

(didascalía)

Revista de teoría y práctica teatral - número dos - 21/06/2003



(*Marcela Sabio, Celina Andaló, La trusa cía., Teatro del Bardo, Cuarteto Prozac,
Carlos Falco, Cristina Copes, María Rosa Pfeiffer, Ana Di Lullo, Grupo Tajo, Andamio Contiguo*)



(sumario)

número dos 21 de junio de 2003 (archivo 2)



Los espacios inmersivos (o en busca del paraíso perdido)
por *Silvia Debona*, de Andamio Contiguo



La forma de la "no forma": la música habitando, gestual y ritualmente, los espacios escénicos abiertos colectivos por *Marcela Sabio*

①

Estrategias de construcción del espacio teatral y sus instrumentos representacionales por *Carlos Falco* PARTE 1

②

El espacio en "Roja"
por *Celina Andaló*, de La trusa cía.

③

Sin título
por Teatro del Bardo



④

El espacio infinito
por *Ana Di Lullo*, de Grupo Tajo

⑤

Espacio Prozac. Variaciones en cuanto a geometría, acción, sonido, escena y prozac. por Cuarteto Prozac

⑥

Reflexiones sobre un espacio de reflexión
por *Norma Cabrera* y *Silvia Debona* de Andamio Contiguo

⑦

El espacio como generador de historias dramáticas. Del espacio al texto. Del texto al espacio por *María Rosa Pfeiffer*



Dimensiones espaciales en el artificio sonoro/musical escénico
por *Mario Colasessano*, de Andamio Contiguo



El espacio escénico en el teatro y la danza
por *Cristina Copes*



Estrategias de construcción del espacio teatral y sus instrumentos representacionales *Parte 1*

por [Carlos Falco](#)

1

La Geometría y la Representación gráfica como herramienta del realizador teatral

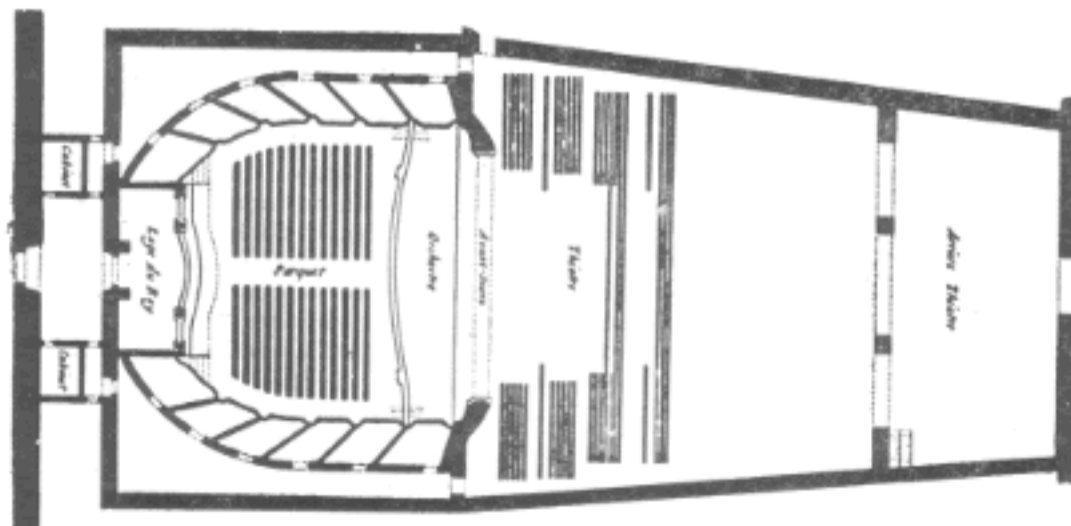
La Geometría es un sistema ideal de relaciones matemáticas ideado por el hombre para controlar, desde un punto de vista teórico, al espacio real y concreto, sea este natural o artificial.

La Geometría no solo se utiliza para capturar y representar el mundo físico y concreto, sino también, es un instrumento que puede crearlo. Como podemos comprobar en la actividad del Diseño, la Geometría permite prefigurar un objeto (edificio, mueble, utensillo, etc.) mediante el dibujo o la representación, y proyectarlo como una anticipación imaginaria del objeto mismo. Esta operación en términos genéricos se la conoce como **Proyecto**.

La Geometría como disciplina de las Ciencias Matemáticas, es un instrumento como tantos otros, ideados por el hombre para vincularnos con la realidad y dominarla. Esta posibilidad de reducción o de simbolización, de poder realizar traducciones o transposiciones de lo real a lo mental y viceversa, ha sido instrumento decisivo en la Historia del hombre y por lo tanto del Arte.

Los sistemas de representación han elaborado métodos y artificios gráficos para poder dibujar el espacio sobre un plano u hoja de papel. Estos recursos se denominan **proyecciones**.

Podemos representar en un plano de papel, la más variada gama de objetos, por ejemplo un edificio.



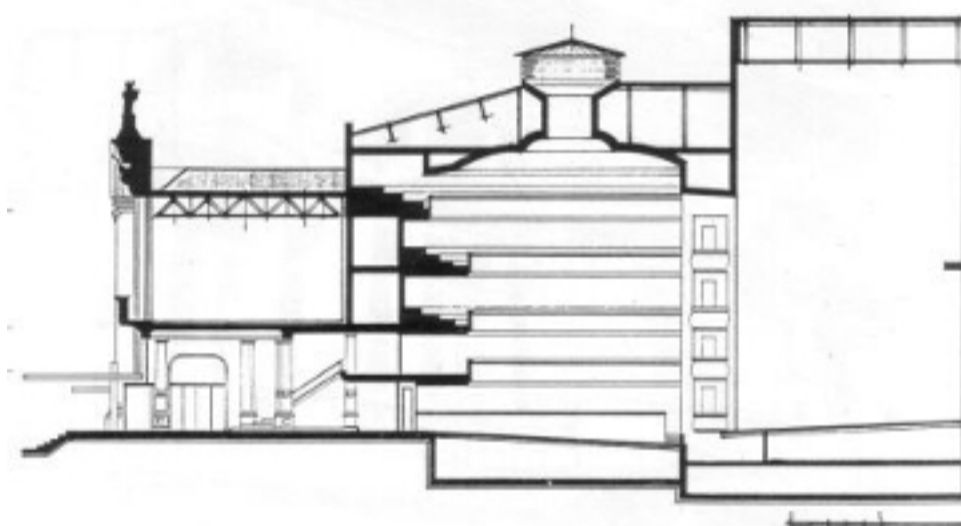
Primer Teatro de la Corte en España (Felipe IV - 1632) - Planta
(De Dumont, *Paralle de Plans des plus belles salles de spectacles, etc*)

Aquí, el observador y dibujante se ubica idealmente en un punto en el infinito, y traduce sin deformaciones las cualidades del objeto. Convencionalmente, en las proyecciones horizontales (plantas) reconocemos dos cualidades: ancho y largo o profundidad de la totalidad del edificio, como así también el ancho y largo de sus partes.

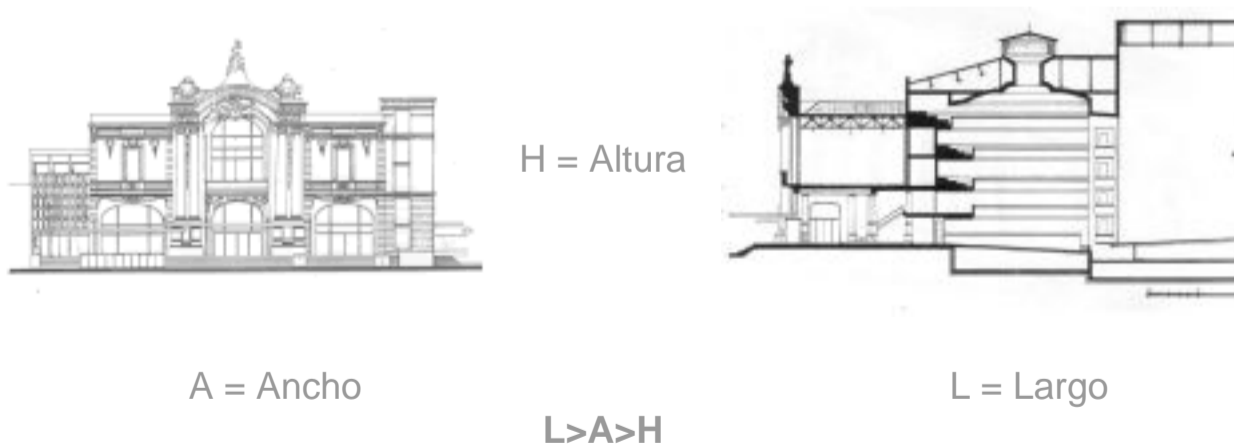
Y en las proyecciones verticales (elevaciones o fachadas), también dos. Ancho y alto de la totalidad y de las partes.



Teatro Municipal de Santa Fe (1905): Fachada sobre calle San Martín



Teatro Municipal de Santa Fe: corte longitudinal



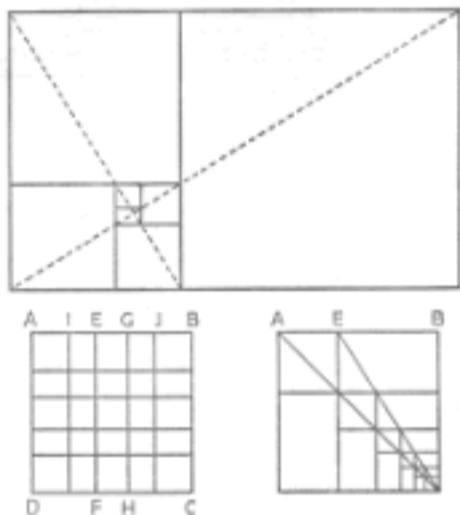
En las figuras, hemos agregado símbolos que nos aproximan mas acabadamente al reconocimiento del objeto. Decimos que L (largo) es mayor que A (ancho) y este a su vez es menor que H (altura). A estas cualidades las denominamos proporciones. Las proporciones son un sistema conceptual de relaciones dimensionales entre las partes constitutivas del objeto.

A partir de esta deconstrucción teórica del Objeto, la geometría puede recomponer las características aparentes del mismo, mediante el método de la Perspectiva ideado por los italianos en el Renacimiento.

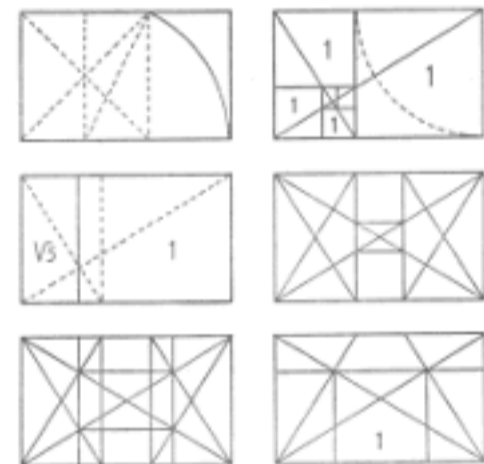


Perspectiva exterior del Teatro Carlo Felice, en Génova (grabado del Siglo XIX)

En la Historia del Arte podemos reconocer ejemplos ilustres en el dominio teórico de las proporciones que constituyen paradigmas clásicos como entre otros el rectángulo áureo o el cuadrado de oro.



*El rectángulo de cuadrados giratorios
(Divisiones armónicas del cuadrado)*



*El rectángulo
(Divisiones armónicas)*

Las dimensiones son también cantidades, para comparar los tamaños de las cosas y los objetos. Los sistemas de medición, son sistemas ideales, convenciones que permiten comunicar las características físicas de los elementos.

En este sentido podemos hablar de un lenguaje gráfico que prefigura o virtualiza y representa a los objetos reales. Otro componente de la Geometría es el concepto de escala. Los objetos reales poseen en circunstancias, dimensiones difíciles de representar gráficamente sobre un plano de papel.

Esta traslación virtual, a través del dibujo puede ser ampliada o reducida según el caso. Supongamos que en términos reales podemos asignarle a un objeto, por ejemplo, una longitud de cuatro metros, un ancho de dos y una altura de tres. Para ser representada o dibujada en su verdadera magnitud (escala 1:1) deberíamos poseer instrumentos de similares dimensiones: una hoja de papel y un plano de trabajo (mesa o tablero de dibujo) tan grandes como el edificio.

Pero, en los usos y costumbres, los instrumentos o útiles para la representación gráfica tienen tamaños acordes para facilitar el dominio que de ellos hace el dibujante o proyectista. Es por eso que convenimos que un metro en la realidad será, por ejemplo, representado por un centímetro en el dibujo.

A esta convención, a este pacto de comunicación lo denominamos Escala.

Esta somera descripción de los recursos gráficos y geométricos nos aproxima al concepto de tridimensión. Tres son los ejes

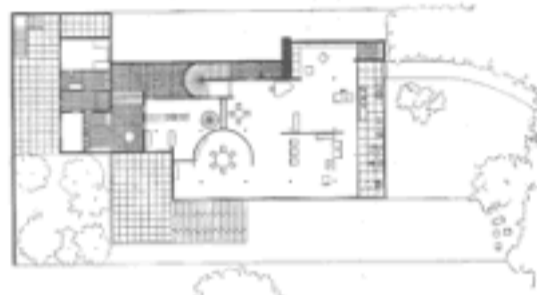
que definen el espacio, tres son las maneras de proyectar sobre el plano: plantas, vistas o alzados y perspectivas y tres son las proporciones relativas que contienen al espacio: ancho, alto y largo.

La geometría constituye un lenguaje que sirve para dominar y traducir las imágenes y las formas, aquellas que ensoñamos, que ideamos y prefiguramos en el inicio de la creación artística.

Pero la Geometría no constituye en sí misma una poética, aunque debemos reconocer que, en ocasiones, movimientos artísticos de singular importancia se desarrollaron en base a sus reglas y principios. Las referencias emblemáticas de *Piet Mondrián* y el *Neoplasticismo holandés* o del *Movimiento Moderno* en arquitectura, son significativas en la medida que construyeron una poética con el soporte de la reflexión geométrica.

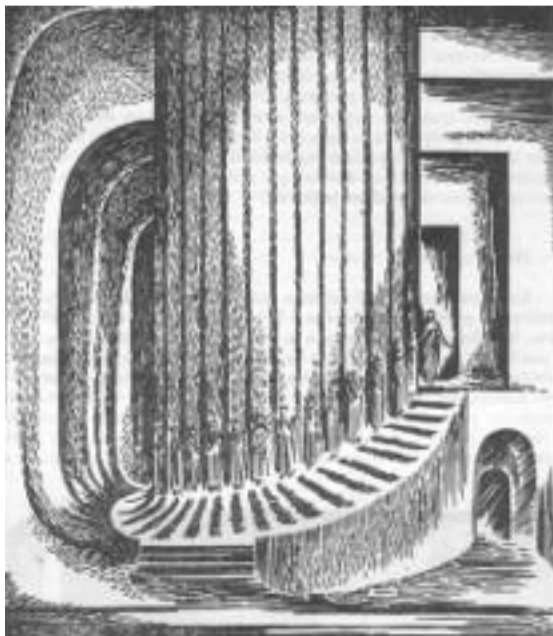


Piet Mondrian

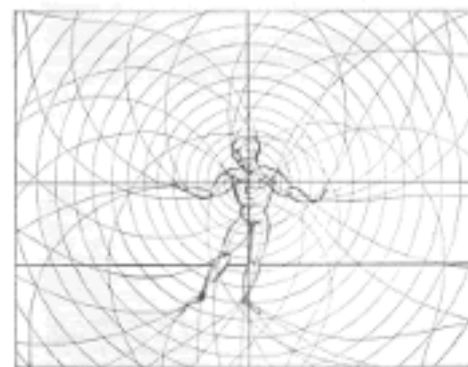
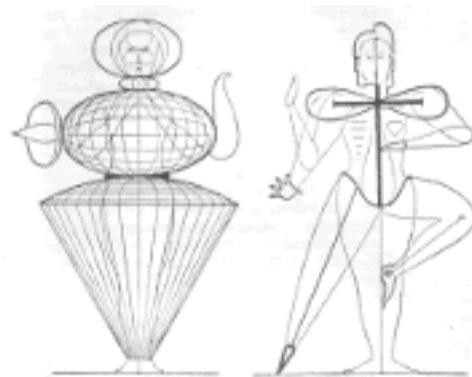


*Mies van der Rohe (casa Tugendhat)
Brno 1930*

No podemos en este sentido, desconocer que para los realizadores teatrales de la talla de *Gordon Craig* u *Oskar Schlemmer* entre otros, lo geométrico, constituyó la base y el fundamento de sus estéticas. Pero en general la geometría no es para el teatro un fin, sino un medio de dominar la dimensión poética del espacio teatral.



*El "Macbeth" de Gordon Craig
Dibujo de Gerda Becker With según Craig,
(Towards a new Theatre)*



Oskar Schlemmer (las leyes del cuerpo humano en el espacio dan como resultado un "organismo Técnico.")

Si decimos que la imagen es Forma y que ésta a su vez es Espacio, la Geometría es un instrumento necesario para su traducción. El saber geométrico es un medio indispensable para la comunicación entre el director y el esceno-arquitecto y entre éstos y los actores. A diferencia de la música o la poesía, la tridimensión geométrica es una componente real y estructural en el arte teatral.

El mundo físico, tangible y material es el soporte simbólico de la comunicación teatral. La construcción de la imagen en teatro es en esencia, el orden o el desorden de los objetos y elementos que componen la tridimensión. Las proporciones, las medidas, las escalas, las relaciones y las agregaciones o desagregaciones de objetos físicos entre los que incluimos al cuerpo del actor, son decisivas en la estética teatral. Esta es también, una construcción material.

Sabemos que ésta materialidad no es excluyente. La movilidad que involucra al tiempo, en el transcurrir del espectáculo, transforma a éste en un organismo vivo de sucesivas alteraciones físicas y transformaciones cuantitativas y cualitativas.

Pero para dominar y gobernar este universo físico desde el diseño, debemos considerar además la característica aleatoria y casual de la creación teatral. Podemos considerar entonces y desde esta situación de prediseño dos posibilidades extremas, dos actitudes iniciales que nos permiten ejemplificar y reflexionar sobre el momento previo a la realización.

Al primer caso lo denominaremos el de "la hoja en blanco". Esta actitud presupone una confianza extrema en la condición aleatoria y casual del teatro y suponemos aquí, a un realizador capaz de arribar al primer encuentro sin ninguna prefiguración confiado en la convergencia creativa del equipo puesto en situación de inventar desde los distintos roles una parte o porción del hecho espectacular y desde ahí hacia la totalidad.

En este caso el director actúa en función de sintetizar las apariciones imaginativas que surgen en el transcurso del proceso de trabajo. Esta alternativa plantearía un "*grado cero*" en la creación teatral donde, tal vez, sea el texto dramático el único soporte en el arranque productivo, en tanto supongamos la improbable circunstancia de que la lectura en soledad del director no produzca en él ninguna imagen previa.

El segundo hipotético extremo actitudinal es aquel en el que prevalece la intención de la "planificación total del espectáculo."

En contraposición a lo anteriormente comentado, aquí se supone un riguroso diseño del espectáculo en el que es posible predefinir la mayor cantidad de variables, seleccionando aquellas que garantizan con anticipación la eficacia del resultado. Recordemos que la palabra *Diseño*, posee la especial significación de lo anticipatorio de lo previo al objeto mismo.

En arquitectura por ejemplo, no es posible la construcción de un objeto sin un meticuloso proceso de diseño plasmado en un Proyecto, es decir en una virtualización previa del edificio. Podemos aquí leer en planos dibujados, todas las cualidades del objeto arquitectónico previo a su construcción. Las características funcionales, tecnológicas y formales, pero también debemos decir que la arquitectura no posee la movilidad signica del teatro.

Una obra de arquitectura se proyecta una vez y se supone que mantendrá, después de construida., vigente todas sus cualidades por prolongados lapsos: años, décadas o tal vez siglos. La arquitectura es en general, un hecho material estático. Su significación poética o artística depende de la movilidad que las distintas miradas sobre el objeto produce el observador en el transcurso del tiempo.

Esta diferencia de permanencias y de movilidad nos sugiere que el concepto de proyecto o de diseño en el Teatro tenga características más abiertas y divergentes en la prefiguración. Aunque deseáramos realizar un proyecto acabado de un espectáculo, aunque intentáramos realizar una planificación exhaustiva nos encontraríamos con obstáculos intrínsecos a la naturaleza misma del objeto teatral: la movilidad signica y lo aleatorio en la producción.

La planificación total de un espectáculo significaría la exigencia de una definición "cuadro por cuadro" a la manera de una cámara cinematográfica que nos permita visualizar con anticipación la totalidad del mismo en su desarrollo temporal.

Tan estricta predeterminación niega la posibilidad de la inserción de aportes creativos espontáneos, la agregación de signos surgidos de la inspiración circunstancial, del repentismo del accidente o la casualidad en el proceso de trabajo. En ambos extremos: la hoja en blanco y la planificación total son de difícil instrumentación práctica.

En el primer caso la imprevisión de ciertas cuestiones pueden tornar ingobernable el proceso productivo, pues se debe recurrir con exceso al método de la prueba y el error.

En el segundo caso el trabajo previo sería tan arduo en recursos y tiempo que su desarrollo exigiría un desproporcionado esfuerzo en relación al producto final. Sabemos que en una producción teatral cualquiera sea su sistema, el tiempo disponible es un dato de vital importancia, esté el mismo referido a los aspectos artísticos como también a los económicos y financieros.

Entendemos por esto que entre ambos extremos existe una amplia gama de posibles estrategias. Aquí el realizador debe encontrar la que resulte más eficaz en función de las características del material a realizar como a su posible producción. Es aquí donde el dominio básico de lo geométrico puede resultar útil en el sentido del esbozo de las estructuras espacio-significativas del espectáculo ideado. Reconocemos que entre los componentes del lenguaje teatral existen variaciones dinámicas importantes. Algunos ordenadores o componentes son más estáticos o invariantes y esta condición nos posibilita una traducción directa a un sistema geométrico, por ejemplo: el ámbito escénico.

Si trabajamos en un espacio formalizado para la actividad teatral, un edificio, sabemos anticipadamente, que el mismo posee

un escaso margen de modificaciones estructurales. No podemos trasladar a voluntad las paredes de un teatro. Algo similar sucede con el espacio escénico que es el espacio útil para la construcción del espectáculo. Este es un dato previo, una premisa de proyecto, incluso hasta cuando decidimos transgredirlo ubicando trastos y actores en el lugar de la espectación.

No decimos con esto que una planificación deba comenzar por el diseño del dispositivo escenográfico, pero el realizador puede tener en función de estas invariantes, un concepto topológico, tridimensional de la imagen teatral instalada en un ámbito determinado.

En relación al ordenador más dinámico del espacio teatral como lo es el Arte de la Actuación, resultaría inconducente predeterminar con excesivo celo las posibilidades resolutivas del actor en un proceso de construcción del personaje. Las estructuras y los mecanismos psicofísicos sólo son factibles de desplazarse y concretarse en la experiencia directa. Pero sí podemos en este aspecto como realizadores esbozar una morfología general, una configuración deseada en tanto que un actor-personaje es una entidad material concreta que se integra a una determinada imagen. De alguna manera la asignación de un rol a un determinado actor o actriz, es un gesto de prediseño que responde en determinadas circunstancias a presentimientos estéticos más que a certezas, ya que la eficacia de una imagen-personaje está sujeta y condicionada por una compleja trama de interrelaciones humanas y artísticas sobre la que podemos indagar en el proceso de trabajo.

*La **PARTE 2** de este artículo se encuentra en el (archivo 3) de este número dos de (didascalia)*



Carlos Falco



Santa Fe, Argentina.
familiafalco@arnet.com.ar

Arquitecto. Director Teatral. Iluminador. Escenógrafo. Regente de la *Escuela de Diseño y Artes Visuales* del Liceo Municipal de Santa Fe, Argentina. Docente e Investigador en la *Facultad de Arquitectura* de la *Universidad Nacional del Litoral*.



El artículo correspondiente a esta sección se encuentra disponible en el **(archivo 1)** de este número dos de **(didascalía)**



La segunda parte del artículo **O1** y los artículos **O2** al **O7** se encuentran en el **(archivo 3)** de este número dos de **(didascalía)**