

CURSILLO DE INGRESO 2025.  
LICENCIATURA EN ARTES ESCENOTÉCNICAS CON ORIENTACIÓN EN:

- ILUMINACIÓN DE ESPECTÁCULOS
- SONIDO DEL ESPECTÁCULO
- ESCENOGRAFÍA
- CARACTERIZACIÓN Y VESTUARIO ESCÉNICO

### 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.

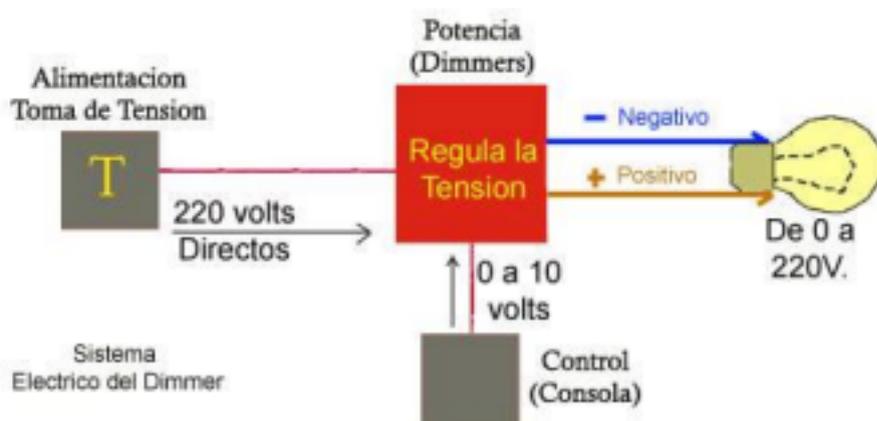
¡No queremos que una lluvia deje nuestros equipos de alta tensión en medio de una laguna!

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...

Cuanto 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.