyendo a una mirada crítica que facilite respuestas al momento de originar relaciones materiales al proyectista, “comprometiéndonos con la activación de procesos que conduzcan a organizaciones de gran valor estético, simbólico, práctico, sin depender para ello de dones o talentos poco frecuentes” (Campos. C, 2007, p.18), también Carlos Cam-

pos nos sugiere que como sujetos que proyectamos debemos tomar atención en las cuestiones psicológicas, cognitivas y biológicas. En el devenir de realizar un cambio significativo en los modos de entender al mundo y reflejarlos en nuestros diseños.



Img. 069: Título: O comportamiento do Investidor [Ilustración].
Fuente: SM. (2019)



Img. 071: Título: 4 Pasos para elaborar un manual de procedimientos [Ilustración].
Fuente: Gutierrez, T (2019)

“Se conocen como mecanismos a todas las acciones simple o complejas son de fácil descripción y explicación, en esencia los mecanismos y los procedimientos están formados de las mismas acciones, solo que organizadas de manera diferente” (Campos. C, 2007).

Lo interior-exterior; lo público y lo privado.

Este punto nace de las condicionantes de arquitectura y llevando a nuestro ámbito el diseño interior pues ambas están constituidas por espacios de accesibilidad, habitabilidad y constructibilidad, que cumplen unas condiciones disciplinares, ahora llevándolos a la heurística se trata de buscar nuevos segmentos en la estructura arquitectónica lo que llamamos escenografía y generar ambigüedades entre interior- exterior tensión y equilibrio.

Llamamos interior a lo que el proyectista refleja en la puesta en escena y decimos exterior al espectador, que como diseñadores escenográficos debemos procurar en lo mejor posible generar estructuras y conexiones donde la escenografía será el articulador en el campo multidimensional de cualquier arte escénica.

(Breyer. G, 2005) en su libro el Ámbito Escénico llama al “escenógrafo como el gran soñador de moradas” (p.17), habla también del teatro, que, como ya dijimos antes es el espacio arquitectónico que cumple con ciertas especificaciones particulares y técnicas. Pero también habla del teatro en términos heurísticos cuando dice “el teatro es un hecho de grupo donde cada cual

tiene su lugar libremente elegido y apasionadamente ejercido. Una asociación de libres ciudadanos que se complementan y conjugan habilidades con fe en un arte” (Breyer. G, 2005, p. 17) como una introducción a:

3.1.1 EL ACTO DEL ESCENARIO

(Img. 072) Es aquí donde actor hace la invitación al espectador, a este lugar lo llama área de veda, es este lugar donde instituye el acto de presencia, teniendo presente que la, o las personas que estén en el escenario están dentro de las artes escénicas (Danza, teatro, musical, etc.).

“el escenario será el sitio donde se hace patente la demanda, lugar ejemplar de mostración, lugar absoluto que deja de ser relativo o posible conjetural para ser necesario. La escena es sustancialmente el lugar de encuentro de miradas el rostro del actor hace de espejo para mi mirada” (Breyer. G, 2005, p. 18).

En cambio, el diseñador escenográfico enseña a mirar a través de su escenografía, así como dice (Breyer. G, 2005) “la auténtica escenografía es aquella que nos enseña a mirar por que nos mira; es como un rostro que nos mira y nos enseña a mirarlo; el espectador mira la mirada del actor y de la escenografía” (p.18).



Img. 072: Título: Enefecto [Foto].
Fuente: Rojas, A (2014) “

3.1.2 EL SOPORTE DE LA DEMANDA

“el soporte es el espacio-escenario, escena propiamente dicho lugar vacío o vaciado, inerte pero potencial en el cual y por su virtud se construirá el objeto escénico” (Breyer. G, 2005, p. 20).

Es decir, la esencia del hecho escénico es el soporte de la demanda es en este espacio geográfico donde se encuentra el material y la heurística el punto de encuentro donde se realiza el dialogo actor-espectador (Img. 073).



Img. 073: Título: Teatro variedades Ernesto Albán [Foto].
Fuente: Fundación T.N.S (2015)

3.1.3 LA INVERSIÓN DE LOS SIGNOS

El teatro alterna los signos de la acción de los sentidos y del lugar de pertenencia real o ficción por lo tanto el escenario es un sitio para ver y entender para criticar, teniendo en cuenta de las posibilidades de signos que tiene las diferentes disciplinas que engloban las artes escénicas.



Img. 074: Título: Los 13 signos del teatro [Foto].
Fuente: Alvarez, C (2018)

3.1.4 DISEÑO DE ESCENARIO

La heurística como un qué hacer en la disciplina de diseñar tiene una relación específica, el de analizar el acto del espectáculo, tanto desde la perspectiva del actor-expositor como de espectador-receptor, para poder aportar al planteo escenográfico podemos traer a colación la noción del área de veda y la noción de diseño de escenario entonces, ¿qué es diseñar? En términos heurísticos y con palabras de Breyer

Diseñar es mediatizar una conducta proyectiva para construir un modelo, es pensar y ordenar una conducta-respuesta, en el mayor grado de previsibilidad y al mismo tiempo con elevado margen de libertad y novedad; como acto de organización es pasar de una pluralidad amorfa o heterogénea de datos, a una estructura fuerte rica y unitaria” (Breyer. G, 2005, p.131).

La mediatización aplica a un nivel ideativo, la esencia está en crear un modelo de prueba, como punto de partida desde la multidimensionalidad con el objetivo de construir o establecer un elemento de prueba (Img. 075).



Img. 075: Título: Otto Reigbert y el espacio escénico expresionista [Pintura].
Fuente: Fernandez D. (2014)

3.1.5 HEURÍSTICA ESCENARIO

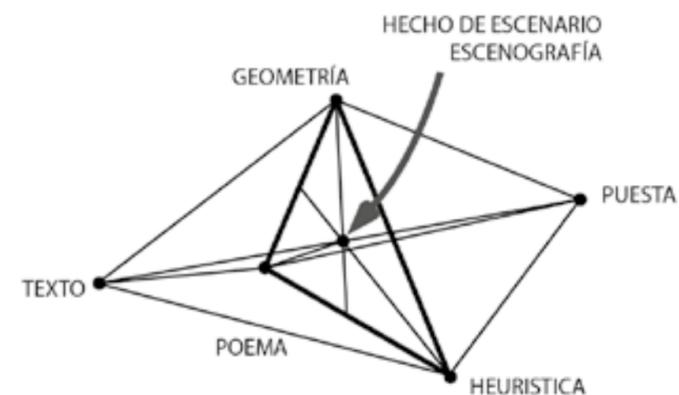
Como lo hemos mencionado en el primer capítulo de este proyecto la heurística es utilizada para llegar a una solución en un problema hablando en términos simples, sin embargo G. Polydio forma al termino heurística en el contexto de pensamiento contemporáneo sistematizo 4 momentos metodológicos: comprender el problema, redactar un plan tentativo de resolución, cumplir el plan y hacer la retrospectiva.

(Breyer 2005), llevando este tema de la heurística al campo de la escenografía de la incumbencia del escenógrafo nombramos algunos, dichos en palabras de Breyer,

“se subraya el carácter polifacético de la creatividad como tarea básicamente compleja, relativamente inasible, abierta, sin clausura, sin límites, sin centro definido, multivectorial, ambiguo.

La falsa dicotomía, que pretende que pretende aislar un pensamiento científico de un pensar natural, sin disfraz ni adorno, siendo muchos los puntos comunes de base, aunque después los derroteros se tornen divergentes, se insiste en la creativo con el planteo y resolución de problemas tal que pueden compartir modelos. También se señala la pluralidad de los modos o tipos de pensar-inventor, que conduce al tema contemporáneo de los modelos y mapas de la mente” (Breyer. G, 2005, p. 315).

3.1.6 LA HEURÍSTICA EN LA ESCENA



Img. 076: Título: La heurística en la escena
Fuente: Breyer (2005)

En el grafico se puede apreciar como es el traslado del tema heurístico a la geografía escenográfica, de aquí surgen las palabras claves heurísticas llevadas a la construcción del escenario.

Pensar-hacer.

Presencia-presentación.

Objeto o fenomenología- códigos.

Escenarios- abanico de posibles proyectos.

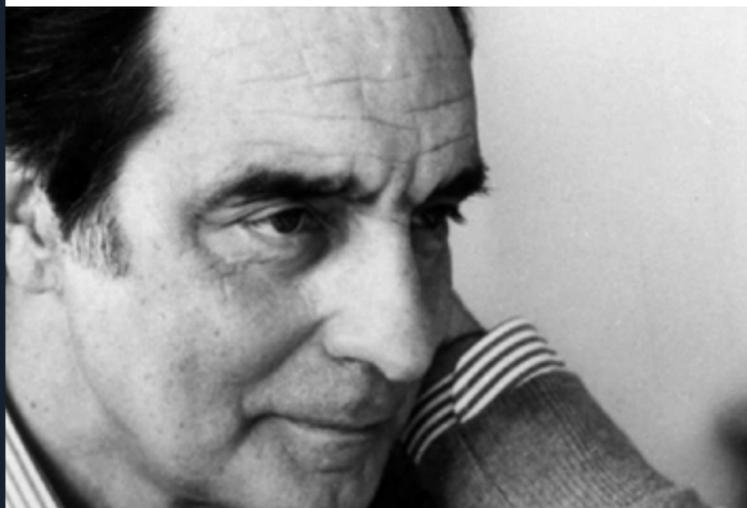
Esencia-definición acto de escenario.

Relación heurística con los diferentes mundos multidimensionales (director, agentes escénicos, autor, actor, escenógrafo, músico, público. Teórico)

Del pensamiento contemporáneo llego de la mano el pensamiento complejo del cual nos permite llegar a un nuevo camino donde los límites impuestos por el modernismo desaparecen, para dar lugar a nuevas conexiones relacionales, mundos multidimensionales, red de interacciones donde nada puede quedar aislado algo así como un “Efecto Mariposa”.

A partir de este pensamiento se realizó estrategias conceptuales y operatorias presentadas en este capítulo podremos dar paso a una siguiente instancia que nos permita buscar nuevas formas relacionales y significados que nos permitan llegar a nuestro objetivo propuesto que es el de llegar a la percepción del espectador a través del diseño interior escenográfico en la construcción de una estructura visible, en la relación tecnología-expresión y apariencia-consistencia como una forma de sustentar lo constructivo.

3.2 ESTRATEGIA OPERATIVA



Img. 077: Título: Por que leer a Ítalo Calvino [Foto].
Fuente: Porporato. A (2017)

Para el desarrollo de este punto nos basaremos sobre algunas interpretaciones de Ítalo Calvino (Img. 077) que los trasladaremos hasta nuestro campo de estudio en la aplicación para el diseño escenográfico con el objetivo de considerar en el ámbito de la creación escenográfica basándonos en lo que queremos generar en el espectador a través de un criterio de función dependiendo de la escenografía.

“si entendemos a la modernidad como el proceso de desencanto con la organización religiosa del mundo, como el proceso de secularización que deviene ordenamiento y alineamiento político-militar del mundo, la Posmodernidad vendría a ser el desencanto civil en relación a esos ordenamientos, el desencanto con todo lo establecido y orgánico” (Egúez. I, 2006, p. 117).

En este enunciado podemos apreciar claramente lo que caracteriza a la posmodernidad, en donde se ha perdido la fe en el poder público, la figura de autoridad se va desvaneciendo en donde es más importante sentirte bien, etc.

Pero de la misma forma en que el posmodernismo ha ido desplazando al modernismo, ahora en nuestros tiempos arriba una nueva forma de pensamiento para crear desde el orden de modernismo juntamente con el caos del posmodernismo un nuevo orden o sistemas de configuraciones complejas. Ahora bien, en el año de 1985 el pensador y escritor Ítalo Calvino fue invitado a dar unas conferencias en la universidad de Harvard, donde iba a exponer en tema libre una serie de temas literarios que mostraban su preocupación con el nuevo milenio que estaba próximo llegar pues se disponía a presentar 6 propuestas para el próximo milenio, sin embargo, su repentina muerte solo le permitió desarrollar 5; estas son: levedad, rapidez, exactitud, visibilidad y multiplicidad.

De estas propuestas hemos escogido la número 4, nos referimos a lo visible y lo virtual, la misma que llevaremos al campo del diseño interior escenográfico como una especie de nueva mirada que emerge de la contemporaneidad como una forma de de-construir el orden impuesto por el modernismo, dando lugar un mundo experiencial, diverso, multidimensional; como una herramienta para afrontar el diseño interior escenográfico como el articulador de nuevas percepciones en el ámbito es-

cénico, llegado a este punto estudiaremos cada uno de las 5 propuestas de Calvino desde una perspectiva tecnológica de materialidad para la construcción de una escenografía. Entonces comenzaremos hablando de:

- Levedad
- La rapidez
- La exactitud
- Visibilidad
- Multiplicidad
- Complicidad
- Lo visible y lo virtual

Siendo estos conceptos fuertes de pensamiento complejo que ayudaría a ver el mundo de diferente perspectiva, sería complejo llegar a analizarlas a todas y llegar a realizar una experimentación con cada una de ellas, lo cual para esta investigación nos llegamos a focalizar con una sola para experimentar con la escenografía cultural.

3.2.1 LEVEDAD

La levedad emite un sentido a la ligereza, a la intención de quitar peso, a evitar que el peso sea contundente, que lo aplaste. Esto refiere a la agilidad tanto del pensamiento como en lo emocional (Valéry. P, 1988, p. 16) “Hay q ser ligero como el ave, no como la pluma”.

Para este punto tomando en cuenta la escenografía como forma de solución por medio de este método, se toma en cuenta la ligereza de la escenografía pero en un sentido de los conformantes espaciales que entran en juego llegando a formar parte de una totalidad.

3.2.2 MULTIPLICIDAD

En lo que refiere a multiplicidad el autor nos da a conocer que la propuesta de multiplicidad tiene que ser suficientemente abarcativo a una universal diversidad, queriendo dar a entender de la totalidad y las partes es el conjunto de una realidad conjunta. En la escenografía tendría que adaptarse una realidad conjunta tanto como morfológica, textual y de puesta en escena abarcando una cantidad de información universal.

3.2.3 LO VISIBLE Y LO VIRTUAL

La transparencia es una cualidad de algunos objetos para generar virtualidades dentro de una escenografía, pero también puede ser una diferente forma de ver.

Una vez finalizado la búsqueda de conceptualizar estrategias desde la mirada compleja nos disponemos a empezar la búsqueda de relacionar el diseño interior con el espacio escenográfico.

Ya en el primer capítulo habíamos hablado acerca de utilizar la heurística como disciplina relacional en el acto de diseñar una escenografía.

3.3 CONSTRUCCIÓN DEL MODELO OPERATIVO

Para llegar a conceptualizar nuestro modelo experimental focalizamos puntos que para la escenografía son necesarios para poder llevar a cabo nuestro proyecto, es necesario tener en cuenta conceptos, historia y escenografías ya emplazadas en la actualidad para poder llegar a fortalecer el diseño final, es por eso que el estudio de este proyecto es necesario para concretar esta experimentación.

Para eso tendremos que focalizar en 4 puntos básicos en los que se propone llegar a generar posibilidades para la experimentación, estos puntos llega a tener a trabajar en conjunto siendo elementos articuladores para el modelo experimental, a continuación explicaremos las características de los elementos que entran en juego:

- Tecnologías
- Materialidad
- Morfología
- Principios de diseño

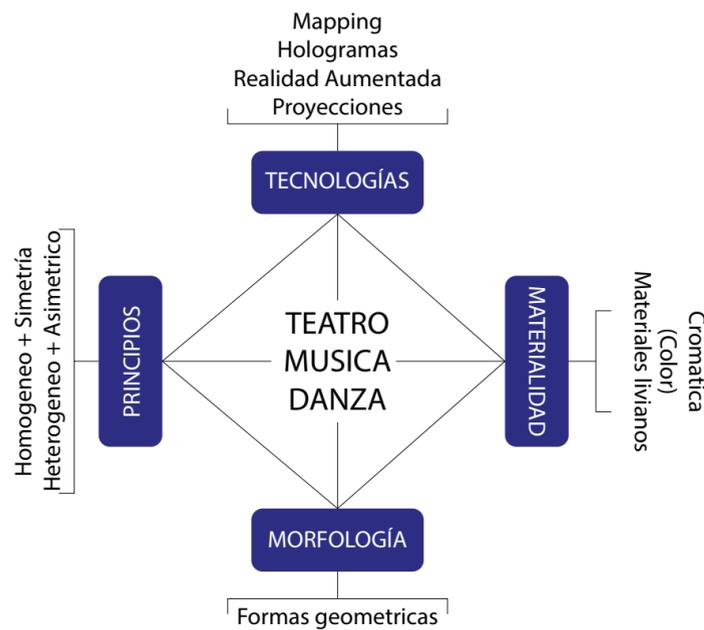


Fig. 003: Título: Cuadro de construcción del modelo operativo general. Fuente: Autoría propia

3.3.1 VARIABLES Y CONSTANTES

En este punto cada uno de los 4 puntos vinculantes se llegara a obtener variables y también condicionantes las cuales se tendrá que tomar en cuenta al realizar el experimento, siendo este un mundo de posibilidades grandes, es por eso que al establecer las variables de cada punto al momento de realizar la experimentación se tomara aleatoriamente las posibilidades para generar la experimentación, esto siendo necesario para la obtención de modelos finales visibilidad

CONSTANTES

Tabla de Constantes			
Principios de Diseño	Tecnologías	Materialidad	Morfología
Asimetría / Heterogeneidad	Mapping	Cromática	Formas Geométricas
Simetría / Homogeneidad	Realidad Aumentada (R.A.)	Materiales Livianos	Cuadrado
	Proyecciones		Rectángulo
	Hologramas		

VARIABLES

Tabla de Variables			
Principios de Diseño	Tecnologías	Materialidad	Morfología
Contactación	R.A. + Proyecciones	Conbinación	Puras
Dirección	Proyecciones + Mapping	Gradaciones	Combinación
Ritmo	Hologramas + R.A.		Descomposición

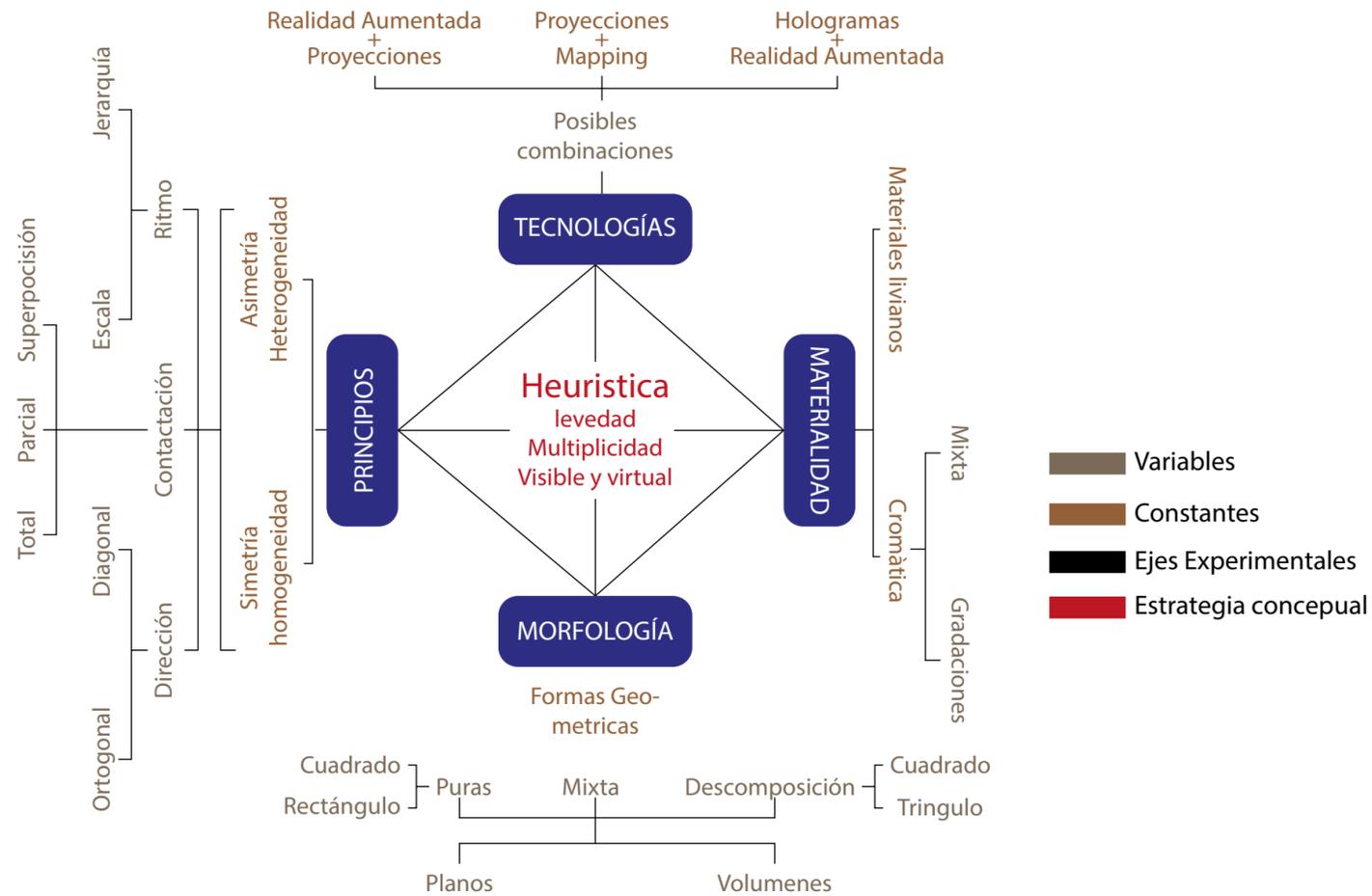


Fig 004 Título: Cuadro de Modelo operativo experimental Fuente: Autoría Propia (2019)

3.4 FASE DE EXPERIMENTACIÓN

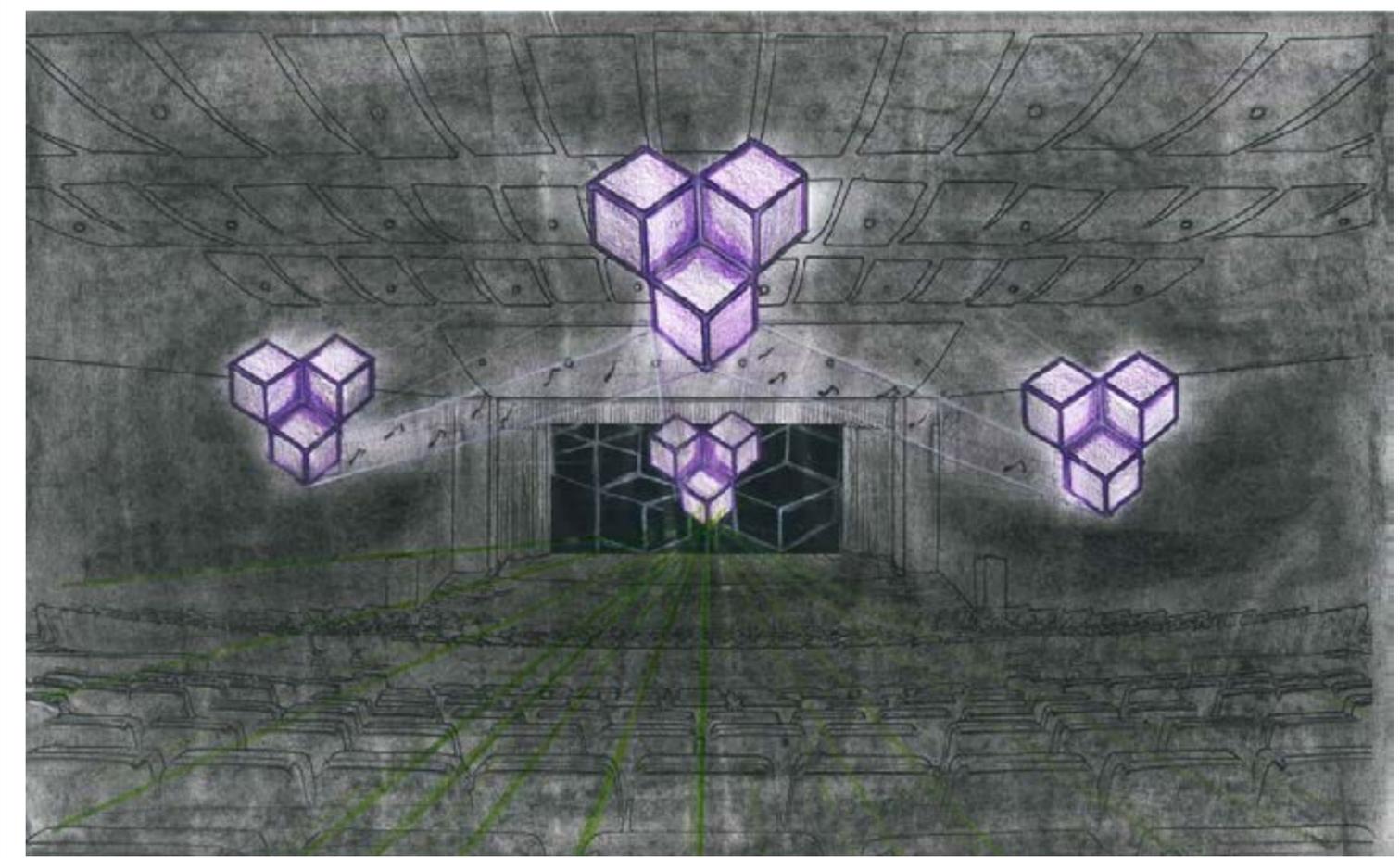
Para la experimentación tomaremos en cuenta los factores de condicionantes y las variables que entran en juego, siendo estas muchas tomaremos en cuenta algunas combinaciones de manera aleatoria para la generación de los modelos experimentales.

Posteriormente se decidió escoger 2 posibilidades de las relaciones propuestas para cada una de las estrategias, con la finalidad de obtener posibilidades frente a la producción de modelos experimentales a través de la aplicación en un centro cultural esto siendo representado mediante bocetos conceptuales.

3.4.1 POSIBILIDAD A HEURÍSTICA-LEVEDAD

Posibilidad "A" Heurística - Levedad				
1	Materialidad	Gradaciones	Primario	
	Tecnologías	R.A. + Proyecciones		
	Principios	Simetría / Homogeneidad	Dirección Ortogonal	Contactación Parcial
	Morfología	Descomposición	Planos y Volúmenes	Ritmo Jerarquía

Tabla 003: Tabla de Posibilidad 1 "A" Fuente Autoría Propia (2019)



Img. 078 Título: Heurística-Levedad Propuesta 1 "A" Fuente: Autoría Propia (2019)

HEURÍSTICA-LEVEDAD

Posibilidad "A"

Heurística - Levedad

2	Materialidad	Puros	Secundarios		
	Tecnologías	Hologramas + R.A.			
	Principios	Asimetría / Heterogeneo	Dirección Mixta	Contactación Superposición	Ritmo Escala
	Morfología	Puras	Volúmenes		

Tabla 004: Tabla de Posibilidad 2 "A"
Fuente Autoría Propia (2019)



Img. 079 Título: Heurística-Levedad Propuesta 2 "A"
Fuente: Autoría Propia (2019)

3.4.2 POSIBILIDAD B

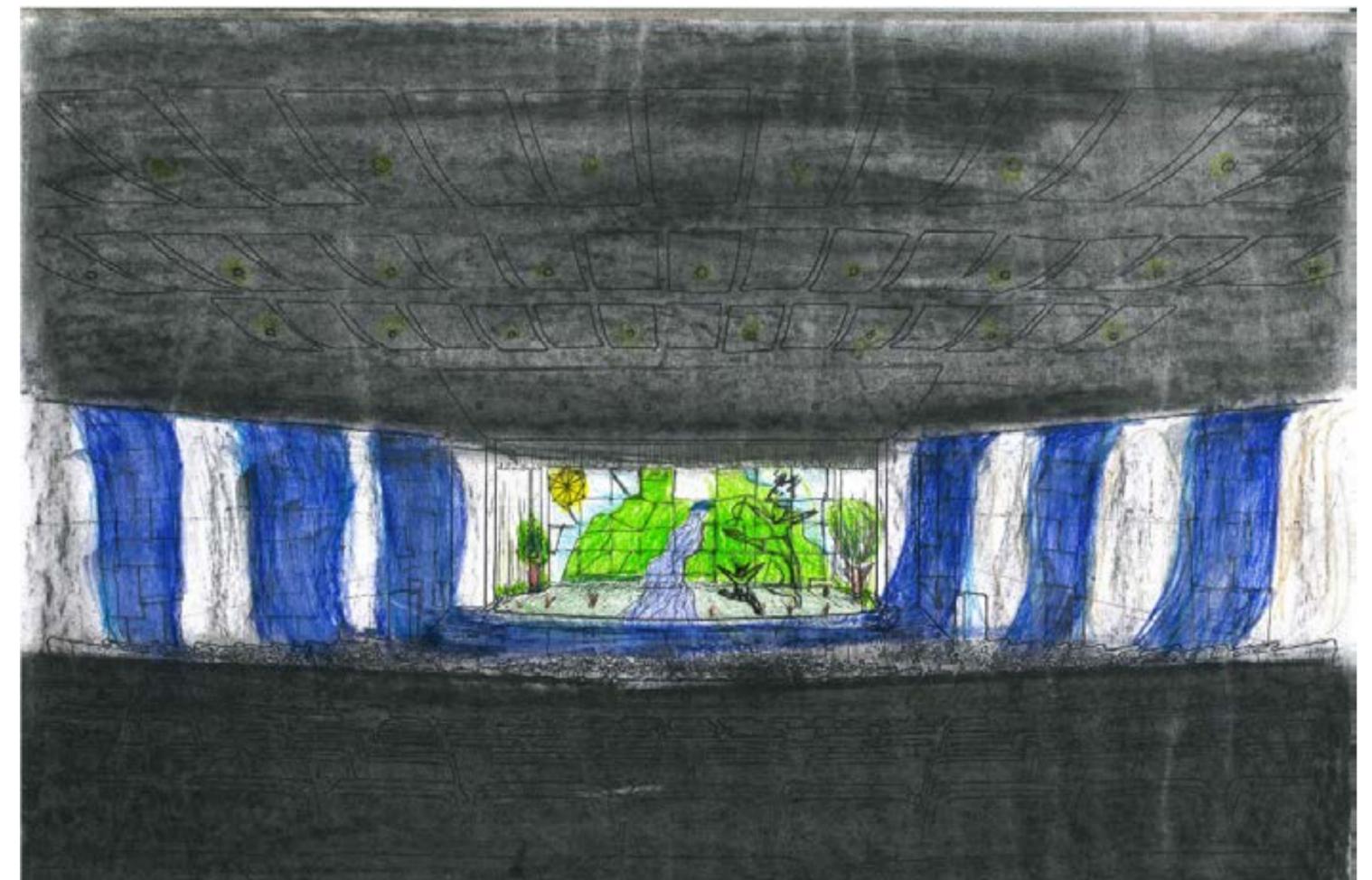
HEURÍSTICA- MULTIPLICIDAD

Posibilidad "B"

Heurística - Multiplicidad

1	Materialidad	Puros	Secundarios		
	Tecnologías	Proyecciones + Mapping			
	Principios	Simétrico / Homogeneo	Diagonal	Contactación Total	Ritmo Jerarquía
	Morfología	Descomposición	Planos		

Tabla 005: Tabla de Posibilidad 1 "B"
Fuente Autoría Propia (2019)



Img. 080 Título: Heurística-Multiplicidad Propuesta 1 "B"
Fuente: Autoría Propia (2019)

HEURÍSTICA- MULTIPLICIDAD

Posibilidad "B"

Heurística - Multiplicidad

2	Materialidad	Gradaciones	Secundarios		
	Tecnologías	Holograma + R.A.			
	Principios	Asimetría / Heterogeneo	Mixta	Contactación Parcial	Ritmo Escala
	Morfología	Mixta	Planos + Volúmenes		

Tabla 006: Tabla de Posibilidad 2 "B"
Fuente Autoría Propia (2019)



Img. 081 Título: Heurística-Multiplicidad Propuesta 2 "B"
Fuente: Autoría Propia (2019)

3.4.3 POSIBILIDAD C

HEURÍSTICA- VISIBLE VIRTUAL

1	Materialidad	Gradaciones	Secundarios		
1	Tecnologías	Holograma + R.A.			
1	Principios	Asimetría / Heterogeneo	Mixta	Contactación Parcial	Ritmo Escala
1	Morfología	Mixta	Planos + Volúmenes		

2	Materialidad	Gradaciones	Secundarios		
2	Tecnologías	Holograma + R.A.			
2	Principios	Asimetría / Heterogeneo	Mixta	Contactación Parcial	Ritmo Escala
2	Morfología	Mixta	Planos + Volúmenes		

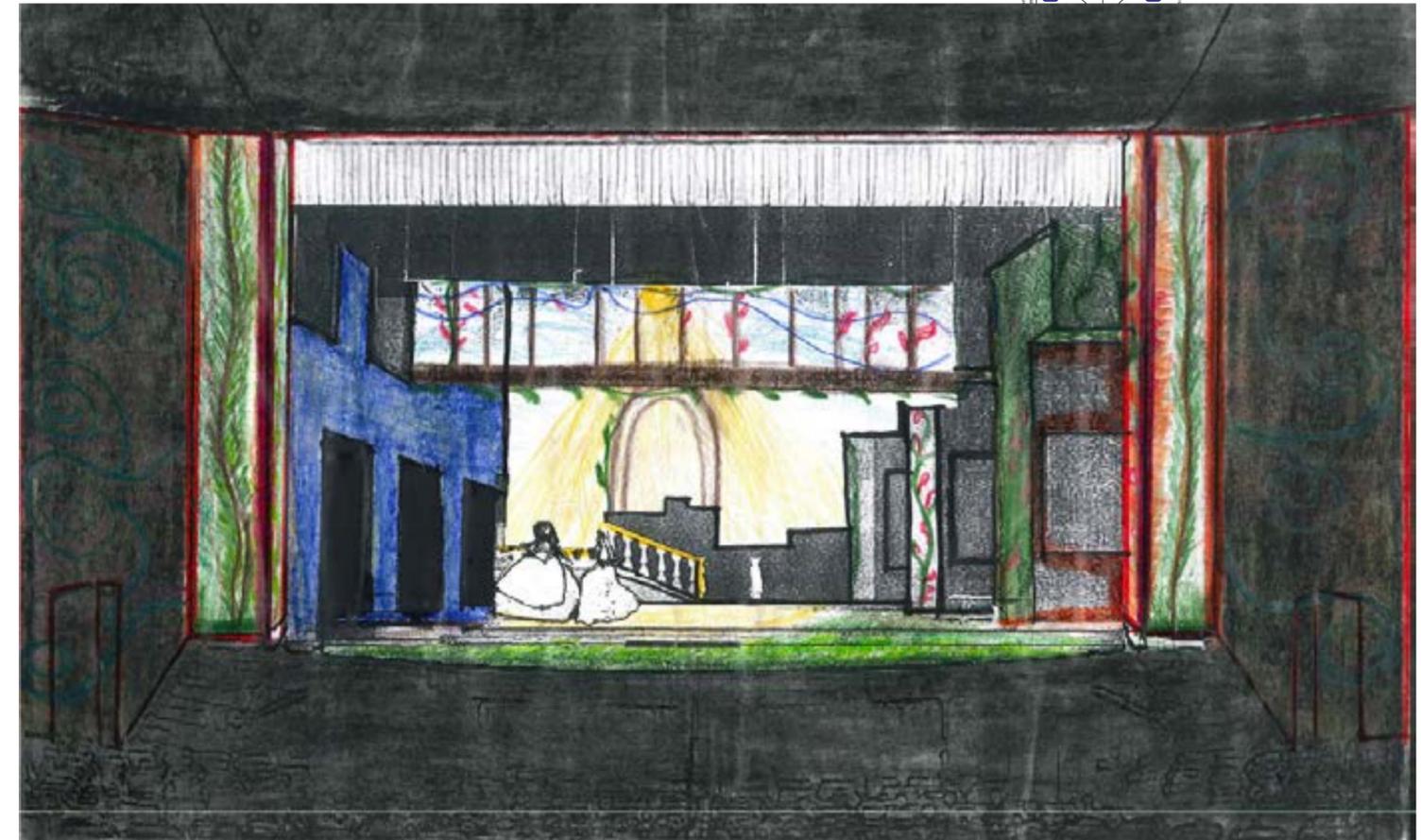
1	Materialidad	Gradaciones	Secundarios		
1	Tecnologías	Holograma + R.A.			
1	Principios	Asimetría / Heterogeneo	Mixta	Contactación Parcial	Ritmo Escala
1	Morfología	Mixta	Planos + Volúmenes		

2	Materialidad	Gradaciones	Secundarios		
2	Tecnologías	Holograma + R.A.			
2	Principios	Asimetría / Heterogeneo	Mixta	Contactación Parcial	Ritmo Escala
2	Morfología	Mixta	Planos + Volúmenes		

Tabla de Características	Materialidad	Tecnologías	Principios	Morfología
Tabla de Características	Materialidad	Tecnologías	Principios	Morfología

Tabla de Características	Materialidad	Tecnologías	Principios	Morfología
Tabla de Características	Materialidad	Tecnologías	Principios	Morfología

Tabla 007: Tabla de Posibilidad 1 "C"
Fuente Autoría Propia (2019)



Img. 082 Título: Heurística-Visible Virtual Propuesta 1 "C"
Fuente: Autoría Propia (2019)

HEURÍSTICA- VISIBLE VIRTUAL



Posibilidad "C"

Heurística - Visible Virtual

2	Materialidad	Gradaciones	Primarios		
	Tecnologías	R.A. + Proyecciones			
	Principios	Asimetría / Heterogeneo	Ortogonal	Contactación Superposición	Ritmo Jerarquía
	Morfología	Descomposición	Volúmenes		

Tabla 008: Tabla de Posibilidad 2 "C"
Fuente Autoría Propia (2019)



Img. 083 Título: Heurística-Levedad Propuesta 2 "C"
Fuente: Autoría Propia (2019)

CONCLUSIÓN

Este capítulo nos ayudó a conceptualizar una forma diferente de visión de creación de diseño interior escenográfico, siendo este necesario para salir de una cotidianidad y llegar a resolver una conceptualización nueva para la generación de diseño.

Estas experimentaciones nos ayudaron a manejar distintos nuevos conceptos los cuales llegamos a experimentar con una serie de tecnologías las cuales permiten ofrecer algo nuevo y además de impulsar de mejor manera la escenografía ayudando a que su función sea la óptima y la adecuada para cada escena.

Abordando todos estos temas y llegando a una conceptualización de diseño adecuada nos dará paso a las propuestas de diseño escenográfico teatral, de danza y de música.



CAPÍTULO 4

TULO

DISEÑO



INTRODUCCIÓN

La conceptualización de diseño está definida ya que las experimentaciones nos ayudaron a fortalecer esos conceptos, por lo cual en este capítulo abordaremos la realización de los diseños en base a una función definida para la conclusión y validación de esta investigación, siendo este el medio de enlace entre el diseño de interiores con las escenografías.

En este capítulo cabe recalcar que se las soluciones que se definieron en el anterior capítulos formará unas propuestas de escenografías pensadas en función y requerimientos de escena como tal y estas siendo maximizadas por medio de la tecnología.

4.1 Conceptualización – Escenografías

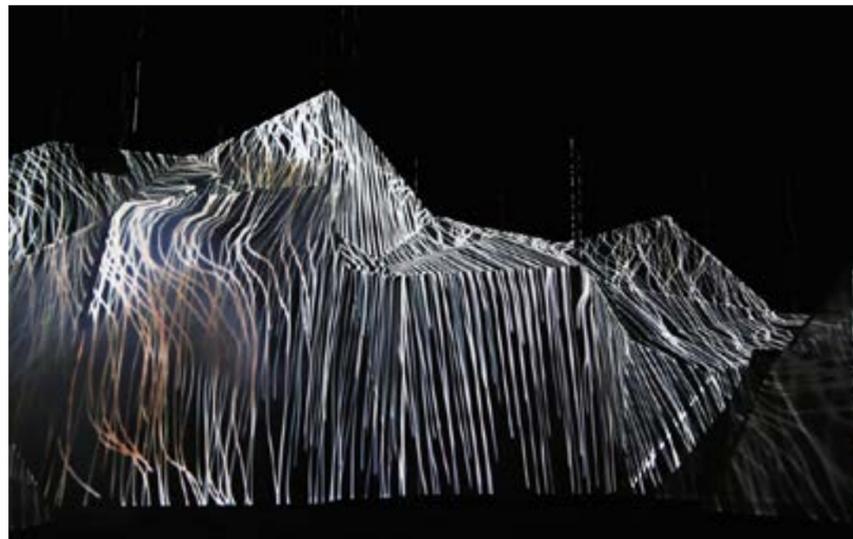
El espacio interior teatral que se selecciona para poder realizar la propuesta, fue el auditorio principal de la “Universidad del Azuay”, siendo una elección de cercanía y de oportunidad para que nuevas posibilidades conceptuales y de criterios de diseño sean tomadas en cuenta en un futuro. Esta selección del espacio es por la proximidad y facilidad del caso de estudio además de que al pasar el tiempo, la escenografía no ha tenido ningún cambio físico ni tecnológico, lo cual no impulsa de manera adecuada los eventos que ocurren en él.

La escenografía ha sufrido un sinnúmero de cambios tanto en emplazamiento, como por ejemplo la disposición de presentación del público en exteriores (parques, plazas, etc) como en interiores (auditorios, teatros, etc.) siendo un método de cambio y facilidad de expresar distintas historias, culturas, ideologías, creatividad, etc.

En la actualidad el uso de tecnología es una ayuda grande para la expresión además de que el público se ve más atraído y genera sensaciones inigualables en ellos por medio de escenografías tecnológicas de video e iluminación, siendo esta la oportunidad de comenzar con propuestas para impulsar este tipo de tecnologías.



Img 084. Título: Una mirada sobre las escenografías. [Foto].
Fuente: Martínez, A (2018)



Img. 085: Título: Evolucion. [Foto].
Fuente: Trilope, C (2016)

En términos generales las escenografías son un medio de expresión de sentido corporal, mental y sentimental de personas las cuales buscan expresarse ante un mundo y que ellos sientan percepciones nuevas dadas por criterios creativos, siendo

consecuente la pertenencia emocional de los espectadores ante las acciones ocurridas en un escenario.

4.1.1 Requerimientos escenográficos



Fig. 005: Título: Cuadro de requerimientos del diseño escenográfico.
Fuente: Autoría propia.

Estos requerimientos son importantes ante la toma de decisiones las cuales se plantea para cumplir con el vínculo diseño interior escenografía.

4.2 ESTADO ACTUAL



Img. 087: Título: Mi UDA para tercera matrícula. [Foto].
Fuente: Cáceres, D (2018)

El espacio para realizar las aplicaciones de este proyecto es el auditorio de la Universidad del Azuay, que se encuentra emplazado en la parte central del campus universitario, ya que este espacio cuenta con infraestructura amplia y contiene un espacio destinado para actividades de obras artísticas escénicas. Debido a que sus datos arquitectónicos y su morfología hacen necesaria el estudio de estado actual, para esto nos enfocaremos en el área de la platea y el escenario pues es en estos espacios donde pondremos en juego este proyecto.

También se tomará en cuenta la fase de experimentación al momento de establecer las estrategias y los criterios, pondremos énfasis en las conceptualizaciones vistas en la fase 3 ya que nuestro objetivo es hacer que una escenografía sea un articulador entre la puesta en escena y el espectador al momento de

crear sensaciones y percepciones, los mismos que demostrarán cuán asertivos pueden ser las escenografías con relación al espectador en una puesta en escena de una obra.

4.2.1 ANÁLISIS DEL ESTADO ACTUAL DEL ESPACIO

Descripción de la platea.



Img. 088: Título: Auditorio UDA [Foto]. "Platea del auditorio general"
Fuente: Rionaula, M (2019)

Este espacio se encuentra rodeado por paredes de concreto que para tener algo de acústica en su entorno está cubierto por telares de terciopelo de algodón que es una tela ignífuga que ayudan en la seguridad del espacio pues también son conocidos como telares cortafuegos.

El cielo raso es una estructura de hormigón armado que se encuentra a una altura considerable para ayudar en la acústica del espacio, está pintado de color negro.

Los pisos son de madera piso flotante y las áreas de circulación están plenamente señalizadas con alfombra roja,

Este espacio se encuentra rodeado por paredes de concreto que para tener algo de acústica en su entorno está cubierto por telares de terciopelo de algodón que es una tela ignífuga que ayudan en la seguridad del espacio pues también son conocidos como telares cortafuegos.



Img. 089: Título Auditorio UDA [Foto]. "Cielo raso"
Fuente: Rionaula, M (2019)

La iluminación está formada con unas lámparas que llevan 5 focos cada una y están pegadas a la losa del cielo raso.

Descripción del escenario.



Img. 090: Título: Auditorio UDA [Foto]. "Escenario"
Fuente: Rionaula, M (2019)

El escenario (Img. 090) es el lugar geográfico donde los artistas realizan su arte y está dividido en tres partes, la posterior es conocida también como 3er plano, la parte central es conocida como plano central y la parte frontal que se la conoce como 1er plano. El escenario está estructurado con paredes de ladrillo panelon enlucido y pintado de blanco. Son de gran altura porque en ellas se encuentra anclada la estructura de hierro más conocida como tramoya.

El piso del escenario es de piso flotante, en el límite del piso con el proscenio se encuentra ubicado un proyector al igual que un equipo de sonido (Img. 090).

El proscenio se encuentra ubicado en la parte frontal que es la más próxima al público; está recubierto con madera y en él se encuentran ubicados 6 tomacorrientes. (Img. 090)



Img. 091: Título: Auditorio UDA [Foto]. "Perspectiva de la zona de los espectadores"
Fuente: Rionaula, M (2019)

El telón.

Se encurta ubicado en la parte frontal del escenario, es corre-diza y se abre hacia los extremos manualmente, es de corte griego.



Img. 092: Titulo: Auditorio UDA [Foto]. "Telón del auditorio general"
Fuente: Rionaula, M (2019)

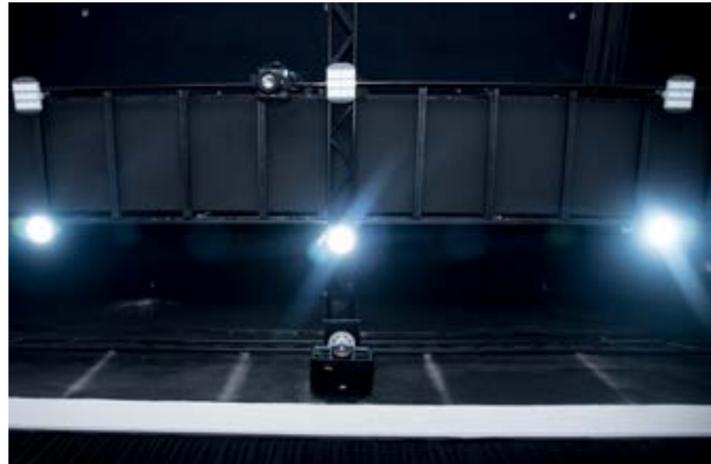
La tramoya.

Se le llama tramoya a la estructura metálica donde se encuen-tran los elementos tecnológicos para los cambios de escena con los que trabaja el tramoyista durante una obra, van ancla-dos el sistema de iluminación, de proyección, sonido etc. En otras palabras, desde la tramoya se controla lo que sucede en el escenario.

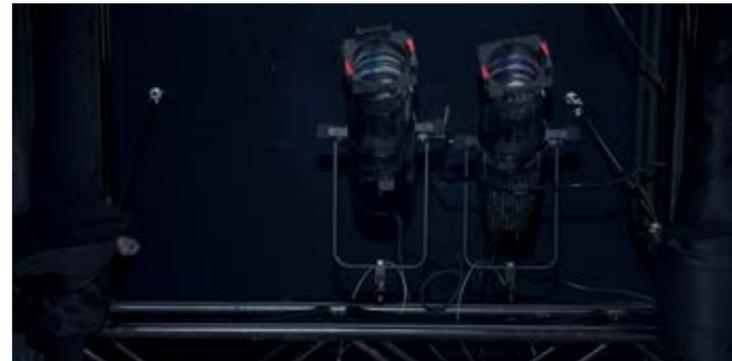
La tramoya del auditorio, cuenta con un riel de trabajo en su te-cho, tiene iluminación suspendida como son: la retroiluminación en la parte frontal, iluminación punto a la izquierda y a la dere-cha, iluminación proyectual en la parte posterior de la tramoya y en la parte frontal se encuentra situada un proyector, un foco cabeza móvil y en los laterales bajan 2 parlantes.



Img: 093: Titulo: Auditorio UDA [Foto]. "Tramoya"
Fuente: Rionaula, M (2019)

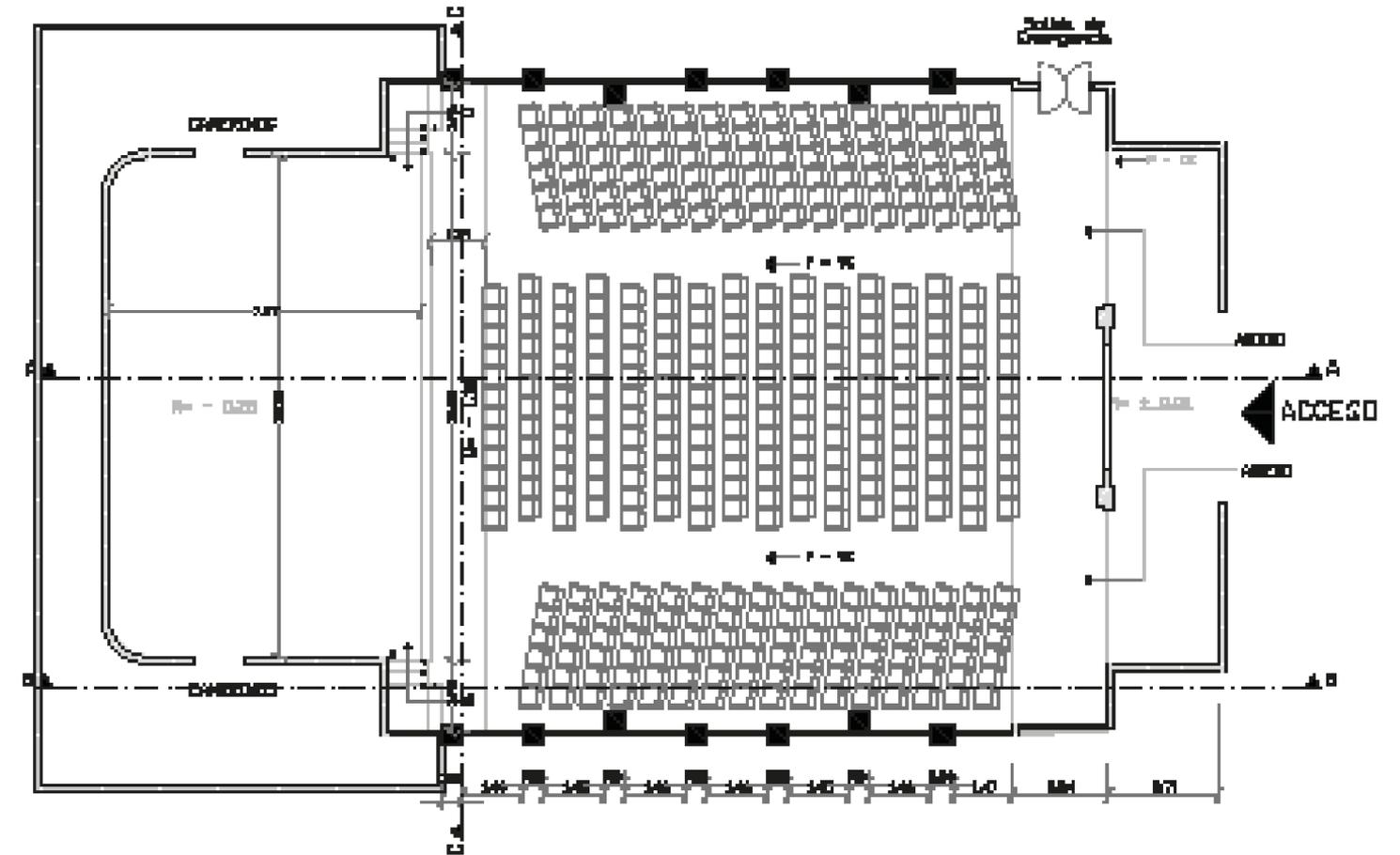


Img: 094: Titulo: Auditorio UDA [Foto]. "Proyectores"
Fuente: Rionaula, M (2019)



Img: 095: Titulo: Auditorio UDA [Foto]. "Luces"
Fuente: Rionaula, M (2019)

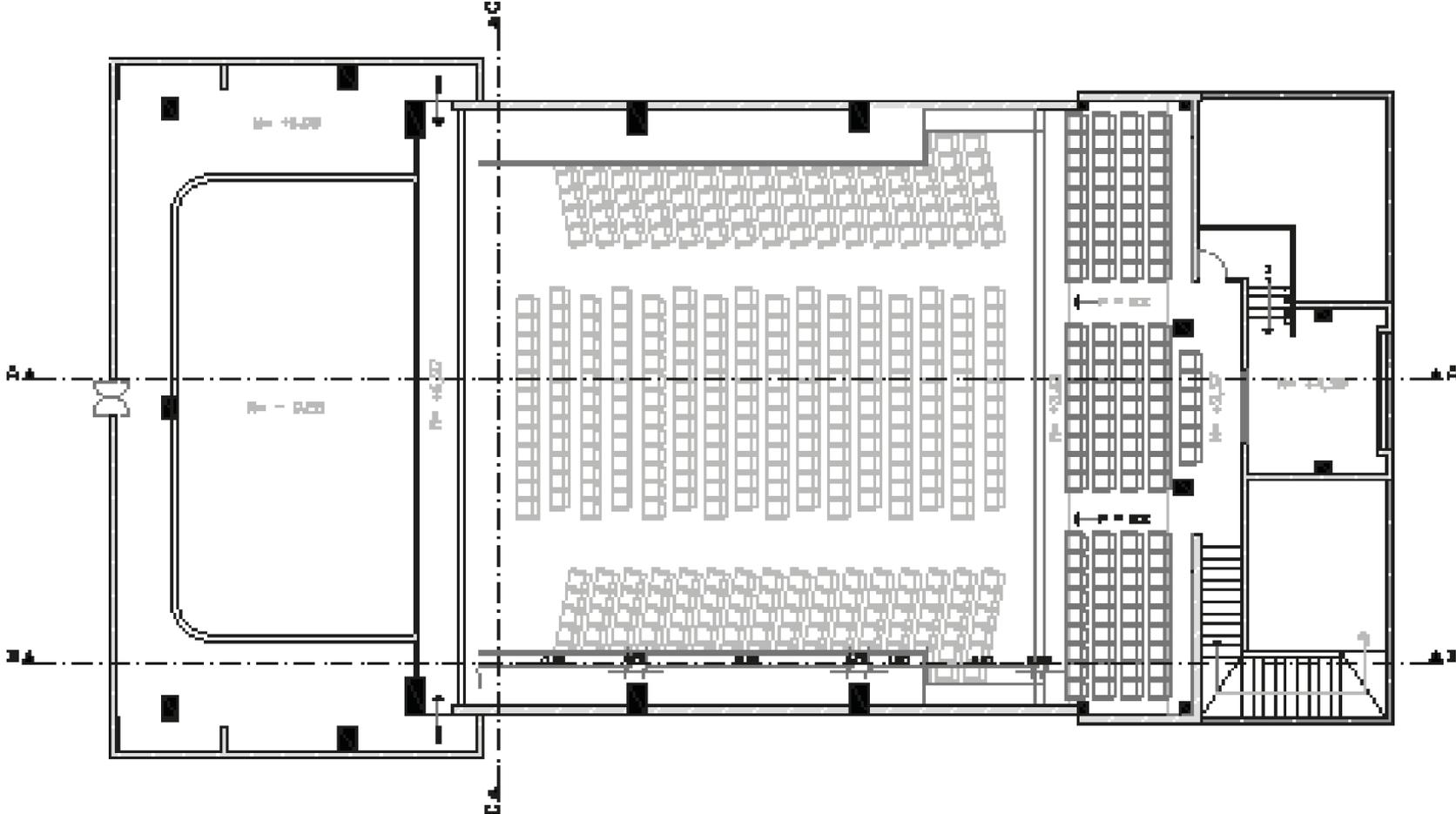
4.2.2 PLANOS DE ESTADO ACTUAL



Planta Baja

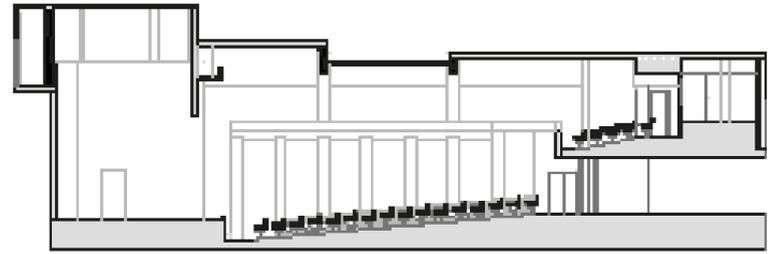
Esc. 1:200

PLANOS DEL ESTADO ACTUAL

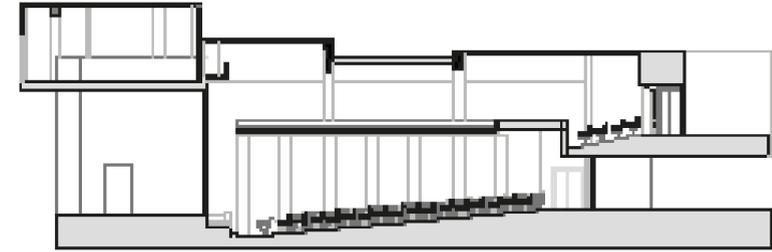


Planta A/A
Esc: 1/300

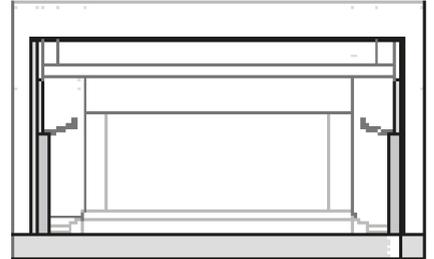
CORTES



Corte A-A
Esc: 1/500



Corte B-B
Esc: 1/500



Corte C-C
Esc: 1/500



4.3 Propuesta de Diseño Escenográfico Teatral

En este punto estructuraremos las escenografías de modo a las constantes establecidas en el anterior capítulo y por medio de la función y conceptualización

En lo que se refiere a la escena teatral tomaremos como punto de salida una obra basada en una leyenda ecuatoriana de "María Angula" en la que define una broma de mal gusto y llega tener un momento tenebroso y de perdida.

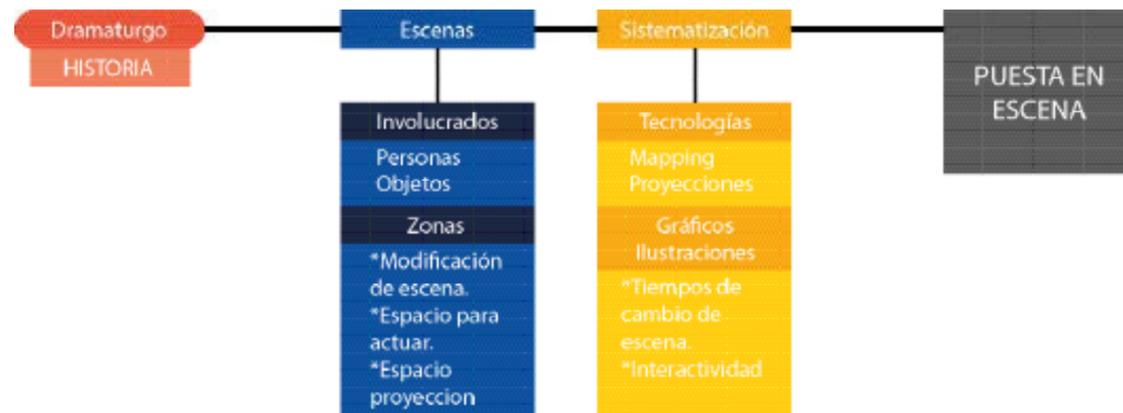
A continuación expondremos la adaptación de la historia por la autora Erika G.C. en el guion, en este punto se clasificará las escenas de acuerdo a la historia, siendo indispensable llegar a que la escenografía tenga lo necesario para establecerla por cada escena, tanto en lo morfológico, gráfico y tecnológico.

4.3.1 CRITERIOS FUNCIONALES

Al hablar de la funcionalidad del espacio teatral llega a nosotros un concepto de espacio para llevar a cabo esta función, dada la consecuencia de los objetos, personas y animales que talvez podrían entrar en juego en este espacio, por lo cual, se tiene que tomar en cuenta los criterios escenográficos tecnológicos dispuestos anteriormente para llegar que el espacio escenográfico fluya en su acto.

Para eso se tendrá que vincular las escenas con respecto a una función adecuada en este caso a la dramaturgia dispuesta por el director, lo cual es esencial para que el las funciones espaciales de cada escena lleguen a atraer al espectador.

Es por eso que para llegar a conceptualizar un Diseño efectivo y funcional se dispondrá características funcionales ocurridas en este espacio para entenderlo de mejor manera.



Img. 086: Título: María Angula. [Ilustración]. María Angula. Fuente: Rionaula, M (2019)

4.3.2 PRIMERA ESCENA

"María Angula era una niña muy chismosa a la que le encantaba causar líos en su pueblo. Todos desconfiaban de ella por que siempre mentía y llevaba discordia entre los vecinos, inventándose falsos rumores y haciendo que los unos se enfadaran con los otros. Pasaba tanto tiempo creando chismes, que nunca ayudaba en las tareas de la casa y jamás aprendió a cocinar."

G. C, Erika (2018). Mis cuentos de terror.

Conceptualización

Para este punto se tomara el cuadro de generación de diseño que se planteó en el tercer capítulo, teniendo en cuenta cada una de las escenas que están plateadas en esta obra de teatro.

Levedad

La levedad se verá presente en esta escenografía de manera física además de una conceptualización grafica hacia el espec-

tador, la liviandad de las estructuras se prestan para el cambio inmediato de escenografía esto siendo efectivo en tiempos de cambio de escenografía sin la necesidad de tener estructuras ancladas a la tramoya.

La puesta en escena de la cantidad de actores que intervienen en esta escena y la cantidad de contenido no es basto para la representación, siendo esencial no cargarlo con información gráfica y enriquecer la escena con ningún elemento cargado.

VARIABLES Y CONSTANTES

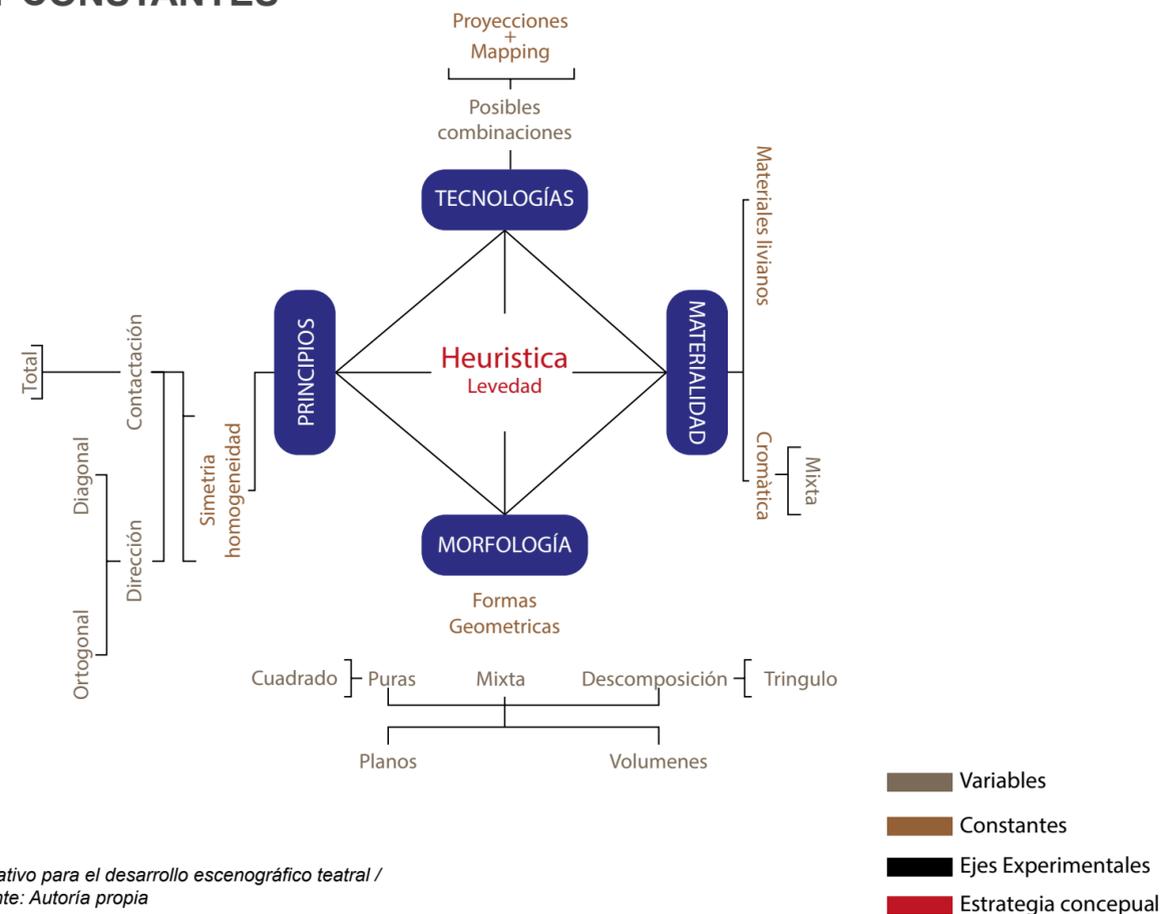


Fig. 006: Cuadro operativo para el desarrollo escenográfico teatral / Primera escena. Fuente: Autoría propia

Tecnologías graficas

Proyección

Para esta primera escena por conceptualización de levedad se planteó una focalización al centro de toda la escenografía concentrando la atención en la historia de la protagonista creando un lazo fuerte desde el principio, ya que es importante captar con la atención del espectador para una fluidez y la satisfacción deseada por parte del espectador.

Características de proyección a utilizar:

- Representación de las casas en ese momento de la historia.
- Captación de los espectadores por la historia
- Juego de grafico de texturas lúgubres

Mapping

Para este punto la interacción es esencial al momento del cambio de escenografía hacia la próxima la transición es esencial para el flujo de la obra sin ser detenida, con tal de que la historia sea continua y de agrado para el público (el tiempo de duración es esencial).

Características de Mapping a utilizar:

- Interacción actor – escenografía
- Interacción acto – espectador (imaginación)
- Sincronización de audio y coreografía escénica
- Magnificar la escena teatral mediante los efectos de video y audio

4.3.3 SEGUNDA ESCENA

“Fue por eso que al crecer y casarse, se dio cuenta de que estaba metida en problemas. Manuel, su marido, esperaba que todas las noches al llegar del trabajo le tuviera preparada una cena muy sabrosa. Y María Angula se moría de la vergüenza al no saber ni poner a hervir agua.

Entonces se acordó de que Doña Mercedes, su vecina, era una estupenda cocinera y se le ocurrió que ella podía ayudarle.

Esa mañana se acercó a su casa para preguntarle cómo preparar un caldo de menudencias.

—Pues es muy fácil —dijo Doña Mercedes—, simplemente tienes que cocer las menudencias en agua hirviendo. Luego añades un poco de tomate al caldo para que le de color y añades un pan mojado en leche. Queda muy sabroso.

—Ah —dijo María Angula—, ¿nada más eso? ¡Si así se hace, yo también sabía!

Y se marchó a su casa a preparar el caldo, que aquella noche su marido se comió con gusto.

Al día siguiente se repitió la misma historia, y al siguiente también, y al que siguió después de ese. Todos los días sin excepción, María Angula importunaba a Doña Mercedes para que le dijera como hacer platillos que ella no sabía preparar. Lo que más le molestaba a la cocinera era que nunca le daba las gracias, siempre salía con el cuento de que ya sabía cómo hacerlo y era muy fácil.

G. C, Erika (2018). Mis cuentos de terror.

Conceptualización

En esta segunda escena se tomara decisiones sobre diferentes escenografías para que vaya a la par de la historia, siendo cada vez más atractiva hacia el público, generando una posibilidad amplia en cuanto a la misma puesta en escena con tal de que esta cuente una historia múltiple (sin salirse del tema principal), llegando a ser explicativo pero a su vez generando una percepción de las partes con respecto a un todo escenográfico.

Multiplicidad

En esta segunda escena la intervención de múltiples actores es requería para que en esta escena la historia tome forma en cuanto al desenlace, siendo esencial la participación de múltiples planos conjugados en tiempo y espacio.

La creatividad generada en un punto de concepción temporal representada en una obra requiere de múltiples planos interactivos que expliquen de manera sutil y entretenida el desenvolvimiento de la historia.

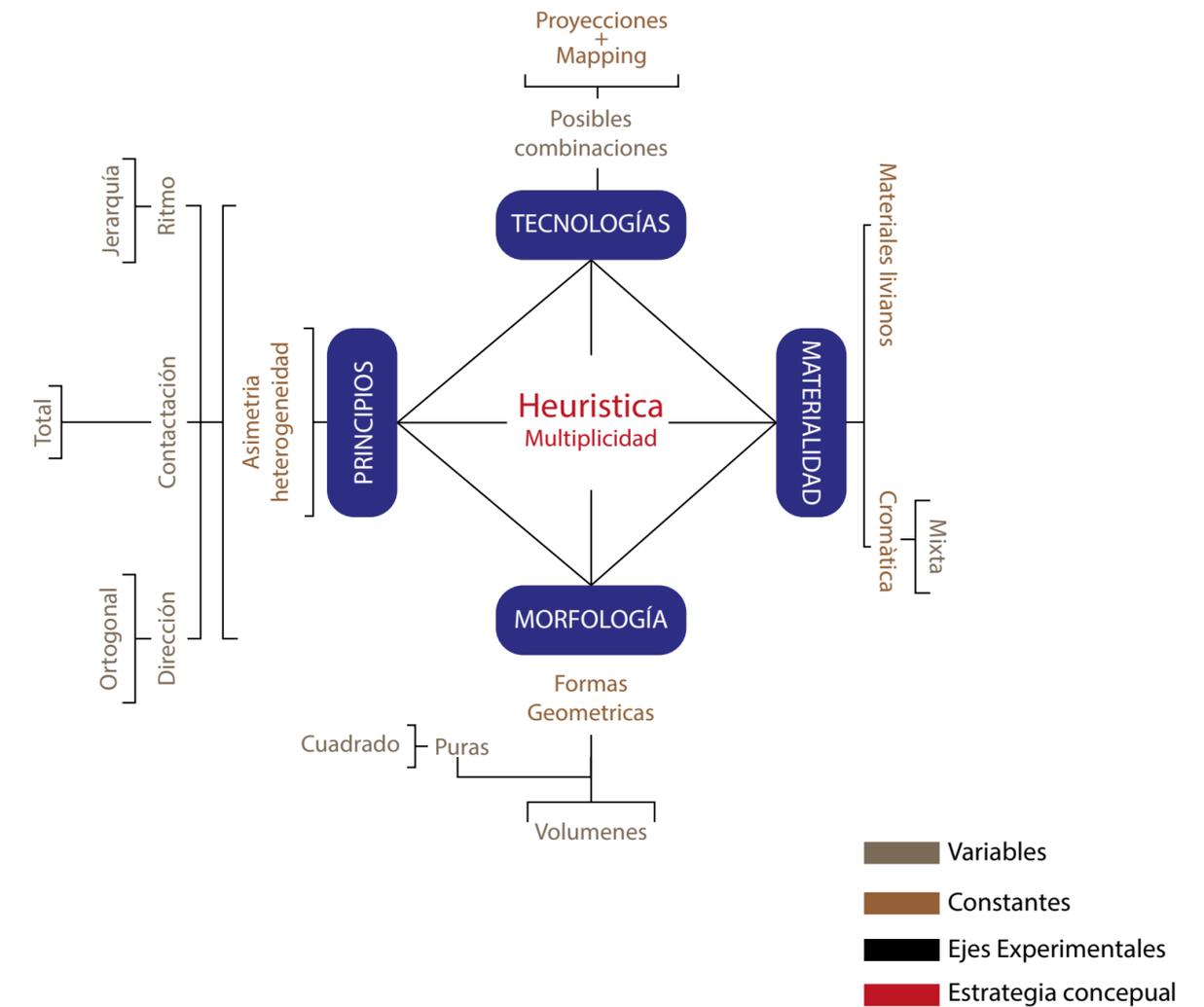


Fig. 007: Cuadro operativo para el desarrollo escenográfico teatral / Segunda escena. Fuente: Autoría propia

Tecnologías Graficas

Proyecciones

Las proyecciones ayudaran para ambientar el fondo de la escenografía teniendo en cuenta la expresividad que contiene cada ilustración realizada de manera específica con tal de que estos generen sentimientos en los espectadores.

Características de Proyección:

- Características del tiempo en el momento de la historia
- Visibilidad de un conjunto de escena más amplio
- Facilidad de presentación estática
- Factibilidad de funcionalidad frente a varios actores
- Contextualización rápida conforme a la obra.

Mapping

Para poder generar la multiplicidad en esta escena se tiene que obtener por medio de la escenografía una gran fuente de posibilidades generando una multiplicidad clara por medio de la escenografía y de las personas que intervienen en el tanto en las personas encargadas de la escenografía, espectador y los actores.

Características del Mapping

- La coordinación de tiempo historia-imágenes
- Interacción actores – escenografía – espectador
- Múltiples escenografías
- Dinamismo en la historia para un buen desenvolvimiento

4.3.4 TERCERA ESCENA

Por eso un día, cuando María Angula le preguntó cómo hacer un estofado de tripas, Doña Mercedes le jugó una macabra broma:

—Debes ir al cementerio y buscar al último muerto del día, y abrirle el estómago con un cuchillo para sacarle las tripas. En casa, vas a cocerlas con agua, sal y cebollas, dejas el caldo hirviendo, sazonas con un poquito de cacahuate y listo. Es el plato más suculento de todos.

—Ah, ¿nada más eso? ¡Si así se hace, yo también sabía!

Y María Angula, tonta como era, se fue directo al cementerio a robarle las tripas al cadáver más fresco de la jornada. De vuelta en casa cocinó el escalofriante estofado que su marido devoró chupándose los dedos.

G. C, Erika (2018). Mis cuentos de terror.

Conceptualización

Visible virtual

Esta clase de concepción mental es un criterio importantísimo para la fomentación de la escenografía teniendo en cuenta que esta parte es la esencial de la obra teatral ya que aquí es donde se da la referencia terrorífica, esta parte de la obra hay q tener un criterio espacial total ya que la sensación que hay q transmitir es muy compleja.

Esto es importante tener en cuenta el criterio de lo terrorífico aunque la percepción que se tiene es la de oscuridad, sonidos extraños, pasos, etc.

Esta escenografía se la maneja con cromáticas bajas y se deberá jugar con la oscuridad, luz, tecnología gráfica y sonidos a la par.

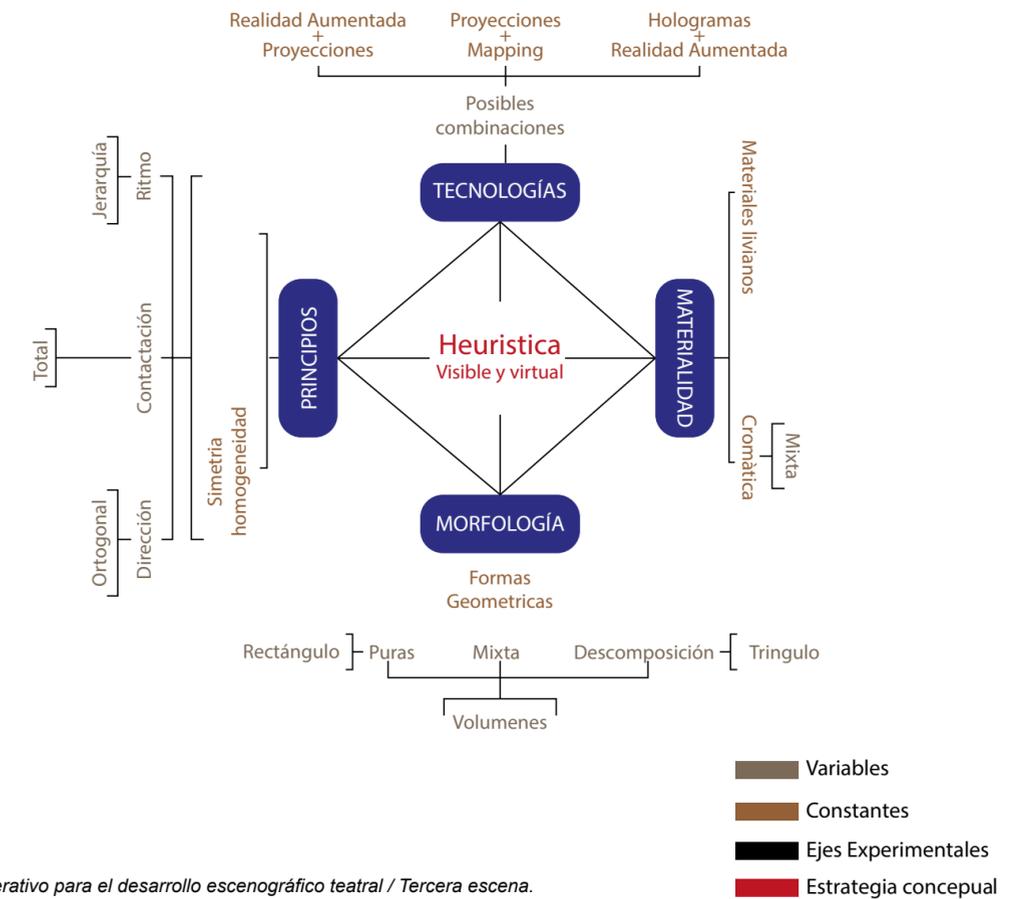


Fig. 008: Título: Cuadro operativo para el desarrollo escenográfico teatral / Tercera escena. Fuente: Autoría propia.

Proyecciones

Las proyecciones ayudaran para ambientar el fondo de la escenografía teniendo en cuenta la expresividad que contiene cada ilustración realizada de manera específica con tal de que estos generen sentimientos en los espectadores.

Características de Proyección:

- Características del tiempo en el momento de la historia
- Visibilidad de un conjunto de escena más amplio
- Facilidad de presentación estática
- Factibilidad de funcionalidad frente a varios actores
- Contextualización rápida conforme a la obra.

Mapping

Para poder generar la multiplicidad en esta escena se tiene que obtener por medio de la escenografía una gran fuente de posibilidades generando una multiplicidad clara por medio de la escenografía y de las personas que intervienen en el tanto en las personas encargadas de la escenografía, espectador y los actores.

Características del Mapping

- La coordinación de tiempo historia-imágenes
- Interacción actores – escenografía – espectador
- Múltiples escenografías
- Dinamismo en la historia para un buen desenvolvimiento

4.3.5 CUARTA ESCENA

Aquella noche, mientras ambos dormían, un frío intenso se metió por la ventana y María Angula escuchó un grito lastimero: ¡María Angula, devuélveme las tripas que me robasteeeee!

Cuando María Angula miró asustada hacia la puerta de su habitación, vio al difunto con el estómago vacío y una expresión fantasmal en su rostro. Trató de ocultarse bajo las sábanas, solo para sentir unas manos frías que la cogían por los tobillos y la arrastraban lejos.

Cuando Manuel despertó no encontró a su esposa. Nunca más se la volvió a ver en el pueblo.

G. C, Erika (2018). Mis cuentos de terror. Recuperado 18/05/2019

Conceptualización

En esta escena el miedo tiene que ser un factor presente en el diseño interior por lo cual la escenografía en general tiene que tener ese espacio tenebroso que llegue a repercutir en los espectadores de manera positiva pero con respecto a una historia de miedo.

Esta es la parte más importante del teatro el desenlace y su estructura tienen que ser resueltas de la mejor manera para que la experiencia llegue a seguir continuando y finalice de la manera esperada.

Visible y Virtual

En este punto de escenografía llega a juntarse lo paranormal (Fantasma) esto a que en la trama de la historia María Angula termina siendo llevada por el alma del condenado al que le robó sus tripas, siendo este una concepción imaginaria del como esta podría representarse de manes correcta y que todo los espectadores sientan el conflicto, el miedo y la pena de su final.

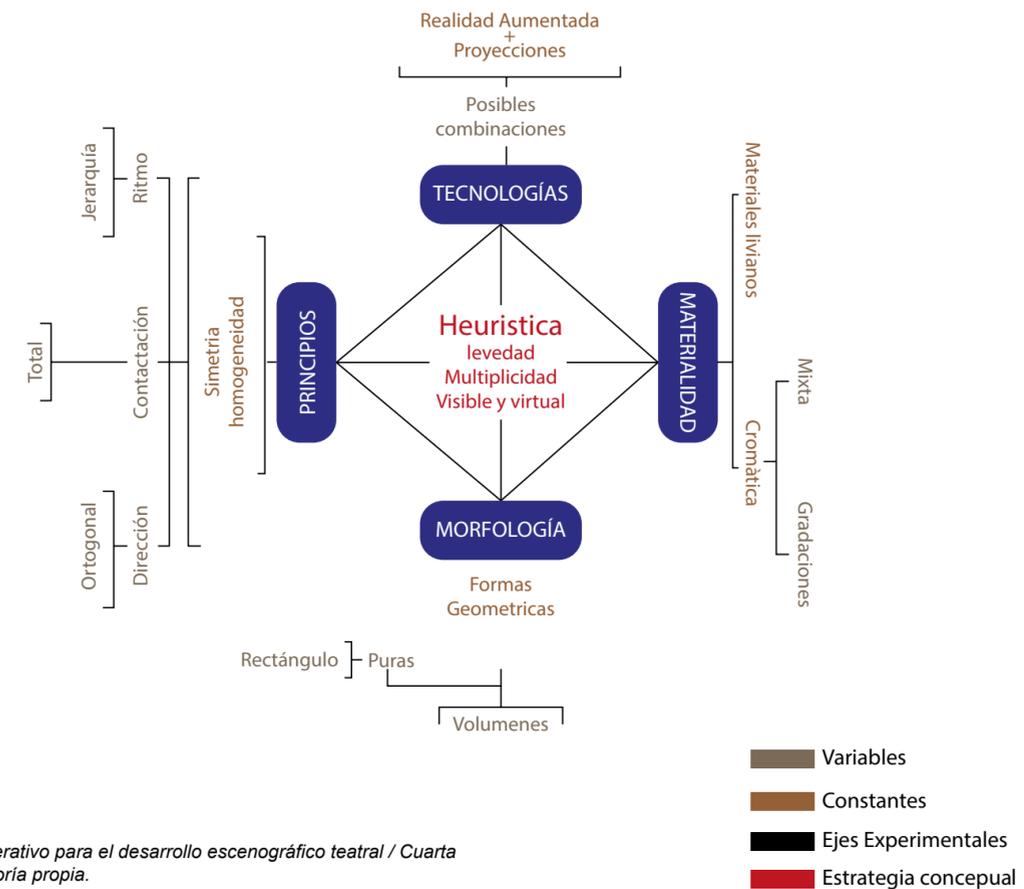


Fig. 009: Cuadro operativo para el desarrollo escenográfico teatral / Cuarta escena. Fuente: Autoría propia.

Tecnologías Gráficas

Realidad Aumentada

Esta tecnología nos ofrece un poder de experiencia único por la cantidad de información (que es virtual) llegue a manos o a la vista de nosotros los escenógrafos ayudándonos a maximizar nuestros espacios escenográficos todo esto gracias a la representación virtual de de un personaje, cosa, dibujo o representación que llega a moverse dentro del espacio dando una interacción con los actores dentro de la obra.

Características de la realidad aumentada:

- Representación móvil de personajes o cosas en el espacio
- Interacción obra – escenografía – actores – espectadores
- Genera sensaciones fuera de lo común
- Magnificación de la obra
- Percepción dinámica
- Tecnología Proyección

Esta tecnología ayuda a la ambientación de la escena ayudando a dar una connotación diferente del espacio, siendo solamente estática sin animación.

Características de proyección

- Características del tiempo en el momento de la historia
- Visibilidad de un conjunto de escena más amplio
- Facilidad de presentación estática
- Factibilidad de funcionalidad frente a varios actores
- Contextualización rápida conforme a la obra.

4.3.6 CRITERIOS EXPRESIVOS

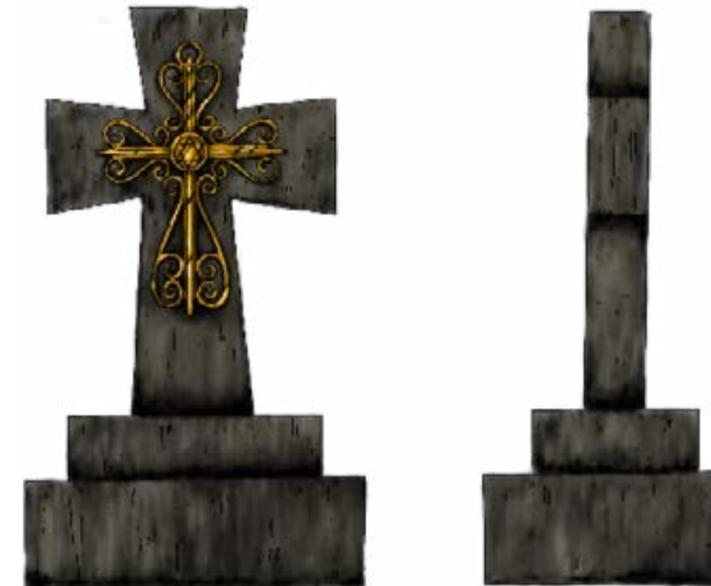
De acuerdo a cada escena la tecnología formara parte de un concepto escenográfico nuevo, teniendo en cuenta la disposición de escena, siendo importante el concepto dramático dado en cada escena para llegar a transmitir las sensaciones adecuadas según la resolución de cada escena en esta propuesta.

Es por esto que se tomó en cuenta las características sensitivas según el desarrollo de la obra, esto es importante llegar a fortalecer la percepción ocasionada por la escena al espectador debe ser resuelta de la mejor manera.

Es por eso que la realización de cada escena se realizara por ilustraciones las cuales nos permitan fortalecer el espacio escenográfico esto siendo importante lo sensitivo para la transición de miedo de la historia.



Img: 097 Título: Modelo de Casa
Fuente: Autoría Propia



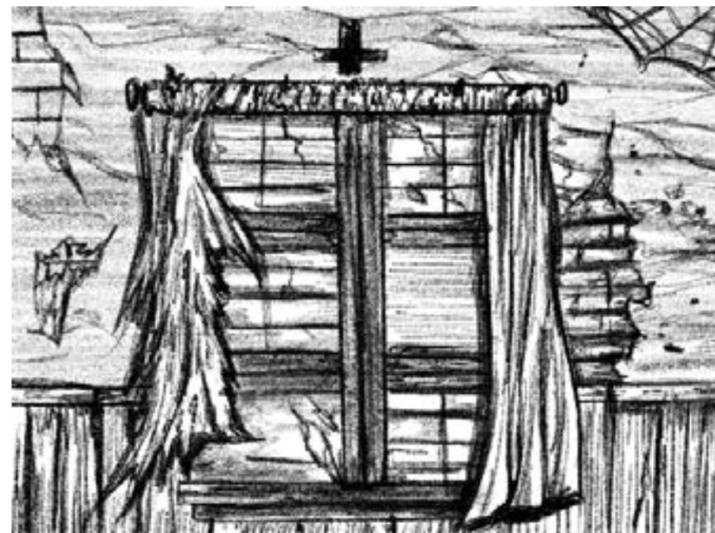
Img: 098 Título: Modelo de Tumbas (Primer Modelo)
Fuente: Autoría Propia



Img: 099 Título: Modelo de Tumbas (Segundo Modelo)
Fuente: Autoría Propia



Img: 100 Título: Modelo de Lápidas
Fuente: Autoría Propia



Img: 101: Título: Modelo de Habitación (Primer Modelo)
Fuente: Autoría Propia



Img: 102: Título: Modelo de Habitación (Segundo Modelo)
Fuente: Autoría Propia

4.3.7 CRITERIOS TECNOLÓGICOS

Módulos

Los modelos llegan a ser una parte primordial de la escenografía ya que estas tienen connotaciones de bajo peso y de fácil empaque lo cual garantiza a los usuarios la adaptación de los módulos a los requerimientos escenográficos.

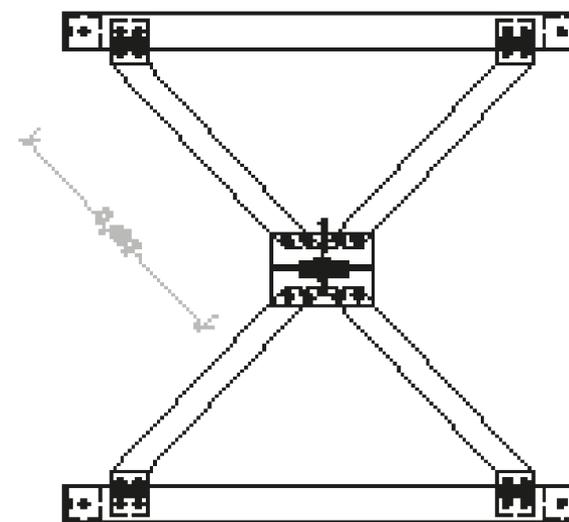
Estos modelos escenográficos tienen dos tamaños los cuales son los siguientes:

1 m X 1 m X 1 m

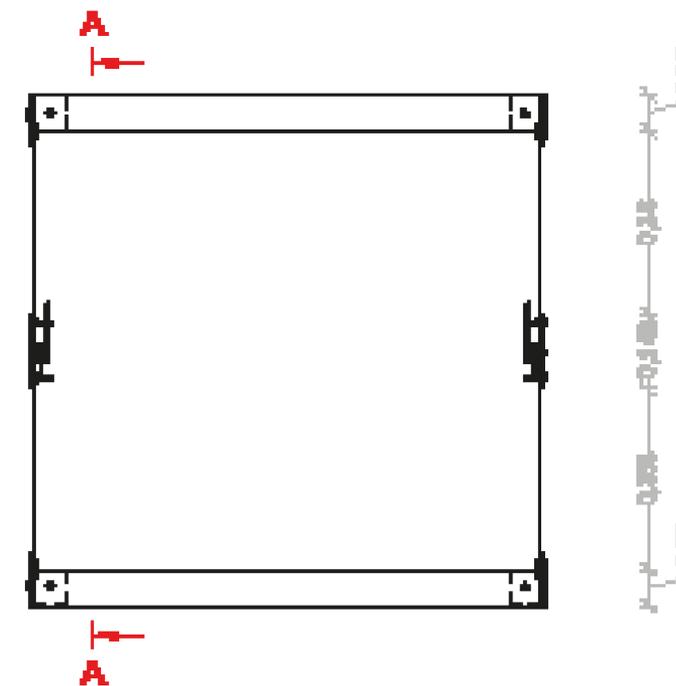
0.5 m X 0.5 m X 0.5 m

Conteniendo recubrimientos de tela de la misma medida y de fácil agarre a la estructura por medio del belcros, la tela es un elemento importante en la función de pantalla para la proyección de los elementos tecnológicos gráficos es por eso que la tela que se aplicara en los módulos no debe ser translúcida.

CRITERIOS TECNOLÓGICOS (Módulo de proyección) Pantallas para proyección

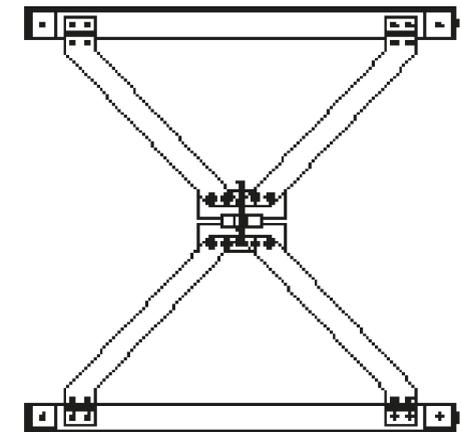


Módulo (Vista Frontal)
Ese: 1:100

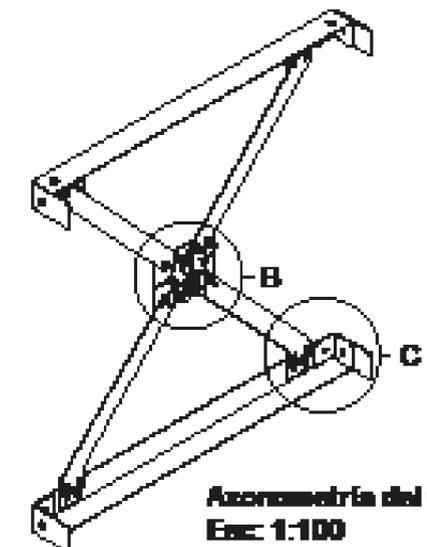


Módulo (Lateral derecha)
Ese: 1:100

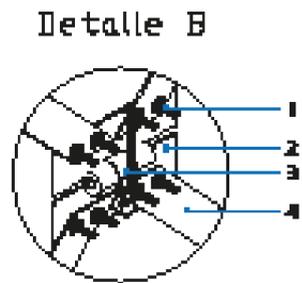
CRITERIOS TECNOLÓGICOS (Módulo de proyección)
Pantallas para proyección



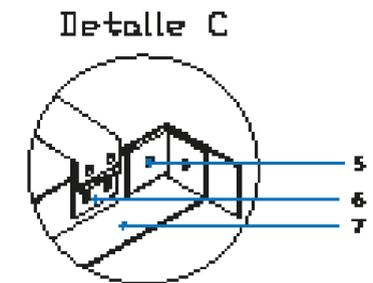
Corta A-A
Esc: 1:100



Isometría del Corta A - A
Esc: 1:100



Detalle B
Esc: 20:1

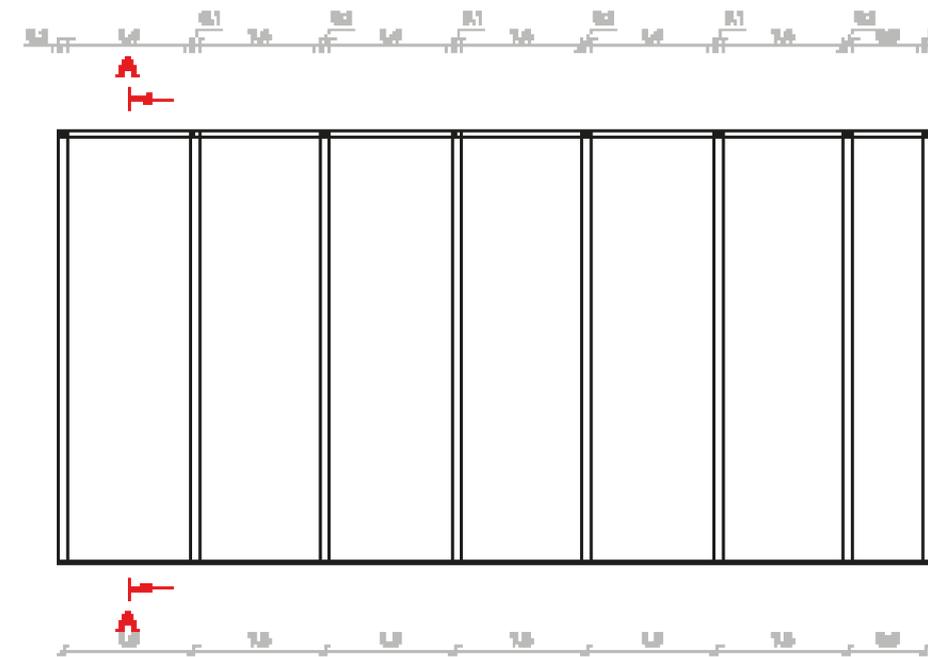


Detalle C
Esc: 20:1

Leyenda de Materiales

1	Ferralla zinc negro cubica integral 10-14* L 1"
2	Elmgo. al. anillo 200 x 140 x 2 rosillos de 20 mm
3	Dispositivo de montaje de muro-muro rosario
4	Cruce de Tiel de 4mm
5	Plancha (Barra) 10 L 1 L 10 mm
6	Elmgo. al. anillo 100 x 70 x 2 mm Rosillo de 20 mm
7	Entradora a base de Tiel de 4mm

Criterios tecnológicos (Teatro)
Modulos de pantalla Esc: 1:200



Detalle Esc: 20:1



Leyenda de Materiales

1	Punta de acero negro de carbonos homologada de 10-12" y 1.2" con tornillos y tuercas de montaje
2	Tubo-Canal de aluminio-Clasificación de 104-pulg de 1.5 mm
3	Tubo de aluminio de Lateral de 100 x 4.5 cm x 400 cm
4	Tejido laminado de 300 cm x 30 m de largo

4.3.8 PROPUESTA



Img: 103 Título: Escena del barrio de María Angula
Fuente: Autoría Propia



Img: 104 Título: Casa de María Angula y su vecina
Fuente: Autoría Propia

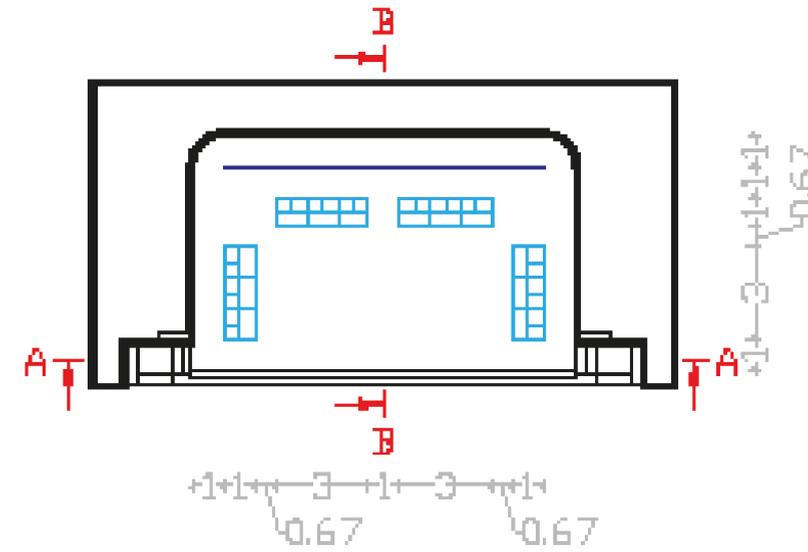


Img: 105 Título: Escena en el Cementerio
Fuente: Autoría Propia



Img: 106 Título: Habitación de María Angula
Fuente: Autoría Propia

**4.9.8 Planta de Propuesta (Teatro)
Primera y Segunda Escena Esc. 1:20**



Vista Superior



CORTE B-B

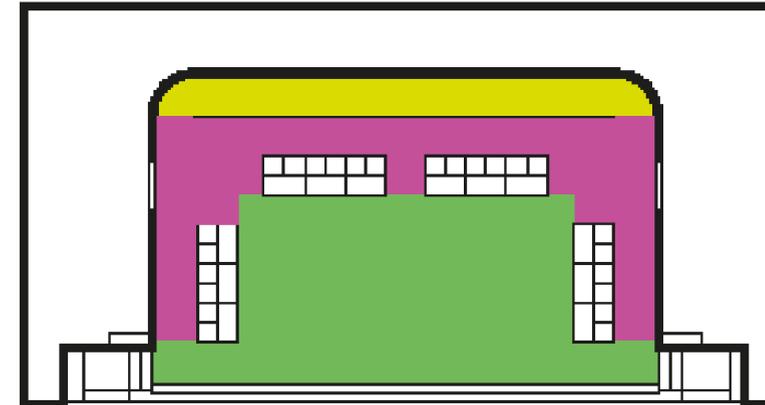


Corte A-A

Legenda

	Escaleras de emergencia
	Paredes
	Cerchas
	Partidos de sala

Plano de Propuesta (Teatral)
Primera y Segunda Escena Esc: 1:200



Simbología

	Espacio de interscena
	Zona de escenografía escénica
	Escena escénica central

Zonificación

Espacio de Interscena

Este espacio de interscena se define como el espacio que se encuentra entre la zona de escenografía escénica y la zona de escenario central, y que sirve para la circulación de los actores y el público, así como para la colocación de los elementos de escenografía que no forman parte de la escenografía escénica.

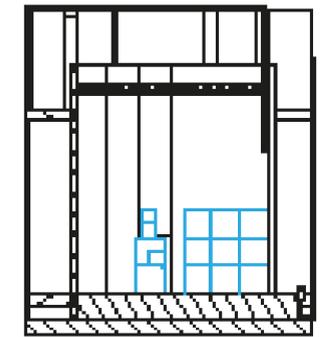
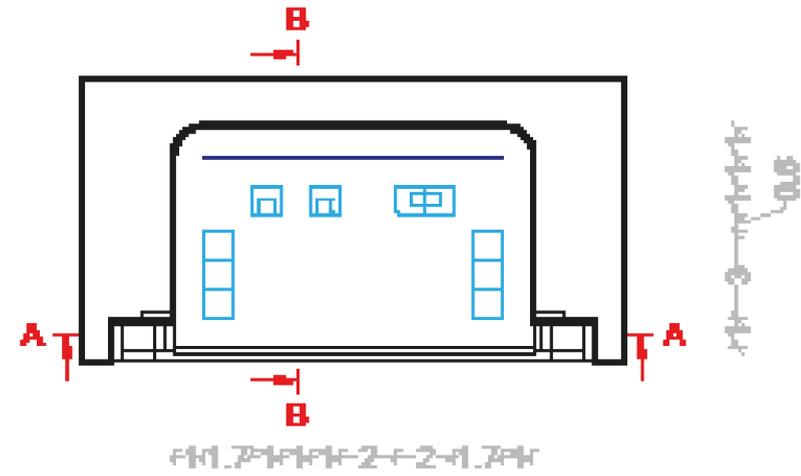
Zona de Escenografía Escénica

Este espacio se define como el espacio que se encuentra entre la zona de escenario central y la zona de escenario lateral, y que sirve para la colocación de los elementos de escenografía que forman parte de la escenografía escénica.

Escena Escénica Central

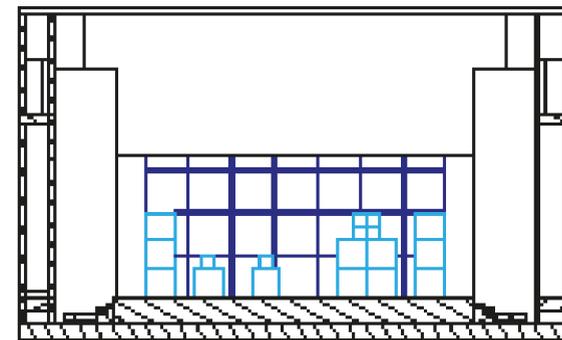
Este espacio se define como el espacio que se encuentra en el centro del escenario, y que sirve para la colocación de los elementos de escenografía que forman parte de la escenografía escénica.

Plano de Propuesta (Teatro)
Tercera Escena Esc: 1:200

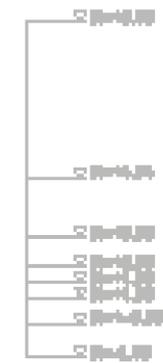


CORTE B-B

Vista Superior

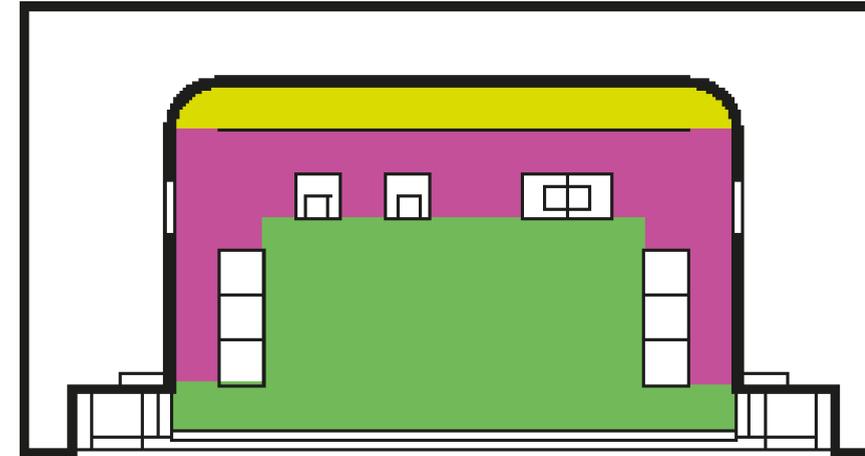


CORTE A-A



Simbología

	Muebles de escenografía
	Paredes
	Cerco
	Partido de sala



Simbología

	Espacio de retroescenificación
	Zona de circulación secundaria
	Espacio escenario teatral

Zonificación

Espacio de proyección

Este espacio es el espacio de proyección de la obra teatral, es el espacio donde se realiza la acción dramática y donde se desarrolla el conflicto de la obra. Este espacio es el espacio de proyección de la obra teatral, es el espacio donde se realiza la acción dramática y donde se desarrolla el conflicto de la obra.

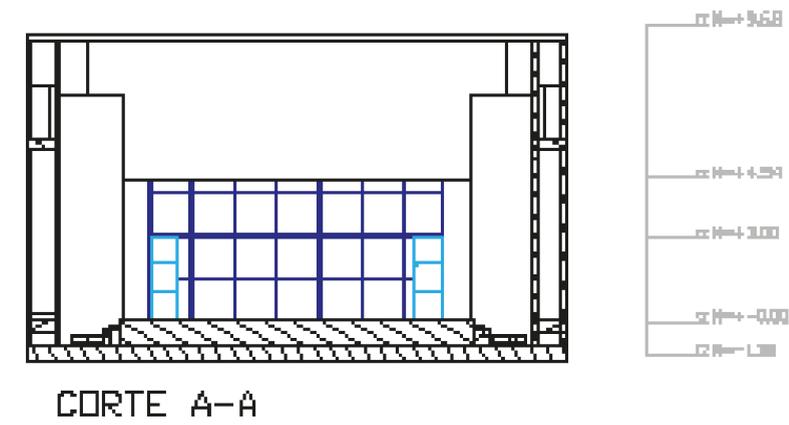
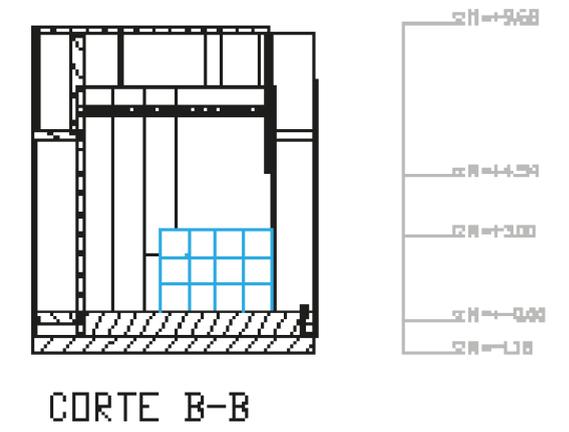
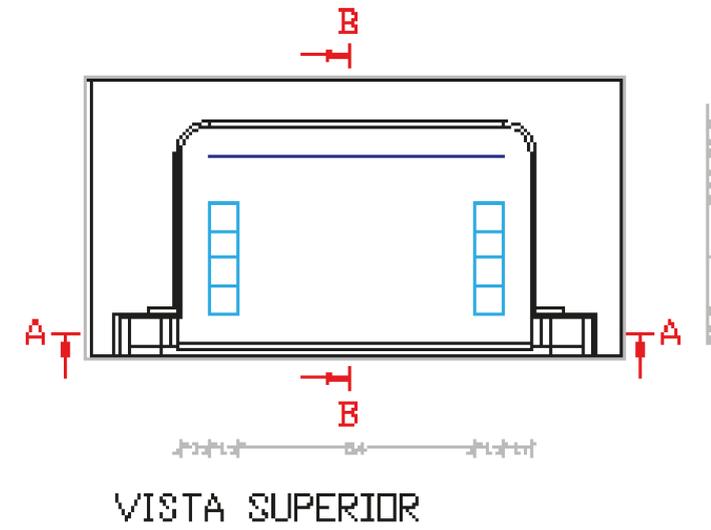
Zona de Circulación Secundaria

Este espacio es el espacio de circulación secundaria, es el espacio donde se realiza la acción dramática y donde se desarrolla el conflicto de la obra. Este espacio es el espacio de circulación secundaria, es el espacio donde se realiza la acción dramática y donde se desarrolla el conflicto de la obra.

Espacio Teatral

Este espacio es el espacio teatral, es el espacio donde se realiza la acción dramática y donde se desarrolla el conflicto de la obra. Este espacio es el espacio teatral, es el espacio donde se realiza la acción dramática y donde se desarrolla el conflicto de la obra.

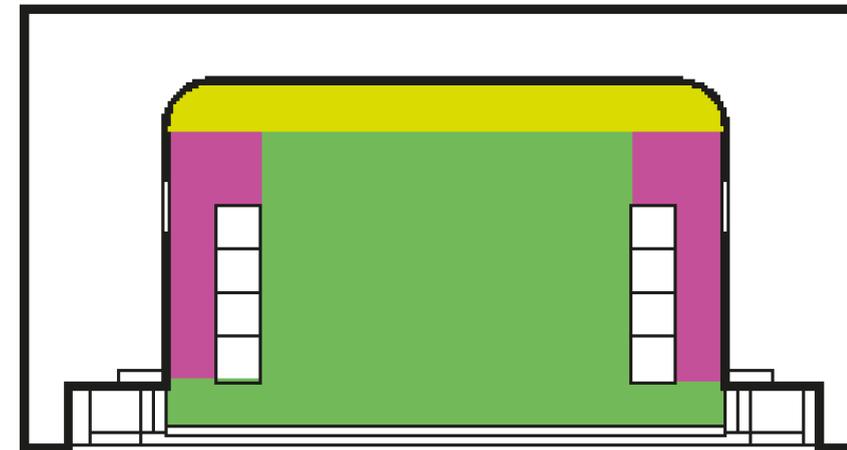
Plano de Propuesta (Teatro)
Cuarto Escena Escala: 1:200



Planta Alta

	Modulos de escenario
	Paredes
	Cielo
	Pavimento de tarima

Planta de Propuesta (Teatral) Cuarta Escena Esc: 1:20



Simbología

	Espacio de proyección
	Zona de trabajo escénico
	Espacio escénico teatral

Zonificación

Espacio de proyección

Este espacio es el punto de partida para la configuración del espacio escénico, se define como el espacio que permite la proyección de la acción escénica, es decir, el espacio que permite la proyección de la acción escénica.

Zona de Trabajo Escénico

Este espacio es el espacio que permite la configuración del espacio escénico, se define como el espacio que permite la configuración del espacio escénico, es decir, el espacio que permite la configuración del espacio escénico.

Espacio Teatral

Este espacio es el espacio que permite la configuración del espacio escénico, se define como el espacio que permite la configuración del espacio escénico, es decir, el espacio que permite la configuración del espacio escénico.

4.4 PROPUESTA DE DISEÑO ESCENOGRÁFICO DE DANZA ANDINA

Para esta escenografía hemos elegido el tema de danza andina “La Venada” que es una canción de ritmo chapishca cuyo autor es desconocido, sin embargo, este tema es muy popular entre los grupos de danza a nivel nacional, pues representa la tradición de los pueblos ancestrales en las provincias del Cañar y Loja (Saraguro), para esta puesta en escena nos enfocaremos en la obra realizada por el grupo de danza andina “causacnacunchi” de la “Universidad de Cuenca” quienes básicamente representan esta obra basándose sobre 4 puntos importantes que a continuación desmenuzaremos.

4.4.1 CRITERIOS FUNCIONALES

En lo que se refiere al tema de danza es muy importante tener en cuenta el tipo de danza de la cual se resolverá, esto es muy importante desde el punto de vista cultural del cual se está partiendo siendo el tema “Danza Andina” esto para fortalecer la cultura de nuestro país por medio de este proyecto.



Siendo importante las características que rodean esta danza en cuanto a su función, partiremos desde el punto de vista de espacio amplio frente a la cantidad de bailarines que estarían en esta escena lo cual puede cambiar de acuerdo a la compañía de baile, en este caso “Causacnacunchi” llega a tener de 9 a 14 personas en escena esto más lo objeto que intervienen en el. Los objetos y la escenografía serán un objetivo de la tecnología por lo que la interactividad será fuerte de acuerdo a cada escena e interactividad de cada escena con los participantes es por eso que el análisis de función es necesario para encontrar las relaciones del mundo en el que se está por conceptualizar.

4.4.2 PRIMERA ESCENA

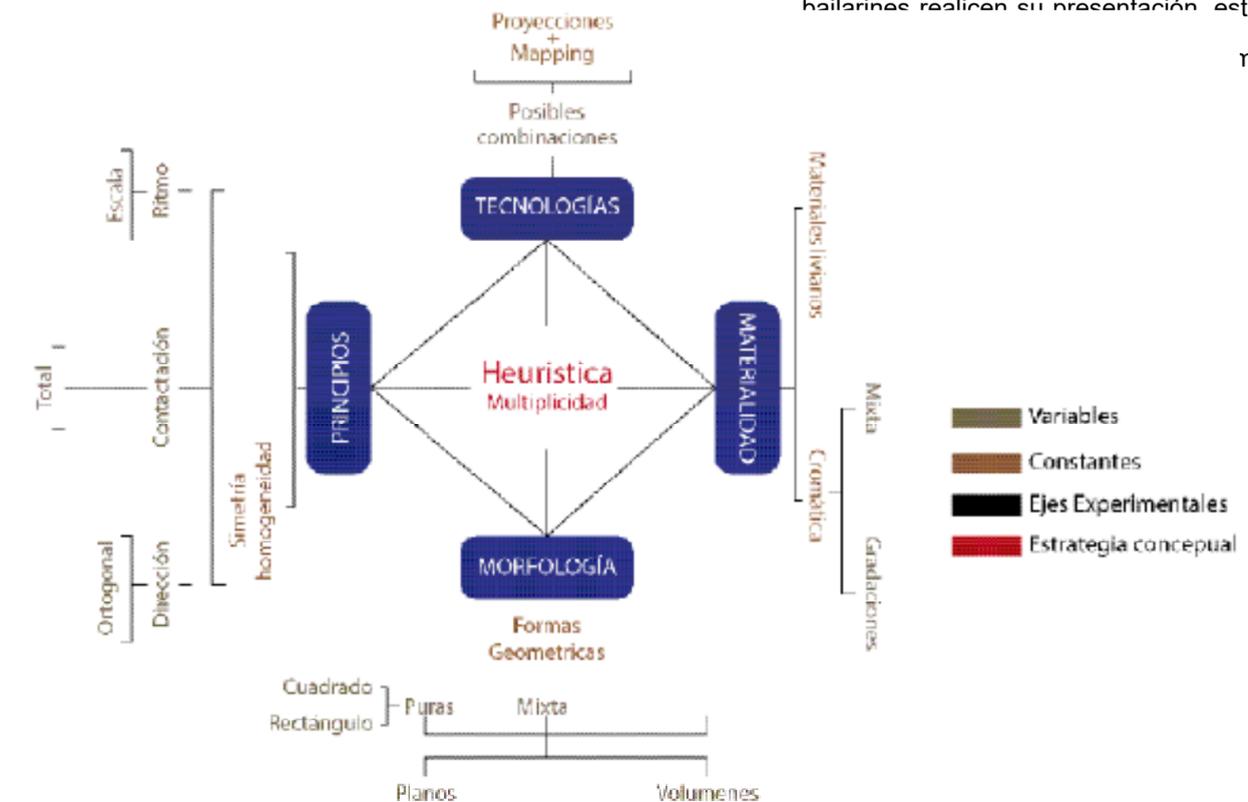
La mujer hilando la lana de borrego: según el exdirector del grupo de danza andina “Causacnacunchi”, Lcdo. Juan Carlos Rodas, esta escena se refiere contundentemente a la mujer en su más puro estado, el de ama de casa, trabajadora y responsable de su hogar.

Conceptualización.

En este punto nuevamente se tomará en cuenta el cuadro de generación de diseño que planteamos en el tercer capítulo, teniendo presente cada una de las escenas programadas en esta obra.

Multiplicidad.

En esta escenografía hemos utilizado como estructura conceptual la multiplicidad dentro de la escena, desde el punto de vista de los personajes que ahí realizan su baile ya que estarán en constante movimiento y realizando repeticiones en sus acciones dentro del escenario por lo que tampoco es recomendable sobrecargar a la escenografía de gráficos muy coloridos que puedan hacer que se pierda lo fundamental dentro de este acto que es la danza y los bailarines que la representan. Además, la multiplicidad también aparecerá en la estructura física de la escenografía ya que se utilizarán algunos módulos en forma de biombos para generar una caja, para que dentro de ella los bailarines realicen su presentación estructura no necesita ser manipulación.



Criterios gráficos expresivos.

Proyecciones

Para esta danza cuya conceptualización es la multiplicidad se diseñó 3 puntos de focalización que estarán dispuestas en el centro y en cada constado respectivamente, con el cual buscamos reforzar la atención al todo del espectáculo por parte de los espectadores.

Características de proyección a utilizar:

- Representación de animaciones de paisajes andinos
- Captación de los espectadores por el todo de la puesta en escena
- Juego de grafico de texturas

Mapping

La interacción mediante esta tecnología permitirá al espectador asociarse con el todo de la obra, haciéndolo parte de la misma.

Características de Mapping a utilizar:

- Interacción ejecutante – escenografía
- Interacción acto – espectador (imaginación)
- Sincronización de audio y coreografía escénica
- Magnificar la escena teatral mediante los efectos de video y audio

4.4.3 SEGUNDA ESCENA

La venada paseando: por el páramo en libertad demostrando su elegancia y su altivez.

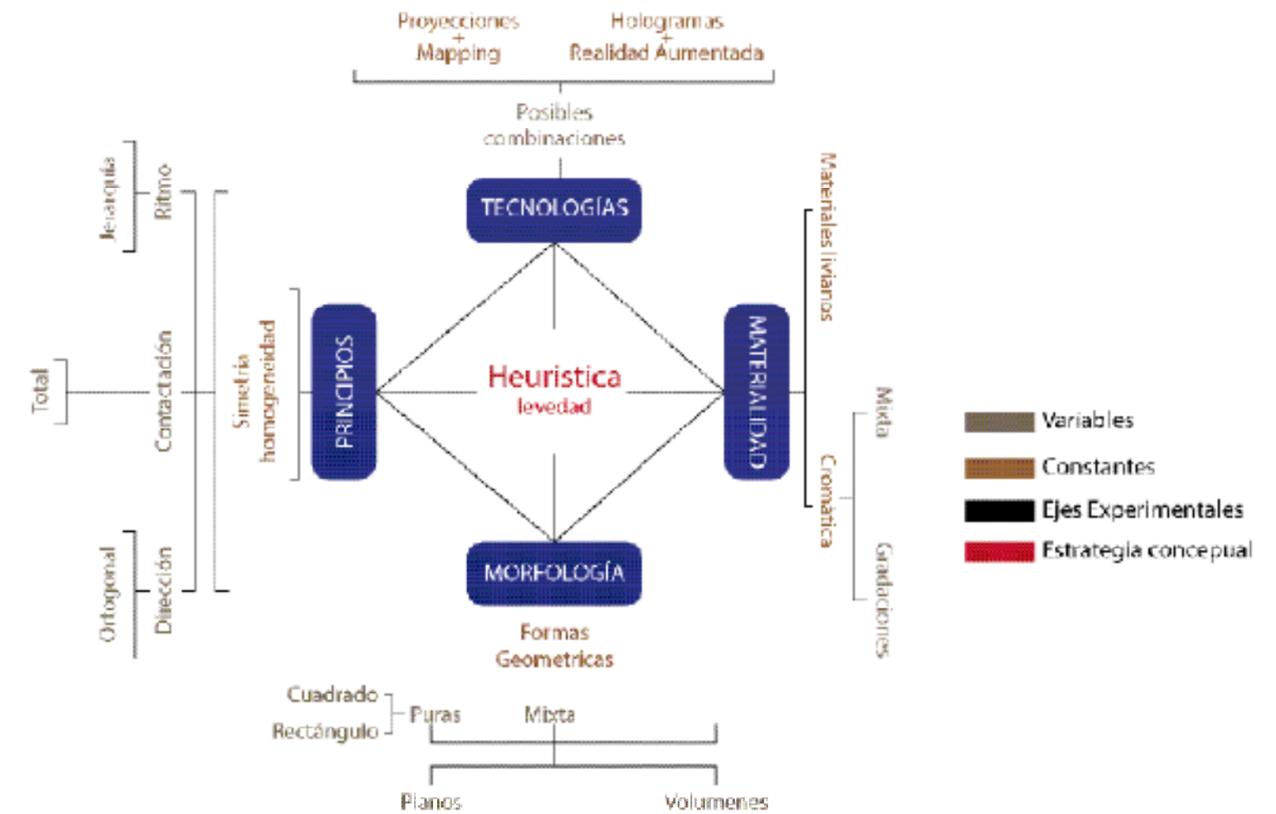
Conceptualización.

En esta escena se mantendrá la escenografía limpia pues aquí el bailarín o bailarina que hace el papel de la venada ocupara todo el espacio para ejecutar su danza, se utilizará esencialmente las tecnologías dentro de la escenografía de tal manera que vaya de acorde con la melodía y al mismo tiempo relatando la historia.

Levedad.

Puesto que esta escena solo la hace un ejecutante este concepto está presente en los movimientos estilizados que realiza lo cual inventiva aparecerá en un solo plano dentro de la escenografía.

Variables y constantes



Criterios gráficos expresivos.

Proyecciones.

Esta tecnología contribuirá en la ambientación de fondo durante la ejecución de esta escena las ilustraciones graficas la secunda del bailarín(a) generando una armonía en la puesta en escena y al mismo tiempo llevando al espectador a ser parte de la misma.

Características de Proyección:

- Características del tiempo en el momento de la historia
- Visibilidad de un conjunto de escena más amplio.
- Contextualización de la obra de danza según sus tiempos.

Mapping

Para poder generar la levedad en esta escena se obtendrá de la escenografía una fuente de quietud por lo que esta se mantendrá estable (leve) sin causar movimiento, haciendo secunda, dejando al ejecutante el papel protagónico.

Características del Mapping

- La coordinación de tiempo historia-imágenes
- Interacción actores – escenografía – espectador
- Secunda en la historia para un buen desenvolvimiento

4.4.5 CUARTA ESCENA

Los pobladores de la comunidad llegan a su pueblo con su premio “la venada” entonces comienza la fiesta para celebrar la caza y darle gracias a la “Pacha Mama” porque los hombres andinos respetan mucho a la tierra y la veneran.

Conceptualización

Para este último punto nos ayudaremos dentro del diseño interior escenográfico de la multiplicidad que generan los personajes y lo visible y lo virtual que dan los elementos que componen la escenografía para crear un ambiente de fiesta.

Multiplicidad.

Este concepto lo encontramos en la en los ejecutantes de la obra de danza por sus interacciones con el espacio originando una multitud de acciones.

Visible y lo virtual.

Aquí nos encontramos con las opciones que nos ofrecen los elementos escenográficos para crear este ambiente festivo.

Tecnologías Gráficas

Proyecciones

Estas proyecciones ambientaran en espacio escénico en una fiesta dentro de la danza con ilustraciones coloridas, pero siempre dejando el papel protagónico a los bailarines.

Mapping

Para poder generar la multiplicidad en esta escena se debe obtener por medio esta tecnología una gran fuente de posibilidades que produzcan multitud de ilustraciones graficas dentro de la escenografía que ayuden a dar un final espectacular a la obra de danza

Características del Mapping

- La coordinación de tiempo historia-imágenes
- Interacción actores – escenografía – espectador
- Múltiples escenografías
- Dinamismo en los tiempos de ejecución de la danza.

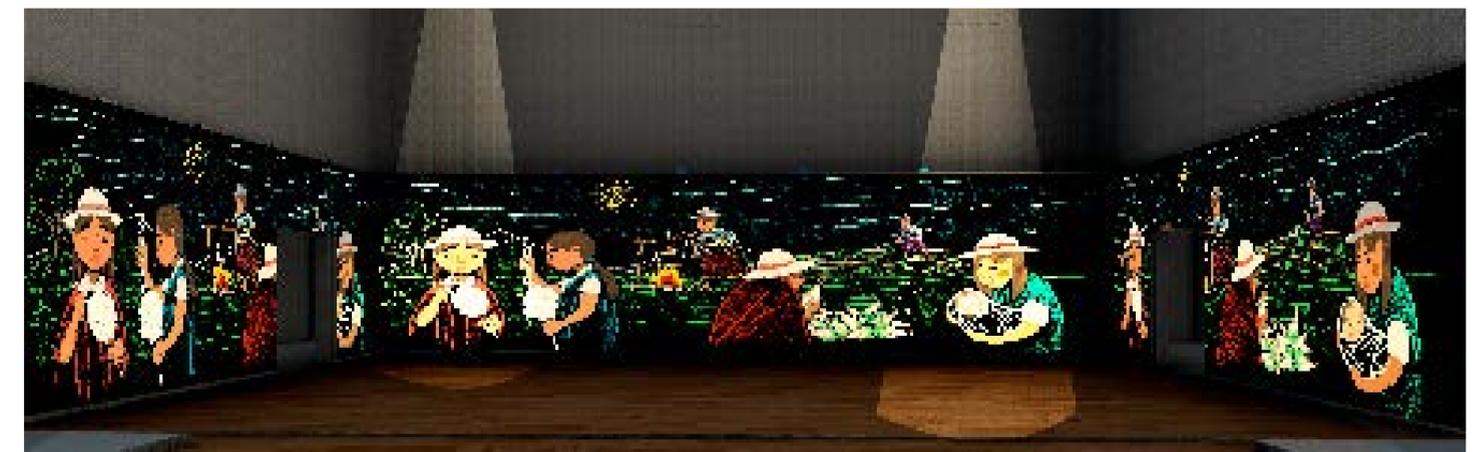
Hologramas

Para generar esta posibilidad de visible y virtual dentro de la escenografía a parte de tener los elementos estructurales también nos ayudaremos con esta tecnología para generar espectacularidad al final de la obra.

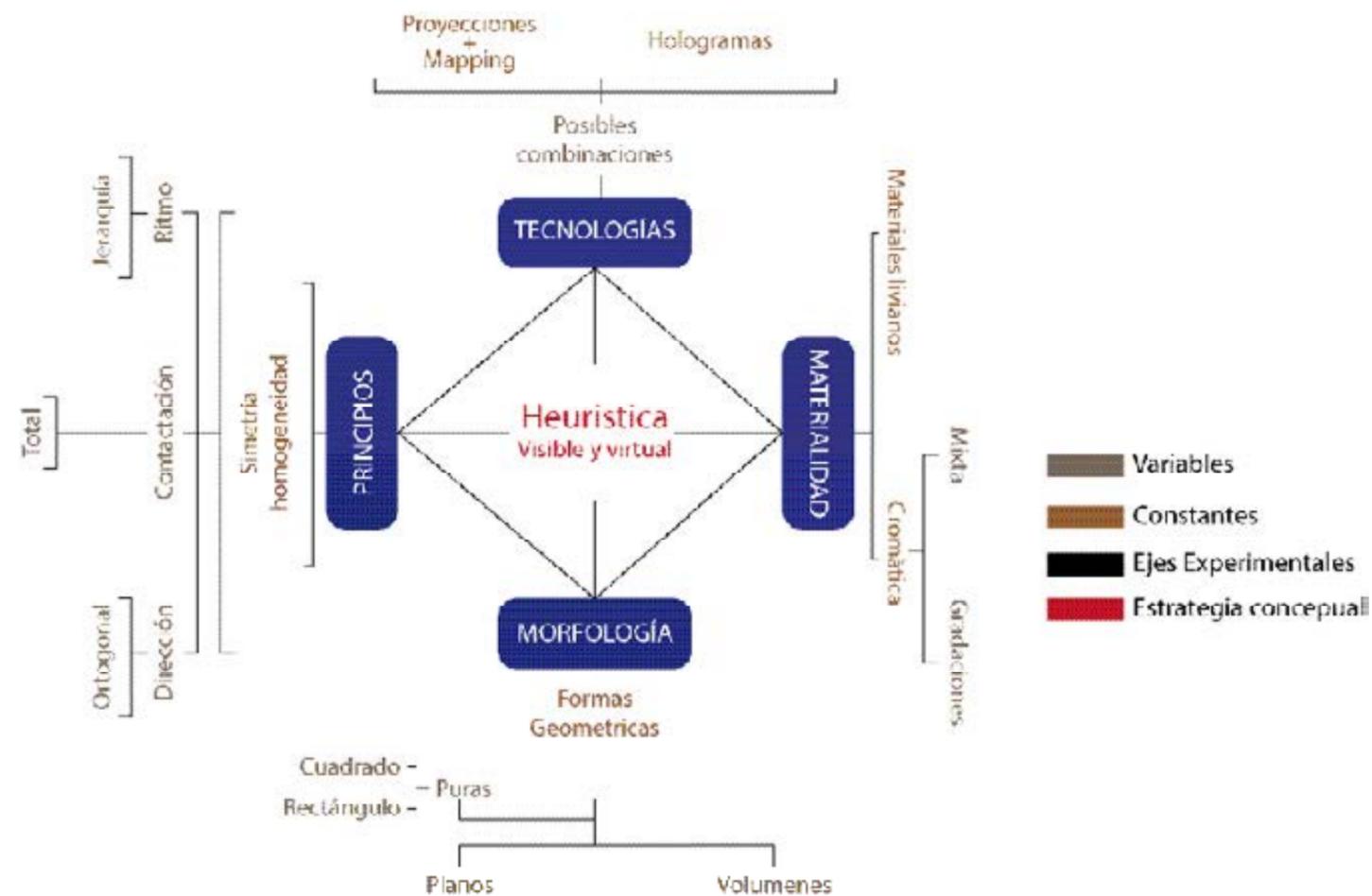
Características del Holograma

- Factibilidad de presentación estática
- Interacción actores – escenografía – espectador
- Múltiples escenografías.

4.4.6 CRITERIOS EXPRESIVOS



Img: 107: Título: Mujeres deshilando
Fuente: Autoría Propia

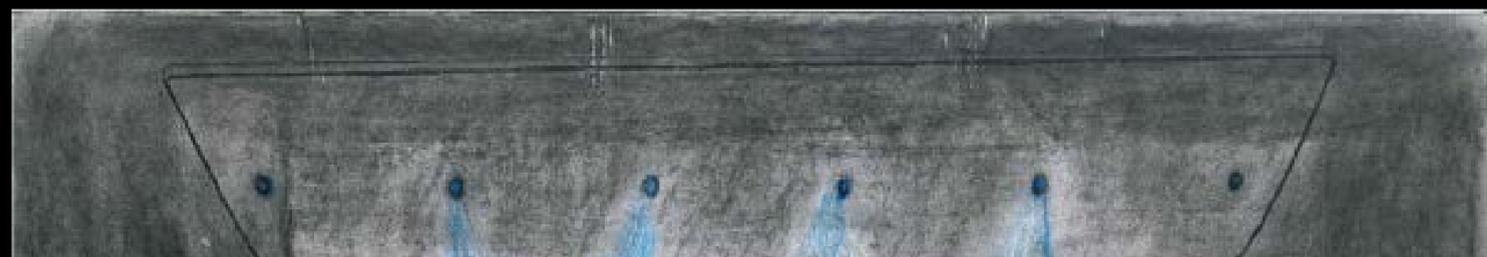




Img: 108: Título: Venada en las llanuras
Fuente: Autoría Propia



Img: 109: Título: Venada alimentandose
Fuente: Autoría Propia



Img 110 : Título: Casería de la venada
Fuente: Autoría Propia



Img: 111: Título: Casador
Fuente: Autoría Propia

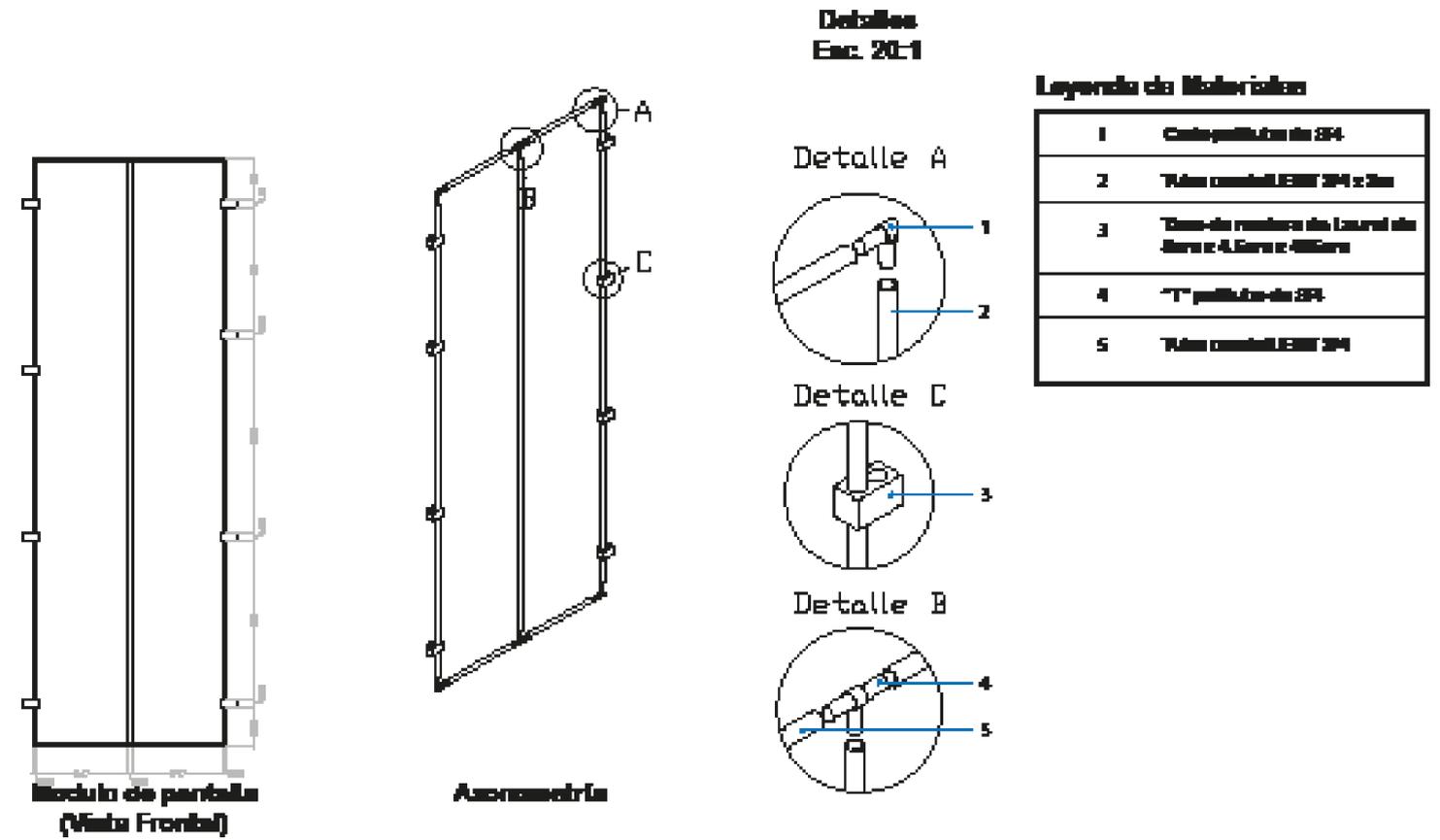


Img: 112: Título: Lanzas
Fuente: Autoría Propia

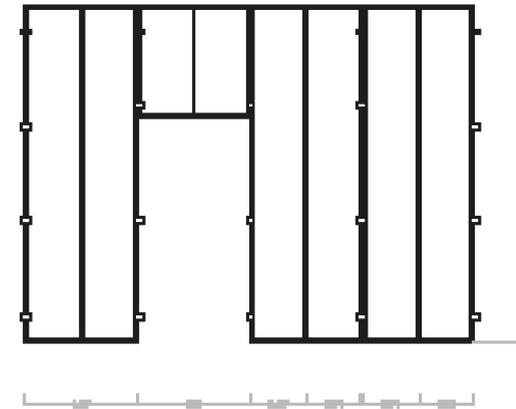


Img: 113: Título: Lanzamiento de lanza
Fuente: Autoría Propia

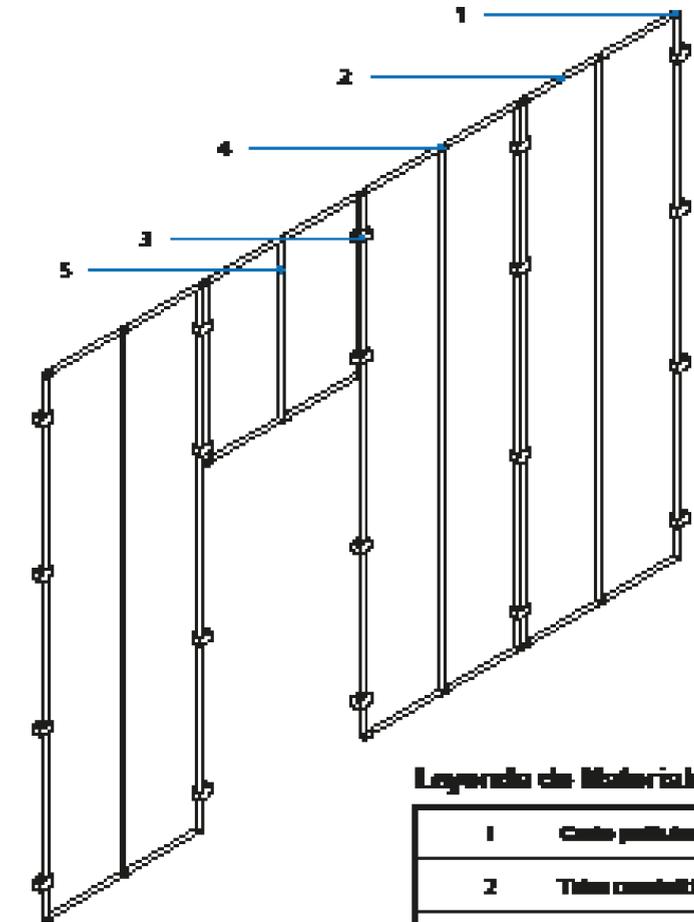
4.4.7 Criterios tecnológicos (Danza)
Modelos de pantalla Esc: 1:20



Criterios tecnológicos (Danza)
Módulos de pantalla Esc: 1:20



Vano de modulo Pantalla
(Vista Frontal)



Isometría

Legenda de Materiales

1	Cable puntal de 3/4"
2	Tubo cuadrado EMT 3/4 x 3/4"
3	Tubo de aluminio de Laurel de 1/2" x 4.5mm x 450mm
4	"T" puntal de 3/4"
5	Tubo cuadrado EMT 3/4"

4.4.8 PROPUESTA



Img: 113: Título: Primera Escena Representación Grupo Femenino (Deshilando)
Fuente: Autoría Propia



Img: 114: Título: Segunda Escena Representación Vida de la Venada
Fuente: Autoría Propia

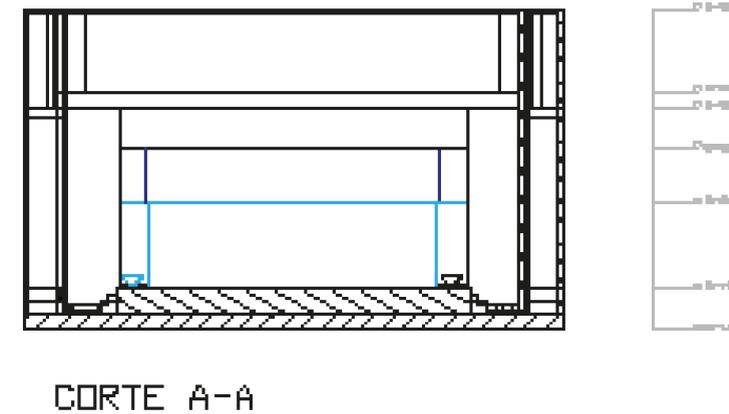
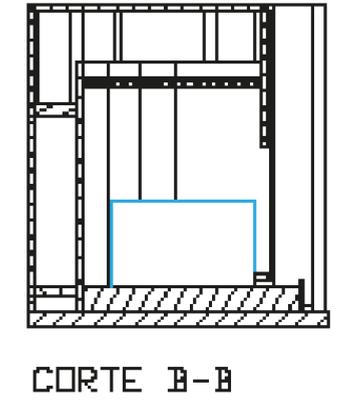
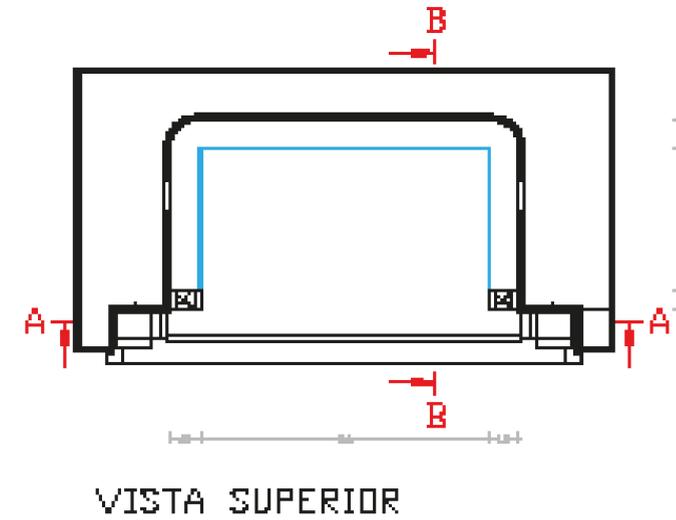


Img: 115: Título: Tercera Escena Representación de la Masculinidad (Cazadores)
Fuente: Autoría Propia



Img: 116: Título: Cuarta Escena Representación Traslado de la Venada
Fuente: Autoría Propia

4.4.9 Placa de Propuesta (Danza)
Módulo de pantalla Esc: 1:100



Planta Alta

	Modulo de pantalla
	Ferros
	Cercha
	Fundición de base

4.5 PROPUESTA DE DISEÑO ESCENOGRÁFICO DE MÚSICA

En esta propuesta de diseño optamos por salirnos de lo cotidiano y como las anteriores propuestas de diseño impulsaremos a la cultura ecuatoriana y también cuencana, es por eso que la cultura del rock.

Para la puesta en escena llegaremos a conceptualizar una escenografía de fácil armado y emplazamiento, tomando en cuenta la facilidad de empacado, lo esencial de esta propuesta es conceptualizar una escenografía la cual pueda cambiar de acuerdo a las exigencias de escena, es por eso que se conceptualizara una puesta en escena interior con tecnología la cual maximice la experiencia del espectador de acuerdo al tipo de música que expone,

Se acogió a un grupo de música cuencana y exponente de música rock la cual tendrá tecnología interactiva tanto en escena como para los músicos generando un ambiente nuevo e impulsador de nuevas sensaciones escénicas.

4.5.1 CRITERIOS FUNCIONALES

Para este tipo de escenografía es necesario tomar en cuenta la interactividad de la música en si con la función tecnológica de escena, para eso es importante la transición de emociones transmitidas en la letra y música, para ser plasmadas en la escenografía.

Es por eso que en esta escenografía maximizaremos la capacidad de interactividad ocasionada en el escenario por los músicos y la escenografía, creando un nexo emocional ante los espectadores.



4.5.2 ESCENA ÚNICA INTERACTIVA

Para esta escena tendremos que entender el tipo de música y su secuencia musical para poder hacerla más interactiva esto si tomando en cuenta la letra de cada canción y colocándola en un sistema expresivo dentro de la escenografía es por esto que el grupo del cual se tomara en referencia es “Los Zuchos del Vado” y la canción será “la novia de linux” del cual habla de un amorío juvenil, en el cual un niño se enamora y emprende una historia de conquista interesante que tiene un desenlace triste. Esta canción expresa la vida como tal, la cual nos la enseñan de tal manera que nosotros llegamos a verla de la mejor manera, como una historia de “Disney” pero explica cómo es en realidad y de cómo enfrentar una realidad absurda y cruel, pero después de todo seguir viviendo de la mejor manera.

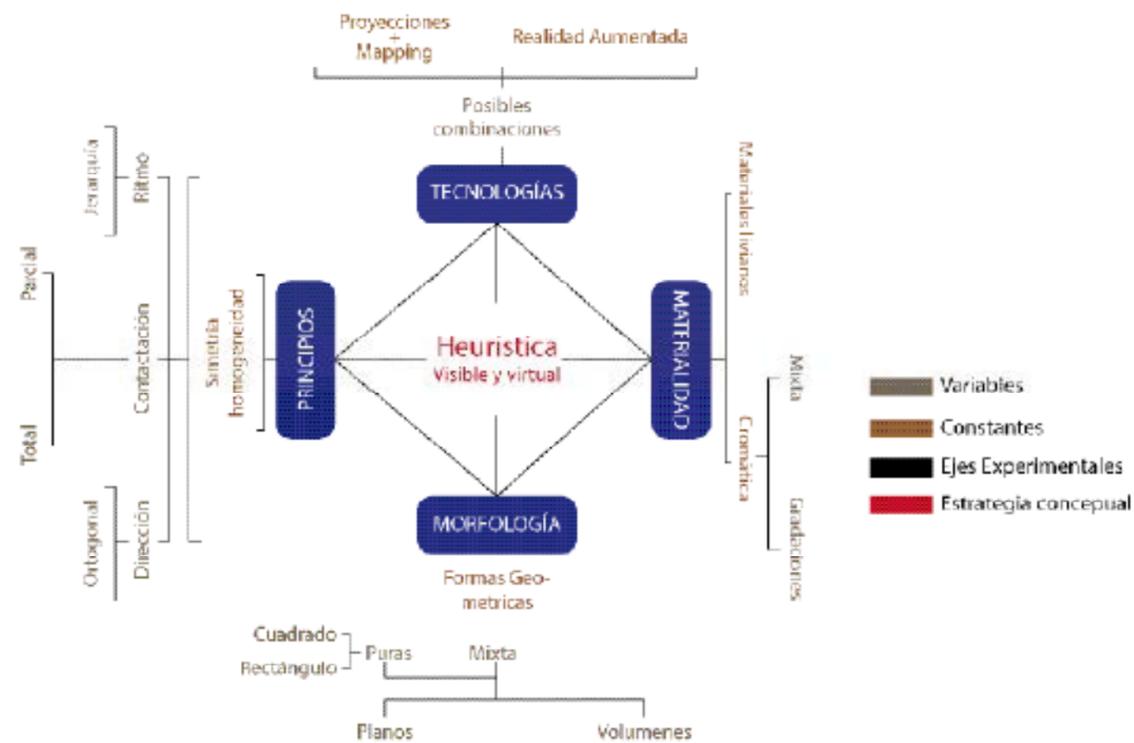
Conceptualización

En el concepto que se propondrá es una interactividad que ofrece el espacio ante una tecnología que permite fortalecer la concepción de interactividad de la tecnología con los objetos, de tal manera que los músicos puedan ofrecer una experiencia nueva dentro de los espectadores, es importante este punto de presentación tecnológica de fácil armado ya que podría ayudar en el tiempo de armado y emplazado escenográfico.

Visible y Virtual

El criterio de expresividad es claro al momento de realizar el diseño gráfico/tecnológico de esta propuesta la cual se basara en cromática frente a una sistematización musical que llegue a tener una secuencia de tal manera que interactúen con el paso de la música.

Es por eso que la morfología de la escena será una concepción mental de tal manera que ofrezca interactividad para los músicos y los espectadores obteniendo superficies para poder proyectar la tecnología.



Criterios Gráficos Expresivos

Proyecciones

Para las proyecciones tomaremos en cuenta el tras fondo de la escena llegando a tener una posibilidad grafica de historia detrás de escena contrastando frente a la realidad de las otras tecnologías en escena.

Características de proyección a utilizar.

- Representación de imágenes de fondo de acuerdo a la trama de la historia
- Conceptualizar la historia por medio de la proyección

Mapping

La interacción mediante esta tecnología permitirá al espectador maximizar su experiencia frente a una concepción grafica tecnológica traída a la realidad.

Características de Mapping a utilizar:

- Interacción ejecutante – escenografía
- Interacción acto – espectador (imaginación)
- Sincronización de audio y musico
- Magnificar la escena teatral mediante los efectos de video y audio

Realidad Aumentada (R.A.)

La puesta en escena por medio de esta tecnología cambiara rotundamente la concepción originaria escenográfica en una sociedad que está siendo absorbida por la tecnología, es por eso que esta tecnología es la breve representación de esta realidad, y por ende la prestación de esta tecnología dentro de un concepto escenográfico fortalecerá el concepto escenográfico.

Características de la R.A.

- Interactividad en tiempo real
- Registro de tres dimensiones en la realidad
- Integración de información virtual dentro de la escena real

4.5.3 CRITERIOS EXPRESIVOS

Para esta propuesta expresiva, llegamos a representar la interactividad que tienen las tecnologías frente a la función del espacio, es decir, en este caso la interactividad que ocurre entre la música y el mapping figurado a una experiencia de sistematizada del mapping frente al ritmo de la música, esto presente en cromáticas exhibidas en los módulos del escenario esto claramente exigido a una cromática específica para la escena con respecto a la canción expuesta en esta.

La cromática se la planteó desde un punto de vista de la canción, haciendo esta una referencia de amor de niños pero con un desenlace fuerte así que, tomando esto en cuenta llegamos a elegir una cromática fuerte pero a la vez juvenil para darle fuerza a la canción siendo elegido la siguiente cromática.



R: 101
G: 197
B: 223

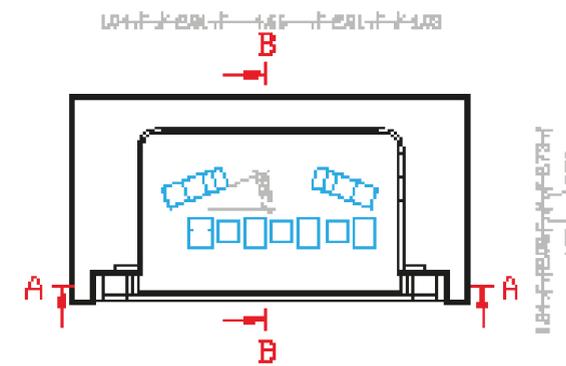


R: 124
G: 70
B: 149

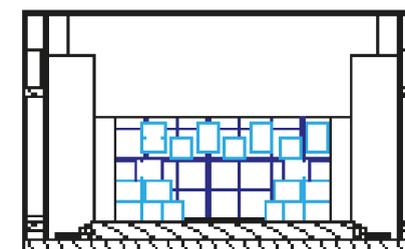
4.5.4 CRITERIOS TECNOLÓGICOS

El criterio tecnológico escenográfico que se mantendrá será el mismo que se propuso anteriormente, es decir, el mismo sistema escenográfico de pantallas propuesto para la escenografía de teatro, cambiando totalmente su función y concepto dentro de la escena de música.

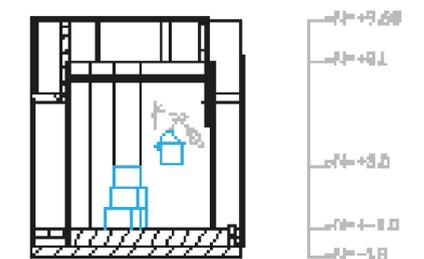
4.5.5 Planta de Propuesta (Música)
Única Escena Esc: 1:20



Vista Superior



Corte A-A

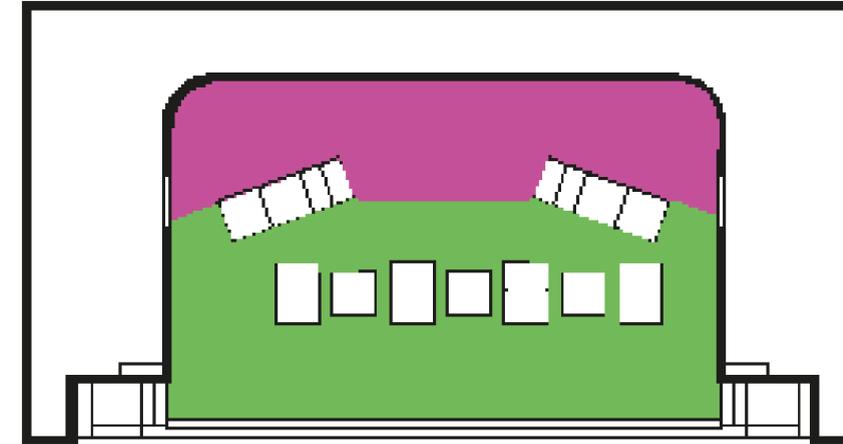


Corte B-B

Simbología

	Muebles sin sombreado
	Paredes
	Cerchas
	Partidos de tela

Plano de Propuesta (Música)
Única Escena Esc: 1:20



Simbología

- Zona de montaje escénico
- Espacio escénico actual

Zonificación

Zona de Montaje Escénico

Este espacio es fundamental para la preparación de los actores al momento de la representación de la obra, es un espacio que permite la preparación de los actores, así como el espacio de trabajo de los técnicos de sonido y luz.

Espacio escénico actual

El espacio de actuación, es fundamental para la representación de la obra, es un espacio que permite la actuación de los actores, así como el espacio de trabajo de los técnicos de sonido y luz.



CONCLUSIÓN

Al transcurso de esta investigación llegamos a la conclusión de que los espacios en general necesitan un constante cambio para llegar a la atracción de las personas que miran como la que los disfrutan, es por eso que el mundo vive en constante evolución para llegar a saciar esas ganas de algo bonito o como otras personas lo llaman “novedoso”, que en cierta forma es algo muy cierto.

El proyecto llego a un nivel que talvez sea experimental por el momento, hasta llegar a realizar una escenografía como tal disfrutada por personas y que lleguen a percibir nuevas sensaciones espaciales las cuales ofrecemos por medio de una conceptualización diferente..

Uno de los puntos fuertes de esta investigación es la necesidad de establecer grupos de trabajo con otras disciplinas de diseño como la rama de objetos, textil y gráfico, estas carreras podrían en conjunto llegar a un proyecto masivo y de gran impacto en un futuro, pero eso lo dejamos como punto de vista para las futuras generaciones.



ANEXOS



Design of stage spaces
Design of ephemeral spaces for cultural centers in Cuenca

Abstract

This thesis had as a purpose to analyze the stage possibilities for the theater plays, dance, musicals and others, from the interior design as a discipline. The conceptual references were anchored to the Heuristics of Design, in Gastón's Breyer's play and his work about scenery. With the notions of complex relationships of the theory, we outlined an experimental model between the staging and virtual technologies like: video mapping, holograms and augmented reality. Finally, exemplary possibilities were projected which show the virtual and concrete relationships in a real scenario.

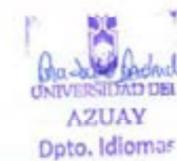
KEY WORDS:

Heuristics, digital technology, experience, performing arts, dynamic scenography, visual arts.

Juan José Molina
(63896)

Giovanny Delgado, Desigr.

Marin Rionaula
(66948)

A handwritten signature in blue ink, followed by the text "Translated by Karina Durán".

Translated by
Karina Durán



BIBLIOGRAFÍA



BIBLIOGRAFÍA

Charro, M., (2015) Dalí a escena: Obra dedicada a la escenografía, diseño de vestuario y acciones performativas (Tesis de doctorado), Universidad de Burgos, España.

Jara, M., (2014) Juan Ruesga: Escenografía y espacio escénico del teatro independiente al teatro público de Andaluz. (Tesis de doctorado), Universidad de Granada, España.

Lopez, T., (2013) Revista Letal: La pantalla en escena: ¿Es teatro el ciberteatro?. Volumen 11, p. 26

Heilig, Morton (2002). The Cinema of the Future» en Randall Packer y Ken Jordan (eds.): MultiMedia. From Wagner to Virtual Reality. New York: W.W. Norton.

Rosenzvaig, M. (2012). Las artes que atraviesan el teatro: las lecciones de 20 grandes maestros. Buenos Aires: Capital intelectual

Pavis, P. (1990). Diccionario del teatro: dramaturgia, estética, semiología. Barcelona: Paidós

Murcia, M., (2010). "Lumina" Diseño de experiencias a través de sistemas de elementos lumínicos en escenografía efímera. (Tesis de grado) Pontificia Universidad Javeriana, Bogota.

Bussagli, M., (2014) The creative dream of Gaetano Castelli, interview by Marco Bussagli, Publicado en la revista The Scenographer 2019

Tresserras, J., (10 de febrero 2015) Diseño e interdisciplinariedad. Una visión, On the w@terfront Vol 34, nr2, January 30, 2015, Universitat Girona, Girona- España

Adeeb, O., (2017) La escenografía virtual. La influencia de las nuevas tecnologías en el Diseño de Interiores. (Tesis Doctoral), Universidad de Granada, España.

Campbell, A., (1994) A Critique of Virtual Reality in the Architectural Design.

Gaston B., (2007) La heurística del diseño, Buenos Aires, Argentina, Editorial Nobuko

Delgado G., (2016) Vínculos entre el Diseño de interiores y el contexto: Hacia nuevas relaciones, (Tesis de Maestría), Universidad del Azuay, Cuenca, Ecuador

EPSON (2016) Epson: Que es y cómo crear un video mapping. Europe. Recuperado <https://www.epson.es/insights/article/que-es-y-como-crear-un-video-mapping>

BenQ (2018) BenQ: Que es y cómo funciona el video mapping. Europe. Recuperado <https://blog.benq-latam.com/mx/proyector/que-es-y-como-funciona-el-video-mapping>



BIBLIOGRAFÍA

G. C, Erika (2018). Mis cuentos de terror. <https://miscuentosdeterror.com/maria-angula/>

Abuín, G. Anxo. (2006). Escenarios del caos. Entre la hipertextualidad y la performance en la era electrónica

Appia, A., Hormigón, J. A., & Martínez, A. (2000). La música y la puesta en escena, La obra de arte viviente. Madrid: Asociación de Directores de Escena de España.

Blas, G. F. D. (2009). Arquitecturas efímeras: Adolphe Appia, música y luz.

Berenguer, C, Angel. (1992) El teatro y la comunicación teatral. Teatro: revista de estudios teatrales.

Brook, P. (1973). El espacio vacío. Arte y técnica del teatro. Barcelona: Ediciones Península.
Calvino. Í. (1990). Seis propuestas para el próximo milenio. Madrid: Siruela.

Cornago, Oscar. (2009)¿Qué es la teatralidad? Paradigmas estéticos de la modernidad. Revista: Agenda Cultural Alma Mater.

Del Rey, M. Soraya (2015) Propuesta de Diseño Escenográfico. El sueño de una noche de verano: Tesis.

Hormigón, J. A. (Ed) (1970). Investigaciones sobre el espacio escénico. Madrid: Alberto Corazón Editor

Martínez, J. (2017). Manual del Espacio Escénico. Terminología, Fundamentos y Espacio Creativo.

Martínez, j. Appia, A., Craig, EG. (1966). Los Pilares del espacio contemporáneo. Ritmo, dramaturgia, conflicto y composición.

Meza, D. María José. (2015). Diseño Interior Escenográfico y puesta en escena de la obra teatral “El Fantasma de la Opera” del escritor Gastón Leroux, en el Teatro Nacional Casa de la Cultura de Quito: tesis

Najmanovich. D. (2005). El juego de los vínculos, Universidad del Azuay, Cuenca, Ecuador.

Najmanovich. D. (2001). Pensar la Subjetividad. Complejidad. Vínculos y Emergencia. Revista:Utopía y Praxis latinoamericana. Vol. 6.

Navas Ruiz, R. (1991). Los Corrales y la Comedia del Siglo de Oro: Revista de la AEPE.

Pavis, P. (2002). Espacio, tiempo y acción. En Autores, El análisis de los espectáculos. Madrid: Paidós.

Roblejo. J. (2011). Apreciación y creación del diseño escenográfico.

Ruesga. J. (1996). Escenografía y Espacio Escénico Del Teatro Independiente al Teatro Público Andaluz.

Sánchez, J. A. (1999). La escena moderna. Manifiestos y textos sobre teatro de la época de las vanguardias. Madrid: Ediciones Akal.

Troc. M, Rocío (2005). Tesis Escenografía Teatral y Posmodernidad “aproximaciones para un estatuto estético en escenografía”

Ubersfeld, A. (1997). La escuela del espectador. Madrid: Asociación de Directores de Escena de España.

Ubersfeld, A. (1997). La escuela del espectador. Madrid: Asociación de Directores de Escena de España.

ÍNDICE DE IMAGENES

Img 001: Garden,S. (2014) The old man and the old moon [Imagen]. <http://www.pigpentheatre.com/the-old-man-and-the-old-> Recuperado 2/06/2019

Img 002: Rodriguez,R. (2013) Teatro Romano de Mérida [foto]. <http://historiarrc.blogspot.com/2013/08/teatro-romano-de-merida.html> Recuperado 3/06/2019

Img 003: Erasmus,P. (2015) Theatron or Koilon [Gráfico]. <http://back-to-our-future.org/results-entry/the-ancient-greek-theatre.html> Recuperado 03/06/2019

Img 004: Rodríguez, R. (2013) Teatro de Epidauro [foto]. <http://historiarrc.blogspot.com/2013/05/teatro-de-epidauro.html> Recuperado 03/06/2019

Img. 005: de Casa, F. (2013) Teatro Romano de Mérida [foto]. https://www.nationalgeographic.com.es/historia/grandes-reportajes/pompeyo-magno-historia-fracaso_12363/12 Recuperado 03/06/2019

Img. 006: Chambers, R (1825) Teatro medieval [Ilustración]. https://es.wikipedia.org/wiki/Teatro_medieval#/media/File:ChesterMysteryPlay_300dpi.jpg Recuperado 09/06/2019

Img. 007: Witman, B (1580) Retrato de Andrea Palladio [Pintura]. <https://www.volkskrant.nl/de-gids/beroemdste-architect-ooit-maar-hoe-zag-hij-er-uit~bf975201/?referer=https://es.wikipedia.org/> Recuperado 09/06/2019.

Img. 008: Buonaroti, J (2014) Teatro olímpico de Vicenza [foto]. <https://mundomasarte.com/2014/01/16/el-teatro-olimpico-de-vicenza/comment-page-1/> Recuperado 09/06/2019

Img. 009: Catalán, M (2015) Juan Rana Corral de Comedias [Pintura]. <https://lclcarmen3.wordpress.com/juan-rana-corral-de-comedias-1/> Recuperado 09/06/2019

Img. 010: Boix, L (2015) Teatro del Globo [foto]. <https://www.elnuevoherald.com/vivir-mejor/viajes/article11222579.html> Recuperado 09/06/2019

Img. 011: Boix, L (2015) Teatro del Globo [foto]. <https://www.elnuevoherald.com/vivir-mejor/viajes/article11222579.html> Recuperado 09/06/2019

Img. 012: Bosse, A (1987) Les Comédiens de L'Hotel de Bourgogne [Pintura]. <http://musicallatino.blogspot.com/2013/01/origenes-del-musical-1-la-opera.html> Recuperado 09/06/2019

Img. 013: Oehme, H (2009) View of the proscenium from the Court Loge. Margravia Opera House Bayreuth [foto]. <https://whc.unesco.org/en/list/1379/gallery/> Recuperado 09/06/2019

Img. 014: Apia, A (1891) iluminación para la creación de espacios tridimensionales [Ilustración]. <https://www.formacionaudiovisual.com/blog/artes-escenicas/appia-iluminacion-moderna-teatro/> Recuperado 09/06/2019

Img. 015: Oviedo, M (2016) Escenografía simple con ventanas [foto]. <https://www.pinterest.com/pin/448248969137770620/?lp=true> Recuperado 09/06/2019

Img. 016: Tubbeh, G (2014) La gran fiesta del sol [foto]. <https://travelerlook.wordpress.com/2014/06/20/inti-raymi-la-gran-fiesta-del-sol->

ÍNDICE DE IMAGENES

en-cusco/ Recuperado 09/06/2019

Img. 017: Piolle, G (2006) Teatro Romano de Palmira [foto]. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/31/Palmyre_-_th%C3%A9%C3%A2tre_pano.jpg Recuperado 09/06/2019

Img. 018: Bruegel, P (1600) Teatro de feria [Pintura]. https://es.wikipedia.org/wiki/Compa%C3%B1%C3%ADa_de_teatro#/media/File:Kirmestheater1.JPG Recuperado 09/06/2019

Img. 019: Suders, C (2013) Escenografía MTV EMA 2013 [foto]. Recuperado de <https://www.panoramaaudiovisual.com/wp-content/uploads/2013/11/XL-Video-MTV-EMAs-2013-2-web.jpg> última visita 09/06/2019

Img. 020: Valencia, C (2014) Realidad Aumentada y Realidad Virtual [Ilustración]. <https://ticnegocios.camaravalencia.com/servicios/tendencias/tendencias-digitales-big-data-realidad-virtual-retransmision-videos-directo-chatbots-amp/> Recuperado 09/06/2019

Img. 021: Gutierrez, E (2019) Video Mapping: El arte de la proyección [foto]. <http://www.periodismoudec.cl/tiemporeal/2019/01/08/video-mapping-el-arte-de-la-proyeccion/> Recuperado 09/06/2019

Img. 022: BBAV (2018) Los siete usos de la realidad aumentada que están aquí [foto]. <https://www.bbva.com/es/coaches-y-mentores-para-impulsar-el-talento-digital/> Recuperado 09/06/2019

Img. 023: Mollejo, V (2018) Ni videos ni fotografías, nuestro futuro es holográfico. [Foto]. <https://www.redbull.com/es-es/tecnologia-futuro-hologramas> Recuperado 09/06/2019

Img. 024: Borini, M (2018) TEDx RiodelaPlata [Foto]. <https://ailaviu.com.ar/post/179924201107> Recuperado 09/06/2019

Img. 025: Roughol, I (2019) 30 Grandes ideas para 2019. [Ilustración]. <https://www.grandespymes.com.ar/2019/03/25/30-grandes-ideas-para-2019-a-que-tendremos-que-prestarle-atencion-el-proximo-ano/#!prettyphoto/0/> Recuperado 09/06/2019

Img. 026: U.O.C (2019) Creatividad y pensamiento lateral [Ilustración]. <https://x.uoc.edu/es/mooc/creatividad-y-pensamiento-lateral/> Recuperado 09/06/2019

Img. 027: Murcia, ESI (2016) La Escenografía del Circo del Sol, La Esencia Central del Espectáculo [foto]. <http://www.esimurcia.com/la-es-cenografia-en-los-espectaculos/> Recuperado 09/06/2019

Img. 028: UMF Polland (2018) Ultra Music Festival [foto]. https://www.foem.info/images/stories/UMF_POLAND/umf_poland_dj_comp_pic3big.jpg Recuperado 09/06/2019

Img. 029: Valladares, J (2018) Fiesta del sol en Huánuco [foto]. <https://andina.pe/agencia/noticia-asi-se-vivio-tradicional-fiesta-del-sol-huanuco-719498.aspx> Recuperado 09/06/2019

Img. 030: Bridgeman (2016) Escena de Hamlet - Shakespeare [Pintura]. https://www.nationalgeographic.com.es/historia/grandes-reportajes/shakespeare-el-rey-delos-teatros-londinenses_6944/3 Recuperado 09/06/2019

Img. 031: Podazza, R. (2018) El arte de la comedia [foto]. <https://enteculturaltucuman.gob.ar/events/el-arte-de-la-comedia-2/> Recuperado 09/06/2019

Img. 032: Podazza, R. (2018) El arte de la comedia [foto]. <https://enteculturaltucuman.gob.ar/events/el-arte-de-la-comedia-3/> Recuperado

09/06/2019

Img. 033: Podazza, R. (2018) El arte de la comedia [foto]. <https://enteculturaltucuman.gob.ar/events/el-arte-de-la-comedia-6/> Recuperado 09/06/2019

Img. 034: Devlin. Es. (2018) Es Devlin fotografía [foto]. <https://www.dezeen.com/awards/2018/judges/es-devlin/> Recuperado 09/06/2019

Img. 035: Devlin. Es. (2018) U2 – Experience + Innocence Tour [foto]. <https://esdevlin.com/work/u2-experience-innocence> Recuperado 09/06/2019

Img. 036: Devlin. Es. (2018) U2 – Experience + Innocence [foto]. Tour <https://esdevlin.com/work/u2-experience-innocence> Recuperado 09/06/2019

Img. 037: Devlin. Es. (2018) U2 – Experience + Innocence [foto]. Tour <https://esdevlin.com/work/u2-experience-innocence> Recuperado 09/06/2019

Img. 038: Devlin. Es. (2018) U2 – Experience + Innocence [foto]. Tour <https://esdevlin.com/work/u2-experience-innocence> Recuperado 09/06/2019

Img. 039: Devlin. Es. (2018) Hamlet [foto]. <https://esdevlin.com/work/hamlet-barbican> Recuperado 09/06/2019

Img. 040: Devlin. Es. (2018) Hamlet [foto]. <https://esdevlin.com/work/hamlet-barbican> Recuperado 09/06/2019

Img. 041: Devlin. Es. (2018) Hamlet [foto]. <https://esdevlin.com/work/hamlet-barbican> Recuperado 09/06/2019

Img. 042: Devlin. Es. (2013) Chimerica – Almeida [foto]. <https://esdevlin.com/work/chimerica> Recuperado 09/06/2019

Img. 043: Devlin. Es. (2013) Chimerica – Almeida [foto]. <https://esdevlin.com/work/chimerica> Recuperado 09/06/2019

Img. 044: Devlin. Es. (2013) Chimerica – Almeida [foto]. <https://esdevlin.com/work/chimerica> Recuperado 09/06/2019

Img. 045: Devlin. Es. (2013) Chimerica – Almeida [foto]. <https://esdevlin.com/work/chimerica> Recuperado 09/06/2019

Img. 046: Devlin. Es. (2010) Die tote stadt by Erich Wolfgang Korngold [foto]. <https://esdevlin.com/work/die-tote-stadt> Recuperado 09/06/2019

Img. 047: Devlin. Es. (2010) Die tote stadt by Erich Wolfgang Korngold [foto]. <https://esdevlin.com/work/die-tote-stadt> Recuperado 09/06/2019

Img. 048: Vlive. M (2017) Charlie y la fábrica de chocolate [foto]. <https://www.vlivemedia.com/proyecto/Proulex-2017-08-04-Charlie-y-La-Fabrica-de-Chocolate> Recuperado 09/06/2019

Img. 049: Vlive. M (2017) Charlie y la fábrica de chocolate [foto]. <https://www.vlivemedia.com/proyecto/Proulex-2017-08-04-Charlie-y-La-Fabrica-de-Chocolate> Recuperado 09/06/2019

Img. 050: Vlive. M (2017) Charlie y la fábrica de chocolate [foto]. <https://www.vlivemedia.com/proyecto/Proulex-2017-08-04-Charlie-y-La-Fabrica-de-Chocolate> Recuperado 09/06/2019

Img. 051: Vlive. M (2018) El lago de los cisnes [foto]. <https://media.vlivemedia.com/Proyectos/Ballet-de-Jalisco/Ballet-de-Jalisco-2018-10-18-El-Lago-de-Los-Cisnes/Images-Event/Ballet-de-Jalisco-2018-10-18-El-Lago-de-Los-Cisnes-0070-1920x1080.jpg> Recu-

ÍNDICE DE IMAGENES

perado 09/06/2019

Img. 052: Vlive. M (2018) El lago de los cisnes [foto]. <https://media.vlivemedia.com/Proyectos/Ballet-de-Jalisco/Ballet-de-Jalisco-2018-10-18-El-Lago-de-Los-Cisnes/Images-Event/Ballet-de-Jalisco-2018-10-18-El-Lago-de-Los-Cisnes-0171-1920x1080.jpg> Recuperado 09/06/2019

Img. 053: Vlive. M (2018) El lago de los cisnes [foto]. <https://media.vlivemedia.com/Proyectos/Ballet-de-Jalisco/Ballet-de-Jalisco-2018-10-18-El-Lago-de-Los-Cisnes/Images-Event/Ballet-de-Jalisco-2018-10-18-El-Lago-de-Los-Cisnes-0261-1920x1080.jpg> Recuperado 09/06/2019

Img. 054: Lozada, C (2014) Roberto Frisone [foto]. <https://www.haremoshistoria.net/noticias/direccin-de-arte-roberto-frisone>. Recuperado 09/06/2019

Img. 055: Lozada, C (2014) Cortometraje “Guagua de pan” [foto]. <https://www.haremoshistoria.net/noticias/direccin-de-arte-roberto-frisone>. Recuperado 09/06/2019

Img. 056: Lozada, C (2014) Cortometraje “Quito 2023” [foto]. <https://www.haremoshistoria.net/noticias/direccin-de-arte-roberto-frisone>. Recuperado 09/06/2019

Img. 057: Lozada, C (2014) Cortometraje “Quito 2023” [foto]. <https://www.haremoshistoria.net/noticias/direccin-de-arte-roberto-frisone>. Recuperado 09/06/2019

Img. 058: DataLights (2013) Galeria de iluminación del teatro Carlos Cueva Tamariz. [Foto]. <http://datalights.com.ec/newsite/?gallery=galeria-de-iluminacion-del-teatro-carlos-cueva-tamariz> Recuperado 09/06/2019

Img. 059: DataLights (2013) Galeria de iluminación del teatro Carlos Cueva Tamariz. [Foto]. <http://datalights.com.ec/newsite/?gallery=galeria-de-iluminacion-del-teatro-carlos-cueva-tamariz> Recuperado 09/06/2019

Img. 060: DataLights (2013) Galeria de iluminación del teatro Carlos Cueva Tamariz. [Foto]. <http://datalights.com.ec/newsite/?gallery=galeria-de-iluminacion-del-teatro-carlos-cueva-tamariz> Recuperado 09/06/2019

Img. 061: Vazquez, D (2015) Imágenes de nuestro VI concierto de la II temporada 2015 [Foto]. <https://sinfonicacuena.gob.ec/imagenes-de-nuestro-vi-concierto-de-la-ii-temporada-2015/> Recuperado 09/06/2019

Img. 062: Vazquez, D (2015) Imágenes de nuestro VI concierto de la II temporada 2015 [Foto]. <https://sinfonicacuena.gob.ec/imagenes-de-nuestro-vi-concierto-de-la-ii-temporada-2015/> Recuperado 09/06/2019

Img. 063: Gonzalez, C (2015) ¿Disfrutar de manifestaciones culturales alternativas en el centro cultural El Prohibido? [Foto]. <https://matadornetwork.com/es/razones-por-las-que-nunca-deberias-visitar-cuenca-ecuador/prohibido-centro-cultural-collage/> Recuperado 09/06/2019

Img. 064: aftersleep communications Inc. (2014) Prohibido Centro Cultural Museo [Foto]. http://www.doodlecafe.com/photos/2014_ecuador/30_ecuador/0505_cuenca/prohibido_centro_cultural_museo/detail064.htm Recuperado 09/06/2019

Img. 065: Vlive, Media (2018) Vlive Media Logo [Ilustración]. <https://twitter.com/vlivemedia> Recuperado 09/06/2019

Img. 066: Media Sourse (2019) Términos de Diseño Gráfico en Marketing (Infografía) [Foto]. <https://www.mediasource.mx/blog/terminos-de-diseño-gráfico-en-marketing-infografía/>

nos-de-diseño-gráfico Recuperado 09/03/2019

Img. 067: Desconocido (2018) 6 claves para una buena estrategia de marketing [Ilustración]. <https://www.quondos.com/6-claves-para-una-buena-estrategia-de-marketing/> Recuperado 09/06/2019

Img. 068: Serrano, Y (2016) ¿El pensamiento está antes que el lenguaje? [Ilustración]. <https://www.icesi.edu.co/blogs/psicologia/2010/11/30/%C2%BFel-pensamiento-esta-antes-que-el-lenguaje/> Recuperado 09/06/2019

Img. 069: SM. (2019) O comportamiento do Investidor [Ilustración]. https://twitter.com/br_spacemoney/status/1115246077198962690 Recuperado 09/06/2019

Img. 070: Devlin, Es (2009) Muse / The Resistance Tour [Foto]. <https://esdevlin.com/work/muse> Recuperado 09/06/2019

Img. 071: Gutierrez, T (2019) 4 Pasos para elaborar un manual de procedimientos [Ilustración]. <https://www.grandespymes.com.ar/2016/02/03/4-pasos-para-elaborar-un-manual-de-procedimientos/> Recuperado 09/06/2019

Img. 072: Rojas, A (2014) “Enefecto” [Foto]. <https://escalenarealizaciones.wordpress.com/teatro/> Recuperado 09/06/2019

Img. 073: Fundación T.N.S (2015) Teatro variedades Ernesto Albán [Foto]. <https://www.teatrosucre.com/escenario/teatro-variedades-ernesto-alb%C3%A1n> Recuperado 09/06/2019

Img. 074: Alvarez, C (2018) Los 13 signos del teatro [Foto]. https://www.taringa.net/+ciencia_educacion/los-13-signos-del-teatro_14tnja Recuperado 09/06/2019

Img. 075: Fernandez D. (2014) Otto Reigbert y el espacio escénico expresionista [Pintura]. <https://vestuarioescenico.wordpress.com/2014/03/12/otto-reigbert-y-el-espacio-escenico-expresionista/> Recuperado 09/06/2019

Img. 076: Breyer. G (2005) La heurística en la escena [Redibujo]. Imagen tomada de libro “La escena presente”. Recuperado 09/03/2019

Img. 077: Porporato. A (2017) Por que leer a Ítalo Calvino [Foto]. <https://www.lavoz.com.ar/numero-cero/por-que-leer-italo-calvino> Recuperado 09/06/2019

Img. 078: Autoría propia (2019) Heurística - Levedad Propuesta 1 “A” [Dibujo].

Img. 079: Autoría propia (2019) Heurística - Levedad Propuesta 2 “A” [Dibujo].

Img. 080: Autoría propia (2019) Heurística - Multiplicidad Propuesta 1 “B” [Dibujo].

Img. 081: Autoría propia (2019) Heurística - Multiplicidad Propuesta 2 “B” [Dibujo].

Img. 082: Autoría propia (2019) Heurística - Visible Virtual Propuesta 1 “C” [Dibujo].

Img. 083: Autoría propia (2019) Heurística - Visible Virtual Propuesta 2 “C” [Dibujo].

Img. 084: Martinez, A (2018) Una mirada sobre las escenografías, figurinistas e iluminadoras en la escena española. [Foto]. http://teatro.es/contenidos/donGalan/donGalanNum8/pagina.php?vol=8&doc=1_5&pag=5 Recuperado 16/06/2019.

Img. 085: Trilope, C (2016) Evolucionaria. [Foto]. <http://trilope.cat/es/project/evolucionaria-es/> Recuperado 16/06/2019

Img. 086: Desconocido (2014) Maria Angula. [Ilustración]. <https://www.unaleyendacorta.com/2014/11/maria-angula-leyenda-de-ecuador.html> Recuperado 16/06/2019.

Img. 087: Cáceres, D (2018) Mi UDA para tercera matricula. [Foto]. <https://www.eltiempo.com.ec/noticias/novedades/1/mi-uda-para-tercera-matricula-informa-beneficios>. Recuperado 16/06/2019.

ÍNDICE DE FIGURAS

Img. 088: Rionaula, M (2019) Auditorio UDA [Foto]. “Platea del auditorio general”
Img. 089: Rionaula, M (2019) Auditorio UDA [Foto]. “Cielo raso”
Img. 090: Rionaula, M (2019) Auditorio UDA [Foto]. “Escenario”
Img. 091: Rionaula, M (2019) Auditorio UDA [Foto]. “Perspectiva de la zona de los espectadores”
Img. 092: Rionaula, M (2019) Auditorio UDA [Foto]. “Telón del auditorio general”
Img. 093: Rionaula, M (2019) Auditorio UDA [Foto]. “Tramoya”
Img. 094: Rionaula, M (2019) Auditorio UDA [Foto]. “Proyectores”
Img. 095: Rionaula, M (2019) Auditorio UDA [Foto]. “Luces”
Img. 097: Molina, J (2019) Modelo de casa [Ilustración]. Autoría propia
Img. 098: Molina, J (2019) Modelo de tumba primer modelo [ilustración]. Autoría propia
Img. 099: Molina, J (2019) Modelo de tumba segundo modelo [ilustración]. Autoría propia
Img. 100: Molina, J (2019) Modelo de lápida [ilustración]. Autoría propia
Img. 101: Molina, J (2019) Modelo de habitación primer modelo [ilustración]. Autoría propia
Img. 102: Molina, J (2019) Modelo de habitación segundo modelo [ilustración]. Autoría propia
Img. 103: Molina, J (2019) Escena del barrio de María Angula [ilustración]. Autoría propia
Img. 104: Molina, J (2019) Casa de maría Angula y de su vecina [ilustración]. Autoría propia
Img. 105: Molina, J (2019) Escena en el cementerio [ilustración]. Autoría propia
Img. 106: Molina, J (2019) Habitación de María Angula [ilustración]. Autoría propia
Img. 107: Rionaula, M (2019) Mujeres deshilando [ilustración]. Autoría propia
Img. 108: Rionaula, M (2019) Venada en las llanuras [ilustración]. Autoría propia
Img. 109: Rionaula, M (2019) Venada alimentándose [ilustración]. Autoría propia
Img. 110: Rionaula, M (2019) Casería de venada [ilustración]. Autoría propia
Img. 111: Rionaula, M (2019) Cazador [ilustración]. Autoría propia
Img. 112: Rionaula, M (2019) Lanzas [ilustración]. Autoría propia
Img. 113: Rionaula, M (2019) Primera escena “Representación de grupo femenino deshilando [ilustración]. Autoría propia
Img. 114: Rionaula, M (2019) Segunda escena “Representación vida de la venada [ilustración]. Autoría propia
Img. 115: Rionaula, M (2019) Tercera escena “Representación de la masculinidad Cazadores [ilustración]. Autoría propia
Img. 116: Rionaula, M (2019) Cuarta escena “Representación Traslado de la venada [ilustración]. Autoría propia

Fig. 001: Cuadro de sistematización del diseño escenográfico. Fuente: Autoría propia
Fig. 002: Cuadro de variables y constantes en el diseño escenográfico. Fuente: Autoría propia
Fig. 003: Cuadro de Construcción del Modelo Operativo General. Fuente: Autoría propia
Fig. 004: Cuadro de Modelo Operativo Experimental. Fuente: Autoría propia
Fig. 005: Cuadro de requerimientos del diseño escenográfico. Fuente: Autoría propia.
Fig. 006: Cuadro operativo para el desarrollo escenográfico teatral / Primera escena. Fuente: Autoría propia.
Fig. 007: Cuadro operativo para el desarrollo escenográfico teatral / Segunda escena. Fuente: Autoría propia.
Fig. 008: Cuadro operativo para el desarrollo escenográfico teatral / Tercera escena. Fuente: Autoría propia.
Fig. 009: Cuadro operativo para el desarrollo escenográfico teatral / Cuarta escena. Fuente: Autoría propia.
Fig. 010: Cuadro operativo para el desarrollo escenográfico danza / Primera escena. Fuente: Autoría propia.
Fig. 011: Cuadro operativo para el desarrollo escenográfico danza / Segunda escena. Fuente: Autoría propia.
Fig. 012: Cuadro operativo para el desarrollo escenográfico danza / Tercera escena. Fuente: Autoría propia.
Fig. 013: Cuadro operativo para el desarrollo escenográfico danza / Cuarta escena. Fuente: Autoría propia.
Fig. 014: Cuadro de funciones teatro Fuente: Autoría propia
Fig. 015: Cuadro de funciones danza Fuente: Autoría propia.
Fig. 016: Cuadro de funciones música Fuente: Autoría propia

