

CURSILLO DE INGRESO 2024

Carreras:
TU en Escenografía
TU en Iluminación de Espectáculos

Fecha del curso introductorio:
DEL 19 DE FEBRERO AL 1 DE MARZO

Aula:
**SALA ESCÉNICA MARIEL BOF/
ESC. ROBERTO ARLT**

Horario:
DE 10HS A 13HS

CRONOGRAMA DEL CURSILLO DE INGRESO 2024

**Tecnicatura Universitaria en Escenografía
Tecnicatura Universitaria en Iluminación de Espectáculos**

LUGAR Y FECHA DEL CURSILLO:

Sala Mariel Bof/ Escuela Integral de Teatro Roberto Arlt/ FAD/UPC

del 19 de febrero al 1 de marzo

Fecha	Horario	Espacio	Actividad
LUNES 19 de febrero	10 hs a 13 hs	Sala Mariel Bof ESITRA	Presentación General de las carreras. Bienvenida con la participación de profesores de la Tecnicatura en Escenografía y de la Tecnicatura en Iluminación.
MARTES 20 de febrero	10 hs a 13 hs	Sala Mariel Bof ESITRA	Charla escenografía y Actividad integradora N° 1. Prof. Germán Falfán
MIÉRCOLES 21 de febrero	10 hs a 13 hs	Teatro Real	Visita al teatro, charla con equipo técnico y función Prof. Cristian Sosa
JUEVES 22 febrero	10 hs a 13 hs	Sala Mariel Bof ESITRA	Charla medios audiovisuales y Actividad integradora N° 2. Prof. Rodrigo Alabart
VIERNES 23 de febrero	10 hs a 13 hs	Sala Mariel Bof ESITRA	Charla sonido y Actividad integradora parte N° 3 Prof. Carlos Demdemian
LUNES 26 de Febrero	10 hs a 13 hs	Sala Mariel Bof ESITRA	Charla iluminación y Actividad integradora parte N° 4 Prof. Cesar Bustos
MARTES 27 de febrero	10 hs a 13 hs	Sala Mariel Bof ESITRA	Charla/Conversatorio/ Ensayo montaje Trabajo final. Prof. Federico Tapia.
MIÉRCOLES 28 de febrero	10hs a 13hs	Sala Mariel Bof ESITRA	Cátedras de la paz, perspectiva de género, cues. (FAD/UPC)
JUEVES 29 de febrero	10hs a 13hs	Sala Mariel Bof ESITRA	Ensayo/montaje de muestra de trabajos finales. Prof Rodrigo Alabart.
Viernes 1 de marzo	10 hs a 13 hs	Sala Mariel Bof ESITRA	Actividad de Cierre. Presentación y desmontaje de trabajos de ingresantes

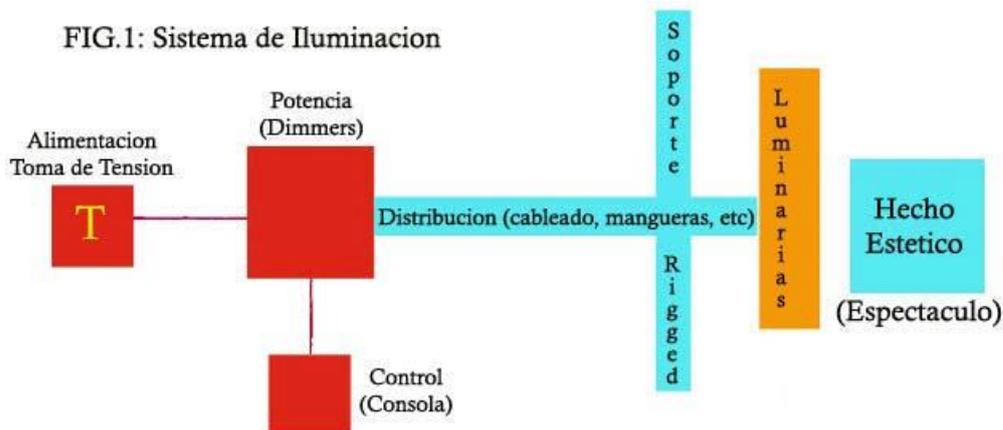
PARA TODAS LAS INGRESANTES, CUALQUIER INCONVENIENTE Y DUDAS SOBRE EL CIEU 2024
COMUNICARSE DIRECTAMENTE AL MAIL:

tu.escenografia.iluminacion.fad@upc.edu.ar

LA ILUMINACIÓN.

El Esqueleto de un Sistema de iluminación

Sistema de iluminación. Un esquema del sistema modular básico de cualquier puesta lumínica.



La Energía

Toda fuente de luz necesita de un motor o energía inicial. Originalmente las velas, las lámparas de aceite y luego el Gas. Hoy en día, y mientras la ciencia no nos ofrezca una mejor solución, dependemos de la energía eléctrica. Por ende nuestro sistema comenzará en la “Toma de Tensión”. La misma puede ser autogenerada (por una batería, un generador, o una simple pila) o provenir de la tensión de red Local.

En Argentina la tensión de Red Domiciliaria es de 220 voltios (V). ¿Por qué entonces se habla de 380V? Para conectar una lámpara necesito un cable con un polo positivo (+) conectado a un lado del filamento, y otro con un polo negativo (-) ubicado en la punta opuesta de esa resistencia. De esta manera el polo positivo “contiene” la energía que, al hacer contacto con el negativo cierra el sistema y permite que la electricidad fluya. Esto es un sistema Monofásico.

La Alimentación.

Una vez que averiguamos e identificamos la tensión de nuestro tablero viene la hora de hacerla llegar a nuestros Dimmers. Para ello debemos trasladar los cables unipolares (R, S, T, Neutro y Tierra) hasta el puesto en el que nos asentaremos, para la posterior distribución hacia las varas de luces. Generalmente este se ubica a un costado del escenario, según donde esté ubicado el tablero general del teatro; en los estadios al aire libre suele ubicarse bajo el piso del Stage. Esto es particularmente importante ya que es el lugar más protegido de la lluvia.

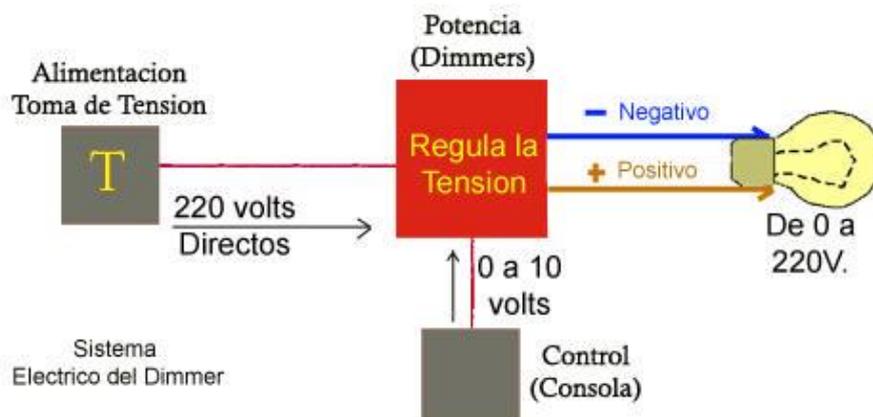
Otro ítem que debemos tener en cuenta a la hora de ubicar nuestra “sala de Dimmers” es que no sea un lugar con demasiado tránsito de personas (lo menos accesible posible para la gente ajena a la técnica, aunque esto a veces provoque trabajar con cierta incomodidad) y en sitios que no permitan la acumulación de agua, como canaletas, desagües o el cordón de la vereda. ¡No queremos que una lluvia deje nuestros equipos de alta tensión en medio de una laguna!

En este puesto, lo recomendable es utilizar una Acometida de tensión, una especie de tablero ambulante que nos permite distribuir tensión trifásica a los Dimmers, y tomas directos de 220V para móviles, efectos, scrollers, consolas, etc. No olvidemos siempre dejar uno o dos puertos libres para nuestros colegas Sonidistas, Proyectoristas y otros afines, que a veces llegan a último momento con la necesidad de un 220V. (¡O para el calentador!)

La Potencia

Si pudiéramos hacer una comparación del sistema lumínico con el funcionamiento del cuerpo humano, podemos afirmar que la potencia correspondería al corazón, aquello que da fuerza, que regula la energía. El mismo estaría comandado por un Sistema de Control: el cerebro (las consolas en nuestro caso), encargado de dar las órdenes. En esta ocasión nos concentramos en La Potencia.

La función del Dimmer es regular la tensión. Es decir, la capacidad de hacer llegar a una lámpara una cantidad menor de energía que el total: Desde 220 voltios como intensidad final o Full hasta el apagado total o "cero volts", medido en porcentajes. Por ende, si regulo un dimmer al 50% a mi lámpara le llegarán 110V y la misma emitirá la mitad de luz de su capacidad. Así, la potencia permitirá trabajar cómodamente con la energía, regularla, dividirla o agruparla en canales. Desde nuestra alimentación nos llegan tres cables: La Tierra, El Neutro (negativo) y el "vivo" o Positivo. (En el caso de sistema trifásico, este se verá triplicado, y los positivos serán llamados R, S y T respectivamente). Generalmente en el espectáculo La Potencia está desarrollada a través de los Racks o "Paquetes" de Dimmers. Los Dimmers se clasifican según la cantidad de canales y por la capacidad de fuerza total por cada canal. Se los puede encontrar en 1000 watts, 2000w, 2500w, 4000w, 6000w, etc. No es necesario utilizar toda esta capacidad, en un dimmer de 2000w puedo poner un solo artefacto PAR 300w, o un grupo de 6 PAR 300w, lo que sumaría un total de 1800w. Lo que no puedo hacer es sobrepasar el límite. Cada grupo de luces estará conectado al mismo canal, y encenderán juntas. Si yo quisiera que las seis lámparas encendieran en diferentes intensidades al mismo tiempo deberé colocar cada artefacto en un canal distinto.



Los Racks son equipos de varios canales de Dimmer. Tratando de estandarizarlos, generalmente se presentan en múltiplos de 6 o 12 canales. Entonces, un Sistema de Potencia se selecciona por cantidad de canales y por "capacidad" (watts por canal). Por ejemplo: 12 (canales) X (por) 2Kw (2000w por canal); 48 X 4Kw; 512 X 6Kw, etc.

FUNCIONAMIENTO:

Al dimmer le llegan por un lado la tensión general de 220V, y por otro lado una información desde el control que consta de un impulso eléctrico que varía entre los 0 a 10 volts (Sistemas de Control). Cuando el dimmer recibe 10 volts desde el control, deja pasar hacia la lámpara los 220V completos, pero cuando el control emite 5 volts, el dimmer regula esa salida al 50% emitiendo solo 110V, esto permite que la lámpara brille a la mitad de su intensidad. Así

sucesivamente, logrando un rango que se mide en porcentajes o de 0 a 10, tomando al “cero” como la lámpara apagada y el “10” como Full. Analógicos y Digitales.

Si nuestra Consola o mesa de Operación es Digital necesitaremos un “traductor” o Demultiplexor que interprete una información o señal de DMX a esos impulsos eléctricos (0 a 10 volts) que interpreta nuestra potencia.

EL SONIDO TEATRAL

Primeros ensayos en la sala de ensayos. Primeras pruebas.

los actores ya están ensayando en la sala de ensayos.

Es el momento ideal para afrontar las primeras pruebas de los ambientes sonoros y de las músicas o cualquier elemento sonoro que se utilice en la obra.

En las salas de ensayo se pretende recrear por lo menos las dimensiones del escenario o lo más aproximado posible. Todo es muy esquemático. No hay casi ningún elemento que ayude a los actores y, si los hay, son simulaciones de lo que deberá ser, pero ahora es el momento y el lugar oportunos para realizar las primeras pruebas.

Es aquí donde escuchamos y vemos la acción actoral con las músicas y los efectos. El director lo oye y lo ve con el sonidista. Decide si le gusta o no. Si le gusta se sigue con la idea adelante y se pasa a otro efecto o a otra música de otra escena. Si no le gusta, pues tocará hacerle otra propuesta.



Es el momento que los actores se vayan acostumbrando al sonido o música que van a tener de fondo o en el cambio de una escena, o como un pie de entrada de texto, o de movimiento... Cuantas más veces oigan los actores toda la parte sonora antes de llegar al escenario del teatro, será mucho mejor.

No es recomendable llegar al Teatro y probar todo el sonido allí. Puedes desorientar a los actores y puede ser contraproducente y crear mal ambiente.

No hace falta que el sonidista esté cada día en la sala de ensayos porque después de ver un ensayo y de hacer las pruebas pertinentes, es necesario volver al estudio a seguir buscando y rectificando sonidos.

Edición de músicas y efectos sonoros

Edición es la selección y adecuación de los fragmentos sonoros que serán cortados, desplazados, alargados, pegados, procesados y mezclados para su utilización en el espectáculo.

Actualmente, utilizamos las herramientas que nos proporcionan los PC y sus programas de edición.

No hace tantos años, se utilizaban métodos menos sofisticados y mucho más lentos. Era la época analógica. Era la época de los magnetófonos de bobina abierta. Era la época de cortar físicamente la cinta de audio y pegarla en el punto exacto para hacer correcta la edición.

Cada vez que se asiste a un ensayo, lo normal es que haya que hacer rectificaciones de edición. Ahora podemos hacer esas rectificaciones en directo, mientras estamos en el ensayo, con los actores y a tiempo real con la acción que se desarrolla, lo que nos ahorrará tiempo posterior de estudio y nervios innecesarios.

A medida que ya tengamos el material sonoro editado, habrá que ponerlo en el formato ideal para que sea reproducido en el Teatro.

Actualmente, el formato más extendido para ordenar y reproducir tracks de audio son el CD y el Mini Disc. Aunque ya se empieza a normalizar el uso de Programas de Ordenador especiales para reproducir el audio en directo, facilitando mucho el trabajo a la hora de programar los archivos, de hacer la función y de ahorrar en espacio físico, ya que lo que podías hacer con un montón de reproductores, que ocupaban una barbaridad de espacio, ahora se hace con un portátil.

Ensayos en el teatro y Estreno.

Después de la etapa de la sala de ensayos, toca ya entrar al Teatro.

Normalmente, a partir de aquí, se suele disponer de unos veinte días ensayando para ensamblarte con todo el equipo artístico y llegar al día del Estreno sin agobios.

En esta etapa, el sonidista estará presente cada día en el teatro hasta el Estreno.

Cuando la compañía entra en el teatro el primer día, el sonido ya tiene que estar implantado en el lugar descrito en los planos y ajustado. Siempre hay múltiples retoques posteriores, pero es importante tenerlo todo lo más a punto posible ya los primeros días.

Durante los ensayos de escenas, es tiempo de programar las mesas de sonido, los ordenadores y los reproductores. En algunos teatros, te dan tiempo extra de programación en horarios técnicos para facilitar el trabajo de los diseñadores, tanto de sonido como de luces.

Ahora es el momento de decidir por dónde sonará y cómo sonará.

Todo este resultado de este movimiento se va anotando en el guión de sonido, para que el operador de mesa y el regidor/traspunte/stage manager tengan toda la información de cómo se reproduce el sonido en ese espectáculo.

El diseñador estará durante todo este tiempo asistido por el operador de mesa, que será la persona que se estará aprendiendo la función para realizarla en directo cada día.

Las indicaciones del diseñador serán ejecutadas por el operador de mesa y será responsabilidad del diseñador si cualquier elemento no funcionara o se retrasara.

Durante una sesión de ensayo en el teatro, normalmente el director ensaya primero escenas sueltas, donde los de sonido aprovechamos para probar todo el sonido que haya en esta escena. Para finalizar la sesión de ensayo se hace un pase de la obra con todas las escenas que ya se van teniendo listas.

Se suelen hacer ensayos técnicos para ajustar el trabajo de cada departamento, pero a tiempo real y con los actores.

Se ajustan tiempos y niveles de sonido y luces; se ajustan entradas y salidas de escenografía; se ajustan las entradas y salidas de actores, músicas, luces, etc.

Todo culminará con el llamado Pase Técnico, que será un pase con todos los movimientos técnicos y con los actores haciendo la acción o texto que corresponda en cada escena o transición.

Cuando finaliza este pase, se da por fijada toda la parte técnica y el espectáculo ya está listo para ir al ensayo general, que es el paso previo al Estreno del espectáculo.

Ya está todo a punto.

Solo falta poner una última pieza a este rompecabezas apasionante.... El público.

VESTUARIO



La evolución del vestuario en el teatro no es paralela a su desarrollo en la vida ordinaria. Hay que pensar que el vestuario forma parte del arte dramático y es consecuencia de su convención.

En el teatro griego el vestuario tenía valor ritual. Así, en la tragedia, además de máscaras, usaban largas túnicas sacerdotales y los antiguos trajes jónicos. Gradualmente cada personaje fue adoptando vestuario peculiar y caracterizador y se calzaba coturnos. En la Comedia Antigua los trajes eran grotescos y los pájaros y otros animales se caracterizaban con accesorios tales como cabezas, colas, alas... En la Comedia Nueva, más naturalista, usaban trajes más parecidos a los corrientes, y los personajes se distinguían por los colores.

En el teatro romano la convención en el vestuario fue parecida a la griega, aunque con aproximación a los trajes griegos en las comedias de Plauto y Terencio.

En las representaciones de misterios y milagros medievales el vestuario fue creciendo en importancia, especialmente hacia el final de la Edad Media. Se mezclaban ornamentos sacerdotales para personajes bíblicos con atuendos contemporáneos para el pueblo. En las moralidades se recurría a la fantasía para caracterizar a los personajes alegóricos.

En el Renacimiento se recurre también al vestuario contemporáneo pero con variaciones fantásticas en los accesorios. El teatro del Siglo de Oro y el isabelino aportan poco en este sentido, salvo la fijación de atuendos estereotipados que responden a convencionalismos que alternan el anacronismo con la fantasía, pero con cierta base en la realidad, tanto en lo histórico como en lo contemporáneo. De esta forma el vestuario se convierte en tópico que ayuda al público a reconocer a los personajes como entes de teatro.

La Commedia dell'arte abunda en esta tendencia al estereotipar atuendos característicos para personajes también estereotipados, con caracteres y personalidad bien definidos.

El naturalismo triunfante en el siglo XIX busca que el vestuario acredite al individuo para situarlo cronológicamente. Se pretende, como en todo el teatro del momento, alcanzar la verdad objetiva e histórica.

En el momento actual el vestuario está condicionado por varios principios:

1.º El vestuario guarda relación con la función social del personaje. Pero, para no caer en el tópico y en el estereotipo, el figurinista ha de estudiar la obra y el personaje en ella.

2.º El vestuario está en relación estrecha con el carácter del personaje. En consecuencia el corte y el color han de estar orientados a la aportación de matices que completen la definición psicológica del personaje que el autor a menudo realza mediante actitudes y pormenores. Así el vestuario se aleja de su función real para incorporarse al convencionalismo teatral. Actitudes como vanidad, arrogancia, crueldad, sordidez o por el contrario amabilidad, comprensión, jovialidad, bondad se tienen que reflejar en el vestuario mediante pormenores que no pasarán inadvertidos del público.

3.º El simbolismo de los colores varía según los lugares y las épocas. En esto el teatro coincide con las modas de la vida. De todas formas el blanco, el negro, los colores chillones o los grises tienen significados precisos. Aunque no haya claves exactas y duraderas, puede decirse que el empleo del color está en función:

- -del tema y su tratamiento en escena,
- -de la escenografía y los juegos de luces
- -de las culturas originales.

4.º Los figurines están al servicio del teatro y no de una exposición de moda contemporánea o retrospectiva. Su valor no es histórico, sino dramático. Por tanto deben destacarse las líneas fundamentales y prescindir de detalles insignificantes o engorrosos.

5.º La tendencia desmitificadora actual, derivada en gran parte del teatro épico, permite juegos tales como presentarse los actores con sus vestidos de calle -o con mallas negras- y, cara al público, tocarse con atuendos o complementos que caractericen a sus respectivos personajes en distintas situaciones. Este sistema exige puesta en escena acorde. Pero debe tenerse en cuenta que la supresión del vestuario de época en determinadas obras, lejos de acercarlas al público, obliga a los actores a mayores esfuerzos interpretativos. Este fenómeno es opuesto al de adaptación de textos clásicos en los que a veces pueden suprimirse descripciones ambientales cuando son reemplazadas por la escenografía con más posibilidades que las de su época.

MAQUILLAJE



Las funciones del maquillaje hay que relacionarlas con las de la máscara. El maquillaje a menudo se ha considerado como una máscara que se aplica directamente sobre la piel. Y tanto el maquillaje como la máscara desempeñan un papel importante en el teatro grecolatino en la antigüedad y en el teatro chino y japonés actualmente.

En el teatro renacentista el maquillaje se usaba para caracterizaciones especiales -ángeles, demonios, aparecidos...-, pero raramente en papeles corrientes, salvo cuando los niños encarnaban personajes femeninos. Los otros recursos de caracterización -barbas, pelucas, falsas narices- se empleaban normalmente. Lo mismo cabe decir de la pintura para simular cicatrices, heridas o arrugas. Esto sucedía habitualmente en las representaciones con luz natural. Pero en las representaciones con luz artificial el uso del maquillaje no se incrementó rápidamente, salvo en el caso de las actrices que usaban los mismos recursos que fuera de la escena.

Normas generales

1.º En el caso más sencillo, el maquillaje ha de tender a destacar los rasgos del actor que, con la distancia y bajo la luz de los focos pierden visibilidad. Pero maquillaje y máscaras necesitan de estudios minuciosos cuando persiguen finalidad artística y se colocan al servicio de la creación e interpretación de caracteres y clima. En cada caso tendrán que estar de acuerdo con los convencionalismos propios del estilo.

2.º Al igual que el vestuario, el maquillaje proporciona al espectador la primera impresión sobre el personaje: época, edad, nacionalidad, condición social. Por consiguiente hay que intentar que estos rasgos aparezcan claros, pero sin caer en tópicos. Pero hay que recordar que junto a estos elementos caracterizadores de naturaleza plástica -vestuario y maquillaje- están la palabra, el gesto, la música y el ritmo y el comportamiento general del actor. Debe procurarse la coordinación.

3.º El uso de postizos -cejas, patillas, pelucas, calvas, barbas...- contribuye a la caracterización. Pero deben emplearse con tino y mesura para no caer en la mascarada. Téngase muy en cuenta en el teatro infantil.

4.º El maquillaje tanto colabora a eliminar defectos como a destacarlos. Por tanto debe tenerse en cuenta no sólo la imagen que se quiere crear, sino los rasgos personales del actor que se toman como punto de partida.

5.º Las condiciones del local y de la iluminación son determinantes. Un teatro de reducidas dimensiones impone uso discreto del maquillaje; mientras que los de grandes dimensiones piden que se acentúen los rasgos para que se perciban como normales.

6.º Cada obra, cada escuela interpretativa, cada tratamiento tienen sus exigencias propias en maquillaje y brindan a la vez soluciones distintas a los problemas planteados.

DiCCioNaRio
TéCNiCo
DeL
TEATRO

A

- **AFINAR ó ACOPLAR** –*maquinaria*-
Tarea que realizan los maquinistas cuando un bastidor esta suspendido en la parrilla; consiste en regular los tiros para que el bastidor quede a plomo, es decir, que no se “caiga” hacia un lado.
- **ALARMA DE INCENDIOS** –*bomberos*-
Campanas o timbres ubicados en diferentes lugares del teatro, para dar aviso de un siniestro y poder evacuar inmediatamente al público y al personal (actores, técnicos, administrativos, etc.).
- **AMPLIFICADOR** –*sonido*-
Aparato compuestos de circuitos electrónicos que sirven para amplificar el nivel de sonido.
- **ANFITEATRO** –*arquitectura del escenario*-
Del griego *amphi* –alrededor- y *teatron* –teatro-, es un edificio de forma elíptica o circular. El publico se sienta en las gradas (puede haber butacas, o no). También se denomina así a las salas de forma de hemiciclo.
- **APAGÓN** –*iluminación*-
Es una forma brusca y rápida de oscurecer una escena. Cuando el autor de una obra de teatro escribe “apagón” (*black-out*, en ingles), equivale a “cae telón rápido”.
- **ARLEQUÍN** –*maquinaria*-
Estructura rígida y telescópica que cierra verticalmente la embocadura, puede ser maniobrado manual o electrónicamente.
- **ARRIBA EL TELÓN** –*maquinaria*-
 - 1.- Acción de levantar el telón de boca, para iniciar un espectáculo.
 - 2.- Momento preciso en que los artistas y técnicos comienzan una temporada.
- **ARTEFACTO LUMÍNICO** –*iluminación*-
Nombre genérico de las iluminarías utilizadas en el teatro.
- **ASCENSORES** –*general*-
Sistema de elevación utilizados para los cambios de escena o de escenografía. Pueden ser accionados de manera eléctrica, hidráulica y/o manual.
- **ASISTENTE DE DIRECCIÓN (stage manager)**
Persona que secunda al puestista-director de escena.
- **AUDICIÓN** –*actuación*-
Prueba de actuación mediante la cual el director selecciona a los interpretes de la obra.

B

- **BACK-STAGE**
Expresión difundida en inglés. Alude a la “cocina” del espectáculo: lo que sucede detrás del escenario, lo que el público no llega a ver.
- **BAFLE** –sonido-
Denominación genérica de los equipos reproductores.
- **BAJO VOLTAJE** –iluminación-
Una lámpara de bajo voltaje tiene 4, 5, 6, 9, voltio, equipada con un transformador en 12 o 24 voltios. Los proyectores equipados con una lámpara de 250 o 500 vatios son alimentados por un transformador de 230 voltios en la entrada.
- **BAMBALINAS** –maquinaria-
Friso de tela generalmente plisada, con varas arriba y abajo, o bien bastidor montado, que se coloca de hombro a hombro del escenario, para aforar la parrilla de trastos colgados, varas de luces, etc. Si se las coloca en combinación con las patas, se logra una cámara.
- **BAMBALINÓN DE BOCA** –maquinaria-
Elemento horizontal de tela o de madera que permite, junto con los arlequines, “ajustar” las medidas del cuadro de escena (embocadura).
- **BANDA DE SONIDO** –sonido-
Cinta magnética donde está grabado el sonido de la obra que se representa.
- **BASTIDOR o TRASTO** –maquinaria-
Superficie de madera o de tela sujeta a marcos de madera o de hierro que hacen las veces de “paredes” en el escenario.
- **BLACK-OUT** –iluminación-
En el guión de luces se indica como “apagón”.
- **BOCA DE ESCENA** –maquinaria-
Es la parte de los teatros (sobre todo, en el teatro a la italiana) que separa el escenario de la sala y delimita la altura y el ancho de la embocadura. Hoy son regulares, se abren o cierran a voluntad.

- **CABINA DE ILUMINACIÓN** –*iluminación*-
Lugar donde el operador maneja la consola de luces para atender el espectáculo, los ensayos, etc. Solían estar a un costado del escenario, hoy se prefiere instalarlas al fondo de la platea (última fila).
- **CABINA DE SONIDO** –*sonido*-
Lugar donde el operador maneja la consola de sonido. Es preferible instalarlas en el fondo de la platea (última fila).
- **CABLEADO** –*iluminación y sonido*-
Instalación y conexión de los cables necesarios para una puesta de luces o sonido, con sus tomas correspondientes, en las varas, puentes, etc.
- **CACHA** –*iluminación*-
Juego de cuchillas en un elipsoidal que recortan el haz de luz.
Ver **ELIPSOIDAL**.
- **CADENA DE SEGURIDAD** –*iluminación*-
Retienen el proyector en la vara o puente en caso de desprendimiento de la morsa que lo contiene.
- **CÁMARA** –*maquinaria*-
Conjunto formado por las patas, las bambalinas y el fondo, sea negro o de otro color. Se las suele utilizar en funciones de ballet, recitales, actos, etc. La tela de las patas, bambalinas y fondo puede estar plisada o montada en un bastidor, sin pliegues.
- **CAMERINOS** –*arquitectura del escenario*--
Cuarto donde los actores descansan, se cambian de vestuario, se maquillan, etc. Cuando se necesita realizar cambios rápidos, los camerinos se instalan en los hombros del escenario.
- **CAMBIADOR DE COLORES** –*iluminación*-
Elemento que se coloca delante de las Pares, para obtener varios colores en un mismo artefacto; estos cambios se comandan electrónicamente.
- **CAMBIO ESCENOGRÁFICOS** –*maquinaria*-
Reemplazo de escenografías. Hay diversas maneras de realizar cambios escenográficos durante la función: desde la parrilla o desde el piso, por medio de carros, bastidores plegados, a la vista del público en un apagón o con una luz especial, denominada “luz de cambio”. A veces, los realizan los actores.
- **CANDILEJAS** –*iluminación*-
Antiguo sistema de iluminación instalado delante y en el borde del escenario-proscenio. Originalmente la escena era iluminada con velas o “candelas”, de ahí el nombre de “candilejas”. Hoy casi no se utilizan, salvo para algún efecto especial: debido a su ubicación dan una luz muy marcada de abajo hacia arriba, dibujando un rostro muy fantasmal.

- **CAPILLA** –*maquinaria*-
En los grandes teatros, espacio disponible detrás o a un costado del escenario, para preparar las escenografías, construir o armar para las próximas escenas, guardar carros, escenografías, etc.
- **CARRETES y POLEAS** –*maquinaria*-
Mecanismos de transmisión instalados en la parrilla y puente de maniobra que facilitan el ascenso y descenso de los trastos.
- **CARROS** –*maquinaria*-
Accionados manual y/o electrónicamente, se los utiliza para transportar escenografías y/o utilerías en el escenario.
- **CARROS o CARRITOS DE AMERICANA** –*maquinaria*-
Son utilizados para enganchar y transportar un telón de un lado a otro del escenario.
Ver **TELÓN A LA AMERICANA**.
- **CARTELERA** –*general*-
Pizarra donde se anotan los horarios de ensayos, funciones, informaciones internas, etc. Habitualmente esta cerca del escenario y de los camerinos para que la vean todos los que participan en el espectáculo.
- **CENITAL** –*iluminación*-
Ver **LUZ CENITAL**.
- **CICLORAMAS** –*maquinaria*-
 - 1.- Tela de color blanco, gris o celeste claro, de grandes dimensiones (normalmente, 30 x 12 m.), semicircular, sin costuras. Se la usa para crear un fondo con efecto de infinito, o bien, adecuadamente iluminada, para lograr otros efectos: día, noche, amanecer, etc. Generalmente esta sostenida (colgada) de parrilla.
 - 2.- Focos creados para iluminar grandes superficies: panoramas, fondos, escenografías pintadas.
- **CLAVIJEROS** –*maquinaria*-
Viga de madera con clavijas cada 20 cm instalada en los puentes de maniobra y sostenida por patas de metal, a un metro del piso del puente. Con las clavijas se amarran las sogas que sostienen los trastos y las varas de luces (cuando no son mecánicas).
- **CLAUQUE**
Antiguamente, personas contratadas especialmente para aplaudir o para reírse en un espectáculo, en los momentos indicados por el “jefe de claqué”.
- **CONSOLAS** –*iluminación*-
Aparato de comando mediante el cual se pueden realizar todas las combinaciones y efectos lumínicos imaginados para una puesta de luces. Constan de un pupitre de comando. En la actualidad, se las instala de frente al escenario y al fondo de la platea.
- **CONTAINERS** –*general*-
Embalajes metálicos de tipo y dimensiones normalizadas internacionales, donde se guardan o envían escenografías –utilerías, vestuarios, etc.- por barco o avión.

- **CONTRALUZ** –*iluminación*-
Luz que refuerza la imagen tridimensional de actores u objetos, al iluminarlos por detrás. Puede abarcar todo el escenario o bien un punto determinado.
- **CONTRAPENDIENTE** –*arquitectura del escenario*-
Contrarrampa que nivela la inclinación de un escenario o de un piso.
Ver **PENDIENTE**.
- **CONTRAPESOS** –*maquinaria*-
Utilizados para contrabalancear una carga (trastos o varas de luces pesadas), se desplazan por guías-carriles verticales especialmente instalados en las paredes del escenario, y además tienen una jaula de protección. Antaño, estaban peligrosamente “volados” sobre el escenario.
- **CONTRARRAMPA** –*arquitectura del escenario*-
Ver **CONTRAPENDIENTE**.
- **CRUZAR LAS LUCES** –*iluminación*-
Para evitar sombra en el rostro de los actores, se “cruzan” dos focos de izquierda a derecha y derecha a izquierda, que provienen de frente y a 45°.
- **CUE**
Palabra anglosajona utilizada en el medio teatral para denominar uno por uno, los efectos lumínicos que, sumados, conformaran el guión de luces.
Ejemplos:
 - 1) entra 1-4-6-9 a 60 por ciento;
 - 2) al decir *Ricardo III* “Mi reino por un caballo”: E (“entra”) 10-5-6-8 a 100 por ciento; S (“sale”) 1-4-9.
- **CUERDAS** –*maquinaria*-
Sogas utilizadas por la maquinaria para fijar, colgar de parrilla y maniobrar desde los puentes, los trastos, bastidores, bambalinas, etc. El teatro las ha heredado de las técnicas marineras para izar o arriar los velámenes.

D

- **DECORADOS o ESCENOGRAFÍA** –*escenografía*-
Espacio en el cual se desarrolla una acción dramática sobre el escenario. Pueden construirse en el escenario y/o en talleres, luego se los monta sobre el escenario. Son diseñados por el escenógrafo, al que antiguamente se denominaba “decorador”.
- **DESEMBARCO** –*escenografía*-
Espacio o lugar de salida de los actores o los técnicos en una escenografía, fuera de la vista del público.
- **DECROICA** –*iluminación*-
Lámpara equipada con un espejo.
- **DIMMERS** –*iluminación*-
Comandados desde la consola, controlan la intensidad de la luz. En el pasado, se los accionaba manualmente a traves de una rueda (Bordoni).
- **DIRECCIONAR** –*iluminación*-
Acción de dirigir los focos a las posiciones requeridas por el iluminador.
- **DISCO GIRATORIO** –*arquitectura del escenario*-
Es una parte del piso del escenario que gira sobre su propio eje a diversas velocidades, según los requerimientos. Se lo utiliza para cambios rápidos de escenografía, efectos de marcha, juegos actorales, etc.
- **DISEÑADOR DE ILUMINACIÓN** –*iluminación*--
Encargado del diseño de luces de un espectáculo, trabaja conjuntamente con el director de escena, el escenógrafo y el vestuarista. Presencia ensayos y confecciona los planos para la ubicación de los focos; conduce la dirección de las luces, planifica junto al director de escena los movimientos y las intensidades.
- **DISEÑO DE SONIDO** –*sonido*-
Crea la banda sonora de un espectáculo, los ambientes sonoros, la música o los efectos especiales y los ajusta, con el director del espectáculo.
- **DISPOSITIVO ESCÉNICO** –*escenografía*-
Espacio escénico imaginado por el escenógrafo.

E

- **ELIPSOIDAL** –*iluminación*-
Proyector de tres lentes con un de cachas para remarcar el ángulo. Los hay de muchos tipos, con diferentes ángulos de proyección. En la Argentina se los llama Lekos, una marca muy difundida
- **EMBOCADURA** –*arquitectura del escenario*-
Ver **BOCA DE ESCENA**.
- **ENSAYOS** –*general*-
Representaciones previas al debut en público. En los ensayos se aprende y comprende el texto, la canción o la partitura, la obra de teatro, la opera, ballet, etc., y se ajustan movimientos y acciones. Se realizan todos los días (normalmente durante dos o tres meses) hasta lograr el espectáculo buscado.
- **ENSAYO A LA ITALIANA** –*general*-
Ensayo en que solamente se pasa la letra, sin los movimientos ni los desplazamientos indicados. Se realizan para ejercitar la memoria del texto y sus replicas.
- **ENSAYOS PREGENERALES y GENERALES** –*general*-
Ensayos finales y pasada de toda la obra con todos los elementos (luces, maquinaria, utilería, vestuario, maquillaje, sonido) terminados y montados. Cuando es necesario se realizan ensayos técnicos solamente (cambios de escena, cambios de iluminación).
- **ESCALAS** –*arquitectura del escenario*-
Relación entre las medidas que figuran en los planos y las medidas reales. En los planos de desarrollo que presenta un escenógrafo para construir su escenografía, los objetos, trastos, escaleras, etc., están representados por ejemplo a escala 1:50 (es decir, 2cm.=1m.). Las reglas que se utilizan para adaptar estas medidas se denominan “escalímetros”. También las maquetas se realizan a escalas de 1:20 (5cm.=1m.) o 1:40 (2,5cm=1m.), según las medidas del escenario.
- **ESCENARIO** –*arquitectura del escenario*-
Lugar donde se desarrolla el espectáculo, espacio donde se monta la escenografía, y se actúa. Algunos escenarios cuentan con trampas y trabuquetes, para las apariciones y desapariciones “mágicas”. Los hay de diversos tipos:
 - A la italiana*. Frontal a la platea, equipado con hombros, parrillas, etc.
 - Isabelino*. Tres frentes, sin telón.
 - Bifrontal*. Entre dos plateas en forma de gradas.
 - Giratorio*. Con uno o dos discos en el centro.
 - Deslizante*. Se desliza hacia los hombros por medio de motores, permitiendo cambios rápidos de escenas, escenografías, etc.
- **ESCENOGRAFÍA** –*escenografía*-
Espacio en el cual se desarrollan las acciones en escena. Puede ser una sola para todo el espectáculo (“escenografía única”), o cambiar para los diversos actos.
- **ESCENÓGRAFO** –*escenografía*-
Diseñador del espacio escénico, desde un punto de vista artístico y escenotécnico, con una relación directa con el director de la obra.

- **ESMUZATTO o ESMUZADO** –*maquinaria*-
Manera de forrar dos trastos en ángulo de 90° para que no se note su unión.
- **ESTROBOSCOPICO** –*iluminación*-
Lámpara que emite muchos flashes instantáneos. Bajo esta iluminación, los movimientos normales dan la impresión de los del cine mudo, por la visión entrecortada (luz-apagón-luz-apagón).

F

- **FELONICO** –*escenografía*-
Placa de terciadas encoladas entre si, con una terminación “satinada”, ideal para la pintura plena que imita acabados muy lisos.
- **FERMA** –*maquinaria*-
Elemento de la escenografía que, colocado en el piso del escenario, oculta iluminarías, gradines, etc.
- **FIBRA ÓPTICA** –*iluminación*-
Elemento de transmisión óptica que se utiliza actualmente en teatro para ciertos espectáculos, especialmente para crear el efecto de cielo “estrellado”.
- **FILTROS DE COLOR** –*iluminación*-
Material gelatinoso –plástico, acetato, vinílico, policarbonato- que se coloca delante de la lente de los *spots*, reflectores y focos, para dar color al haz de luz. Antiguamente se los denominaba “gelatinas”.
- **FLUORESCENTE** –*iluminación*-
Lámpara de tubo de 600 watts que da efecto de “luz de día”, por lo cual es muy utilizada en el teatro, sobre todo para iluminar panoramas y cicloramas. También se los puede dimmerizar, es decir, atenuar su luminosidad.
- **FONDO** –*maquinaria*-
Tela –cortina o americana-, generalmente negra, colocada en el último plano de las patas, que así cierra y complementa una cámara.
- **FORO** –*maquinaria*-
Espacio detrás o a los lados de la escena donde se almacenan las escenografías y se realizan montajes y cambios de escenografías entre escena y escena. El espectador no debería ver ese espacio; si lo ve, se dice que el objeto o el actor “desfora” y hay que “aforar”, es decir, colocar una pata o trasto que tape la visión del foro.
- **FOSO DE ORQUESTA** –*arquitectura del escenario*-
Espacio reservado a la orquesta, que se encuentra delante del escenario, a un nivel inferior. Cuando no lo utiliza la orquesta, se lo puede incorporar al espacio escénico, elevándolo por medios mecánicos y/o hidráulicos.
- **FRESNEL** –*iluminación*-
Del apellido del inventor (Agustín Fresnel) de una lente escalonada, que permite enviar un haz de luz intenso con bordes ligeramente difusos.

G

- **GELATINA** –*iluminación*-
Ver **FILTROS DE COLOR**.
- **GENERALES**
Ver **ENSAYOS**.
- **GIRAS** –*general*-
Representaciones itinerantes dentro y fuera del país.
- **GOBO** –*iluminación*-
Chapa metálica a prueba de altas temperaturas con un motivo recortado –árboles, ventanas, ramas, etc.-. Se lo coloca entre las lentes y la lámpara para proyectar la imagen.
- **GUINDALETA** –*maquinaria*-
Sistema de amarre y desamarre, por medio de una soga fina, de trastos o elementos de la escenografía.
- **GUIÓN DE LUCES o SONIDO** –*iluminación y sonido*-
Documento que indica en detalle todos los movimientos de luces o sonido, con su respectivo pie de escena.
- **GUIÓN DE MAQUINARIA** –*maquinaria*-
Documento que indica en detalle todos los movimientos de maquinaria –trastos, carros, cámara, telón, etc.- que ocurren en la representación.

H

- **HALÓGENA** –*iluminación*-
Lámparas incandescentes cuyos filamentos son regenerados por un compuesto de bromuro y yodo.
- **HERSES o DIABLAS** –*iluminación*-
Artefacto oculto entre las bambalinas que se suspende desde la parrilla horizontalmente y paralelo a la embocadura equipado con varias lámparas de 150 o 300 watts y filtros incorporados (no con lámparas reflectoras ni *spots*). Se solía utilizarlos para dar una luz general, casi cenital; hoy se los utiliza muy poco, solo para efectos especiales.
- **HMI** –*iluminación*-
Lámpara a descarga de gas xenón a alta presión y de gran rendimiento luminoso (“luz de día”), de 5600° Kelvin, difícil de regular electrónicamente.
- **HIDRÁULICO**
Que tiene una grasa o un líquido especial (generalmente, aceite para la maquinaria hidráulica) para su funcionamiento. Este sistema permite realizar de manera totalmente silenciosa maniobras como subir o bajar pisos en los escenarios, proscenios, fosos de orquesta, etc.
- **HOMBROS** –*arquitectura del escenario*-
Laterales del escenario.

- **IGNIFUGO** –*bomberos*-
Producto que se utiliza para el tratamiento de materiales inflamables.
- **IGNIFUGAR** –*bomberos*-
Rociar con un líquido ignífugo los materiales inflamables, que, en caso de incendio, se consumirán lentamente y sin producir llamas.
- **ILUMINADOR** –*iluminación*-
Es el iluminador que trabaja junto con el director de la obra, el escenógrafo y el vestuarista para realizar las luces del espectáculo. Planifica los artefactos, los filtros de color, los gobos y el modo de pacheado que se necesitaran en toda la obra y escena por escena (guión de luces) para cumplimentar el diseño de luces
- **INTERPHONÍA** –*general*-
Sistema de comunicación interna entre todos los sectores técnicos del teatro (maquinaria, iluminación, sonidistas, sofistas, seguidorcitas, etc.), generalmente comandado por el asistente de dirección (*stage manager*).
- **IMPLANTAR LAS LUCES** –*iluminación*-
Instalar las luces en las varas o puentes de iluminación. También se lo llama “montaje de luminaria” o “montaje de luces”.
- **INTELIGENTES** –*iluminación*-
También se los llama “proyectores inteligentes” o bien “robotizados”.

K

- **KELVIN, GRADOS (K)** *-iluminación-*
Unidad de medida utilizada para definir la temperatura color de la fuente de luz.
Ver **HMI**.
- **KW** *-iluminación-*
Símbolo de kilo watt (1 Kw. = 1000 watts)

L

- **LÁMPARAS** –*iluminación*-
Hay dos grandes familias de lámparas: las incandescentes (de tungsteno halogenado) y las lámparas a descarga a gas (mercurio, sodio, xenón). Las lámparas PAR tienen la óptica incorporada, con un muy buen rendimiento luminoso.
- **LÁSER** –*iluminación*-
Siglas en inglés de “*light amplification by stimulated emission of radiations*”. Descubierto en la década de 1960, el láser es un amplificador de energía luminosa emitida por la luz monocromática. Se lo usa mucho en los conciertos de Rock, eventos especiales, pero poco en teatro.
- **LATERALES** –*arquitectura del escenario*-
Ver **HOMBROS**.
- **LECTURA** –*general*-
Las primeras reuniones de un elenco, donde se comienza a leer y aprender el texto de la obra a representar.
- **LENTE** –*iluminación*-
Gran lupa que permite modificar el ángulo del haz de luz emitido por el reflector, proyector o *spots*. Hay lentes biconvexas, convexas, biconcavas, plano-convexas, etc. La lente convexa es convergente y la lente cóncava es divergente.
- **LEKO** –*iluminación*-
Spots elipsoidal formado por una sola lente y un espejo. Se utiliza mucho en Estados Unidos y en Inglaterra.
- **LEVANTAR EL TELÓN** –*general*-
Frase con que se alude al comienzo de un espectáculo o la primera función de temporada.
- **LIBRETO** –*general*-
El libro con el texto de la obra, que trabajan el director, los actores, los asistentes de dirección y los técnicos.
- **LIENCILLO** –*maquinaria*-
Tela liviana de trama cerrada, utilizada normalmente para forrar trastos.
- **LINTERNA MÁGICA** –*escenografía*-
Artefacto escénico que combina en dos planos simultáneos la acción del actor o bailarín y la escena cinética. Creado por el escenógrafo Joseph Svoboda, fue presentado por primera vez en la exposición de Montreal, en 1967, en el *stand* de Checoslovaquia.
- **LUCES FRONTALES** –*iluminación*-
Fuente de luz proveniente del frente del escenario, a 45 o 60 grados respecto del actor.
- **LUCES LATERALES o DE CALLE** –*iluminación*-
Fuente de luz proveniente de los laterales o calles que contrastan y realzan los volúmenes. Se las utiliza muy frecuentemente en danza.

- **LUMINOTÉCNICA** –*iluminación*-
Arte de diseñar la luz para iluminar la escena. Esta a cargo del diseñador de iluminación, quien debe de saber utilizar toda una gama de artefactos de iluminación, filtros, etc., para adecuarlos a la estética buscada por el director de escena y el escenógrafo y para modelar la sombra y la luz.
- **LUCES PIRATAS o DE SEGURIDAD** –*iluminación*-
Se utilizan generalmente en azul (luz que no se percibe desde la platea en un oscuro a telón abierto) alrededor del escenario, para indicar a los actores y técnicos los caminos habilitados dentro del escenario.
- **LUCES RASANTES** –*iluminación*-
Fuentes de luz colocadas en el piso y laterales. Se utilizan mucho en danza y para crear efectos dramáticos.
- **LUZ CENTRAL** –*iluminación*-
Fuente de luz colocada de manera que sus rayos iluminen verticalmente el objeto. Se la suele utilizar para crear efectos muy especiales.
- **LUZ DE ENSAYO** –*iluminación*-
Artefactos de luz –*cyclos, padelones o iodós*- que iluminan el escenario desde la platea durante los ensayos.
- **LUZ DE SALA** –*iluminación*-
Luz utilizada para iluminar la platea y el *pullman* antes de comenzar el espectáculo. Se suele apagar la luz de sala para anunciar el comienzo del espectáculo; en algunas obras se la enciende en resistencia –en ese caso se la denomina **media sala**- para indicar en pequeño intervalo, o un cambio de escenografía rápido.
- **LUZ GENERAL** –*iluminación*-
Fuente de luz homogénea que ilumina sin detalles el escenario y a los actores; también se la denomina *luz de saludo*, es decir: todos los focos encendidos.
- **LUZ NEGRA** –*iluminación*-
Producida por radiaciones ultravioletas, la luz negra resalta ciertos materiales fluorescentes sobre fondo negro.
- **LLAMADA** –*general*-
Aviso que realiza el asistente o interfonista para que los actores sepan que tienen que ir al escenario a actuar.

- **MADERA MACHINBRADA** –*escenografía*-
Ensamblaje de dos tablas de madera “*a ranura y lengüeta*”.
- **MAQUETA ESCENOGRÁFICA** –*escenografía*-
Modelo volumétrico reducido a escala que representa la idea escenográfica con sus detalles de construcción, materiales a utilizar, colores, texturas, etc. Las escalas más comunes son 1:20, 1:50 y 1:10; las maquetas y los planos de los escenógrafos europeos son generalmente a escala 1:33 (se adapta a las medidas inglesas *pulgadas*)
- **MAQUINARIA** –*maquinaria*-
Sección responsable de la construcción de la escenografía, ya sea en madera o hierro, y del montaje y desmontaje escénico. Comprende diversas áreas: carpintería, herrería, montaje, tramoyista, trucos escénicos –trabochettos, vuelos-, telonero, movimientos de carros, colocación de tapetes en el escenario.
- **MAQUINARIA ESCÉNICA** –*maquinaria*-
Conjunto de maquinas y equipos que están al servicio de la escenotécnica en un espectáculo: parrilla, discos, motores puntuales, pisos –deslizantes, levadizos, manuales, mecánicos, hidráulicos-.
- **MAQUINAS**
 - Efecto Humo.** Puede ser de dos tipos:
 - 1.- *Niebla:* Una maquina especial pulveriza un aceite. Se utiliza este efecto para realzar la iluminación (haces de luz).
 - 2.- *Humo espeso y rasante:* Se realiza con una maquina que contiene agua caliente y hielo seco; al mezclarse ambos elementos se produce un humo muy denso, que por medio de un ventilador y mangueras especiales se envía a donde sea requerido.
 - Efecto Nieve.**
Ver **SACA DE NIEVE.**
 - Efecto Viento.**
El *sonido* del viento se logra haciendo frotar a mucha velocidad una lona y un cilindro de madera con listones fijados a sus lados. El viento *visual* se logra con ventiladores muy poderosos, colocados en los hombros del escenario.
- **MASTER** –*sonido*-
Banda original de sonido o video que se utiliza para un espectáculo.
- **MICRÓFONOS** –*sonido*-
Transmisor que convierte energía acústica en energía eléctrica, utilizado para captar y registrar los sonidos.
 - Ambientales**
Captan el sonido general en un escenario (voces, efectos, etc.)
 - Inalámbricos**
Captan la voz de cantantes y/o actores. Al principio, se les colocaba en las corbatas o en las solapas, de allí su denominación de “corbateros” o “solaperos”; actualmente se adhieren a la frente del artista con una cinta especial invisible y antialérgica.

- **MINI-BRUT** –*iluminación*-
Artefacto lumínico proveniente del cine; se utiliza en teatro de manera puntual. Compuesto de muchas lámparas, permite obtener una iluminación direccional y poderosa. Los más comunes están equipados con dos lámparas en serie de 110 voltios y en grupos de 6 u 8 lámparas.
- **MONTAJE** –*escenografía*-
Palabra genérica que designa el conjunto formado por las escenografías, la iluminación, el sonido y el video.
- **MORSAS** –*iluminación*-
Piezas metálicas para sujetar los focos a un soporte.
- **MOSQUETÓN** –*maquinaria*-
Un gancho de fácil manejo para enganchar y desenganchar segura y rápidamente decorados, cortinas, etc. Para el efecto “vuelo”, se utilizan los ganchos de alpinismo, para mayor seguridad de los actores, acróbatas, bailarines, etc.
- **MOTOR ELÉCTRICO** –*maquinaria*-
Artefacto alimentado por corriente continua o alterna, que transforma la energía eléctrica en movimiento mecánico.
- **MOTORES PUNTUALES** –*maquinaria*-
Se los coloca en parrilla, sin fijarlos, en los puntos necesarios para elevar ciertos elementos pesados.

N

- **NUDOS** –*maquinaria*-
Formas diferentes de entrelazar la soga de maniobra para sujetar los elementos del escenario. Se los suele utilizar en el puente de maniobras; los mas usados son los viejos nudos marineros, fáciles de ajustar y desajustar.

O

- **OPERADOR** –*iluminación y sonido*-
Técnico que maneja la consola de luces, la de sonido y/o la de video.

P

- **PACHEADO** –*iluminación*-
Función que permite conectar o habilitar los focos y los circuitos en los *dimmers*.
- **PADELONES** –*iluminación*-
Artefactos utilizados para iluminar grandes superficies –panoramas, cicloramas, etc.-. También se los denomina *Cyklight*.
- **PALCOS** –*arquitectura del escenario*-
En una sala a la italiana, espacios para cuatro o seis espectadores ubicados a nivel de platea y también en los pisos superiores, según el tamaño de la sala. Los ubicados a ambos lados del escenario se denominan *avant-scène*.
- **PANORAMA** –*maquinaria*-
Telón de fondo rígido, montado casi siempre al fondo de la escena, en una vara. Se los confecciona en tela de color gris o celeste pálido para facilitar la iluminación.
- **PANTALLA DE PROYECCIÓN** –*audio-visual*-
Tela plástica que sirve para proyectar imágenes de cine, televisión o sombras chinescas.
- **PANTALLA TRANSLÚCIDA**
Ver **PANTALLA DE PROYECCIÓN**.
- **PAPEL BASE** –*escenografía*-
En decoración de interiores se utiliza como base para el empapelado; en teatro, para disimular las juntas que producen las planchas de terciada, fibrofácil, aglomerado o *hardboard* con que se forra un trasto o bastidor. Luego, sobre este material se pinta.
- **PAR** –*iluminación*-
Lámpara con reflector incorporado. Las hay en diversos ángulos –aberturas de iluminación-:abierto, cerrado o mediano.
- **PARAÍSO** –*arquitectura del escenario*-
Ultimo piso en los teatros a la italiana. Desde el “paraíso” la visión es muy mala pero, según la tradición, la acústica es excelente.
- **PARRILLA** –*general*-
Parte superior del escenario –caja escénica- que soporta el conjunto de equipos de iluminación y de maquinaria (telones, trastos, telas, etc.). La mayoría son de madera, pero las hay también de metal y perpendiculares a la boca de escena. Hay teatros que tienen también una segunda parrilla, a dos metros por sobre la primera, para colocar motores y elevar elementos muy pesados.
- **PATA DE GALLO** –*maquinaria*-
Escuadra de madera o hierro que permite mantener a plomo –es decir, verticalmente- un trasto en el escenario. La pata de gallo se ajusta al trasto por medio de bisagras o tornillos y, para asegurar mayor firmeza, se le coloca en la parte inferior un peso. Cuando en vez de escuadra se coloca solamente una vara, se lo denomina “tornapunta”.

- **PATAS** –*maquinaria*-
Cerramientos laterales de un escenario, normalmente realizados en terciopelo negro o *black-out*. Con las bambalinas y el fondo –americana o telón de fondo-, forman la cámara de un escenario.
- **PENDIENTE DEL ESCENARIO** –*arquitectura del escenario*-
Indicación de un 3 a un 5 por ciento con que se construían los viejos escenarios, para facilitar la visión del espectador. Antes de mandar a construir la escenografía, y/o cuando la obra incluye danza, es conveniente tener en cuenta si el escenario tiene pendiente.
- **PERIACTES**
Elemento escenográfico en forma de prisma triangular que pivotea sobre un eje. Cada cara muestra un tema diferente, lo que permite cambios a la vista; se suelen colocar al costado del escenario, haciendo de patas.
- **PESCANTE** –*arquitectura del escenario*-
Ver **PROSCENIO**.
- **PINO BRASIL** –*maquinaria*-
Madera semidura sin nudos utilizada para realizar escenografías, bastidores, armillas, practicables, etc. Se la consigue, generalmente, en listones de 5,40 mts. de largo x 1 x 2” o 1 x 3”.
- **PISTÓN** –*arquitectura del escenario*-
Una avanzada del proscenio independiente del escenario, que se eleva mecánica o hidráulicamente. En algunos escenarios es a la vez el foso de orquesta.
- **PIVOTEADO** –*maquinaria*-
Eje que hace girar un trasto o carro con un soporte fijado al piso del escenario.
- **PLAFOND** –*maquinaria*-
Techo de una escenografía. Es un trasto suspendido desde parrilla que apoya sobre los otros trastos (paredes, etc.).
- **PLANO CONVEXO** –*iluminación*-
Ver **PROYECTOR PC**.
- **PLANOS DE DESARROLLO**
Código de comunicación entre escenógrafo, el vestuarista, el iluminador, por un lado, y los realizadores –utileros, maquinistas, luminotécnicos, sastres, escultores-, por el otro. Se aplican diferentes escalas, según lo que se necesite construir o realizar: las más comunes son 1:50, 1:20; los detalles se dibujan 1:1.
- **PLANTA** –*arquitectura del escenario*-
Plano visto idealmente desde un ángulo superior y a una cierta escala. La planta se utiliza para describir la ubicación de la escenografía, los focos; es consultada permanentemente en los montajes.
- **PLANTA LUMÍNICA - PLANTA DE LUCES** –*iluminación*-
Plano específico, a escala, que indica las posiciones de los focos en las varas, con referencia a la escenografía, sus características, canales, *dimmers*, colores, etc.

- **PLANTILLA** –*maquinaria*-
Dibujo realizado por los maquinistas o por los escenógrafos –según cómo esté organizado el teatro- a escala 1:1, en papel escenográfico, con el cual se determina una silueta que luego será calada, recortada o pintada.
- **PLATEA** –*arquitectura del escenario*-
Ubicación baja, casi a nivel del escenario, donde están instaladas las butacas.
- **POLEAS** –*maquinaria*-
Ver **CARRETES**.
- **POLICHINELA** –*maquinaria*-
Tela montada en una vara, que se enrolla y desenrolla. Se la usa en pantallas para proyección, también para cambios rápidos en un espectáculo. En teatros sin altura funciona como telón de boca.
- **PORTAFILTROS** –*iluminación*-
Marco metálico formado por dos hojas, entre las cuales se inserta el filtro. El portafiltros se coloca luego delante del foco correspondiente.
- **PRACTICABLES**
Plataforma o tarima cuya base esta construida en madera o metal; el piso o tablero se construye en aglomerado o en fenólico de 2 cm de espesor. La superficie estándar es de 2 x 1 mts.; la altura varia modularmente de 20 en 20 cm a partir de los 20 cm.
- **PREGENERALES**
Ver **ENSAYOS**.
- **PROSCENIO** –*arquitectura del escenario*-
Parte del escenario que avanza hacia la platea, se lo denominaba antiguamente *pescante*.
- **PROYECTOR** –*audio-visual*-
Aparato que permite proyectar imágenes (diapositivas, films o videos). Actualmente se los utiliza para proyectar imágenes que “hacen” de escenografía.
- **PROYECTOR ELIPSOIDAL** –*audio-visual*-
Equipado con dos lentes, un iris o diafragma y cuatro cachas (una por lado), este proyector produce un haz de luz concentrado, con bordes netos y homogéneos, y permite a la vez proyectar imágenes por medio de los gobos.
- **PROYECTOR DE ESCENOGRAFÍAS** –*audio-visual*-
Diseñado con una óptica especial para obtener un campo de imagen uniforme y luminoso, permite proyectar imágenes estáticas o bien móviles. Se lo ubica en el fondo de la sala (*front*) o bien desde atrás del escenario (*back*), entre otras posibilidades.
- **PROYECTOR FRESNEL** –*iluminación*-
Aparato de iluminación utilizado con una lente que emite un haz de luz intenso con bordes ligeramente difusos.
Ver **FRESNEL**.

- **PROYECTOR MOTORIZADO o MÓVIL** –*iluminación*-
Proyector de iluminación cuyas funciones (incluyendo espejo, filtros de colores, gobos, diversos movimientos, etc.) están motorizadas. Se lo comanda desde la consola central, por medio de una computadora que graba previamente todos sus movimientos.
- **PROYECTOR PC** –*audio-visual*-
Proyector con una lente plano-convexa que focaliza el haz de luz. Al variar la distancia entre la lámpara y la lente, varía el ancho del haz.
- **PUENTE DE SALA** –*arquitectura del escenario*-
Permite iluminar el frente del escenario y el proscenio.
- **PUENTE MÓVIL** –*arquitectura del escenario*-
Instalado en el centro del escenario, permite un acceso fácil a los iluminadores y les evita bajar y subir las varas para enfocar los proyectores.
- **PUNTES** –*arquitectura del escenario*-
Pasarelas fijas, a los costados del escenario y a cierta altura, dónde se realizan las maniobras de maquinaria: subir y bajar telones, contrapesar trastos, etc.
- **PUESTA DE LUCES** –*iluminación*-
Montaje y focalización de los focos que el diseñador de iluminación realiza junto a los técnicos.
- **PULLMAN** –*arquitectura del escenario*-
Ubicación de butacas en la parte superior de una sala (las primeras filas se denominan *súper pullman*). Los escenógrafos tienen que estudiar las visuales desde sus últimas filas.

R

- **RAMPA** –*arquitectura del escenario*-
Practicable en pendiente.
- **REFLECTOR** -*iluminación*-
Ver **PROYECTOR DE ILUMINACIÓN**.
- **RESINA**
Los bailarines pasan el calzado por este material (guardado en cajas, en los hombros del escenario) para no resbalar en el escenario o en el tapete.
- **RIEL** –*maquinaria*-
Guía metálica, en forma de “U” invertida, que se utiliza para que circulen –de manera manual o mecánica-, los carritos que sostienen la tela de una cortina o telón.

S

- **SACA DE NIEVE**
Bolsa de loneta o liencillo grueso, con perforaciones, que se rellena con papel picado blanco. Se la sujeta a parrilla con tiros, y el maquinista la zarandea maniobrando hacia arriba y hacia abajo para lograr el efecto “nieve”.
- **SALA** –*arquitectura del escenario*-
 - 1.- Edificio teatral.
 - 2.- El conjunto de platea y *pullman*, cuando el asistente de dirección o *stage manager* tiene todo preparado para comenzar el espectáculo y todavía no entro el publico. La orden para que el personal convoque al publico a ubicarse en las butacas se denomina “dar sala”.
- **SASTRE/A**
Técnico a cargo de la realización del vestuario. Pertenece a la sección Sastrería.
Ver **VESTIDORAS** y **VESTUARISTAS**.
- **SEGUIDOR o CAÑÓN** –*iluminación*-
Proyector especial, utilizado para “seguir” con su haz de luz a los actores, bailarines, etc.
- **SOFISTA – TRAMOYISTA** –*maquinaria*-
Maquinista que sube o baja los trastos desde el puente de maniobras, accionándolos manual o eléctricamente.
- **SOGAS** –*maquinaria*-
Ver **CUERDAS**.
- **SONODISTA** –*sonido*-
Técnicos encargados de los efectos sonoros de un espectáculo, también instalan micrófonos y atienden el espectáculo.
- **SVOBODAS** –*iluminación*-
Creadas por el escenógrafo Joseph Svoboda, son herses a baja tensión, que producen una “cortina” de luz. Se las usa principalmente en contraluces y calles.

T

- **TAPETE**
Alfombra, casi siempre de loneta gruesa que cubre todo el escenario. Se los pinta según los requerimientos del escenógrafo. Actualmente se las fabrica con loneta plástica de colores. Cuando este tapiz es utilizado para ballet se llama “tapete de danza” y esta confeccionado con un material resistente que amortigua los saltos y “vuelos” de los bailarines; comúnmente son reversibles: blanco y negro o gris y negro.
- **TAPICERO**
Técnico encargado de la confección de cortinas, telones, tapizado de sillas, sillones, etc.
- **TEATRO BIFRONTAL** –*arquitectura del escenario*-
Escenario central, con plateas elevadas a cada lado.
- **TEATRO CIRCULAR** –*arquitectura del escenario*-
Espacio circular o en forma de ovalo situado en el centro del anfiteatro. En Estados Unidos se lo llama “arene”, en alusión al circo romano.
- **TÉCNICOS**
Todos los trabajadores de un teatro que participan de la realización y atención de un espectáculo: maquinistas, utileros, escenógrafos, realizadores, escultores, peluqueros, maquilladores, iluminadores, sonidistas, asistentes, zapateros, etc.
- **TELÓN** –*maquinaria*-
Generalmente de terciopelo, se utiliza para separar el escenario de la sala y tiene diferentes formas de apertura.
 - Telón guillotina.**
Baja y sube verticalmente, y esta contrapesado, para facilitar la maniobra generalmente manual. El técnico que lo maneja (maquinista) se denomina “telonero”.
 - Telón a la americana.**
Cerrado, esta dividido en dos partes verticales y se abren hacia los hombros izq. y der. por medio de un riel accionado manualmente (por un telonero) o mecánicamente.
 - Telón a la italiana.**
En posición cerrada es como un telón a la americana, pero al abrirse cada lado se pliega en forma de “P” (lado izq. del espectador) y “P” invertida (lado der. espectador), gracias a un sistema de argollas y tiros cosidos en su parte posterior.
 - Telón a la veneciana.**
Baja y sube verticalmente, pero el sistema de apertura esta compuesto de argollas y tiros verticales que se pliegan o despliegan, según la acción del telonero. Cuando esta bajo, se aprecian unos pliegues horizontales cruzados por pliegues verticales: los forman los tiros entrelazados en las argollas, cosidas en el dorso del telón.
 - Telón brechtiano.**
Telón colocado sobre un cable que atraviesa el escenario de lado a lado a una altura de 2 o 2,50 mts. y se abre o cierra hacia un solo costado.

-Telón corto.

Se ubica a pocos metros del telón de embocadura (a mitad del escenario) y se utiliza para los cambios de escena rápidos. Se suelen representar escenas delante de este, mientras se preparan los cambios de escenografías por detrás

-Telón de embocadura.

Generalmente de tela (terciopelo, pana, etc.), separa la sala del escenario. También se lo utiliza para los cambios de escenografía, entreactos, etc.

-Telón de seguridad.

Telón de hierro, a guillotina, que separa el escenario de la sala. Sube y baja accionado a mano; en casos de incendio. Preservando así la sala o bien el escenario, a la vez que se evita la propagación de las llamas.

-Telón Polichinela.

Ver **POLICHINELA**.

- **TIROS** –*maquinaria*-
Cuerdas que sostienen los trastos. Por lo general, son de sogas, aunque actualmente se fabrican tiros metálicos, en acero.
- **TORNAPUNTA** –*maquinaria*-
Ver **PATA DE GALLO**.
- **TRABOCHETTO** o **TRABUQUETE** –*maquinaria*-
Ver **TRAMPAS**.
- **TRAMOYA** –*maquinaria*-
 - 1.- Todo lo que sucede en el escenario: armado, movimientos, etc.
 - 2.- Puente de maniobras; al técnico que opera desde el puente se le llama “tramoyista”.
- **TRAMPAS** –*maquinaria*-
Portones en el piso del escenario que se abren según la necesidad de la puesta, permiten la “aparición o desaparición inmediata” de los actores o de algún elemento escenográfico. Cuando estas trampas tienen un ascensor maniobrado manualmente, se denominan “trabochettos” o “trabuquetes”.
- **TRASTOS** –*maquinaria*-
Ver **BASTIDORES**.
- **TROMPE-L’OEIL** –*escenografía*-
En francés, significa literalmente “engaña-ojo”. Fondos pintados con perspectivas o texturas muy realistas.
- **TUL** –*maquinaria*-
Tela de algodón o sintética, con un tejido de malla hexagonal. Se monta en vara y es utilizado para efectos de transparencia y de tamizado en la iluminación (tiene que estar colocado muy tenso), y también para dar efecto de profundidad. El “tul de opera”, sin costuras, se coloca en la embocadura de los teatros líricos, lo que da un efecto muy especial a las escenografías.

U

- **UTILERO**
Técnico que trabaja en la sección de Utilería. Construye los elementos requeridos, y coloca los elementos en el escenario para los ensayos y funciones.
- **UTILERÍA**
Son los objetos utilizados en un espectáculo: sillas, mesas, camas, etc. La “utilería de mano” (cigarros, tazas, libros, etc.) se construye especialmente o bien se compra o alquila en casas especializadas.

V

- **VARA** –*maquinaria*-
Listón de madera o hierro de 2” de diámetro que se utiliza para suspender de la parrilla los telones y los trastos, y también los focos de iluminación. Hay una tendencia a usar cada vez menos varas de madera, pues se prefieren las de metal, que soportan mejor el peso.
- **VESTIDORA**
Técnica que ayuda a los actores en sus cambios rápidos, como así también a vestirse antes de salir a escena.
- **VESTUARIO**
Vestimenta que usa un actor para la interpretación de un personaje.
- **VESTUARISTA**
Artista que se hace cargo del diseño del vestuario para una obra, trabajando conjuntamente con el director de escena, elige las telas para cada una de las vestimentas, casi siempre esta a cargo también del maquillaje (pelucas, barbas y caracterizaciones especiales).
- **VISUALES** –*escenografía*-
En los planos, líneas que se marcan para estudiar la posibilidad de visión desde todos los ángulos de la platea y el *pullman*.

Francisco Álvarez Casto

ARQUITECTURA DEL ESCENARIO

Anfiteatro,2
Camerinos,4
Contrapendiente,6
Contrarrampa,6
Disco giratorio,7
Embocadura,8
Escalas,8
Escenario,8
Foso de orquesta,10
Hombros,12
Laterales,15
Palcos,21
Paraíso,21
Pendiente del escenario,22
Pescante,22
Pistón,22
Planta,22
Platea,23
Proscenio,23
Puente de sala,24
Puente móvil,24
Puentes,24
Pullman,24
Rampa,25
Sala,26
Teatro bifrontal,27
Teatro circular,27

AUDIO-VISUAL

Pantalla de proyección,21
Proyector,23
Proyector elipsoidal,23
Proyector de escenografías,23
Proyector PC,24

BOMBEROS

Alarma de incendios,2
Ignifugo,13
Ignifugar,13

ESCENOGRAFIA

Decorados o escenografía,7
Desembarco,7
Dispositivo escénico,7
Escenografía,8
Escenógrafo,8
Felónico,10
Linterna mágica,15
Madera machihembrada,17
Maqueta escenográfica,17
Montaje,18

Papel base,21
Trompe-L'ŒIL,28
Visuales,30

GENERAL

Ascensores,2
Cartelera,5
Containers,5
Ensayos,8
Ensayo a la italiana,8
Ensayos pregenerales y generales,8
Giras,11
Interphonía,13
Lectura,15
Levantar el telón,15
Libreto,15
Llamada,16
Parrilla,21

ILUMINACIÓN

Apagón,2
Artefacto lumínico,2
Bajo voltaje,3
Black-out,3
Cabina de iluminación,4
Cacha,4
Cadena de seguridad,4
Cambiador de colores,4
Candilejas,4
Cenital,5
Consolas,5
Contraluz,6
Cruzar las luces,6
Dicroica,7
Dimmers,7
Direccionar,7
Diseñador de iluminación,7
Elipsoidal,8
Estroboscópico,9
Fibra óptica,10
Filtros de color,10
Fluorescente,10
Fresnel,10
Gelatina,11
Gobo,11
Halógena,12
Herses o diablas,12
Hmi,12
Iluminador,13
Implantar las luces,13
Inteligentes,13
Kelvin, grados (k),14

Kw,14
 Lámparas,15
 Láser,15
 Lente,15
 Leko,15
 Luces frontales,15
 Luces laterales o de calle,15
 Luminotécnica,16
 Luces piratas o de seguridad,16
 Luces rasantes,16
 Luz cenital,16
 Luz de ensayo,16
 Luz de sala,16
 Luz general,16
 Luz negra,16
 Mini-brut,18
 Morsas,18
 Pacheado,21
 Padelones,21
 Par,21
 Plano convexo,22
 Planta lumínica - planta de luces,22
 Portafiltros,23
 Proyector fresnel,23
 Proyector motorizado o móvil,24
 Puesta de luces,24
 Reflector,25
 Seguidor o cañón,26
 Svobodas,26

ILUMINACIÓN Y SONIDO

Cableado,4
 Guión de luces o sonido,11
 Operador,20

MAQUINARIA

Afinar ó acoplar,2
 Arlequín,2
 Arriba el telón,2
 Bambalinas,3
 Bambalinón de boca,3
 Bastidor o trasto,3
 Boca de escena,3
 Cámara,4
 Cambios escenográficos,4
 Capilla,5
 Carretes y poleas,5
 Carros,5
 Carros o carritos de americana,5
 Cicloramas,5
 Clavijeros,5
 Contrapesos,6
 Cuerdas,6

Esmuzatto o esmuzado,9
 Ferma,10
 Fondo,10
 Foro,10
 Guindaleta,11
 Guión de maquinaria,11
 Liencillo,15
 Maquinaria,17
 Maquinaria escénica,17
 Mosquetón,18
 Motor eléctrico,18
 Motores puntuales,18
 Nudos,19
 Panorama,21
 Pata de gallo,21
 Patas,22
 Pino brasil,22
 Pivoteado,22
 Plafond,22
 Plantilla,23
 Poleas,23
 Polichinela,23
 Riel,25
 Sofista – tramoyista,26
 Sogas,26
 Telón,27
 Tiros,28
 Tornapunta,28
 Trabochetto o trabuquete,28
 Tramoya,28
 Trampas,28
 Trastos,28
 Tul,28
 Vara,30

SONIDO

Amplificador,2
 Bafle,3
 Banda de sonido,3
 Cabina de sonido,4
 Diseño de sonido,7
 Master,17
 Micrófonos,17
 Sonodista,26