7 condicionantes del diseño escénico

Por Alvaro Tobón

Una antigua forma de expresión que entra con fuerza en las escuelas contemporáneas de diseño, y convoca a las neoactividades que implican su ejercicio.

Cuando abordamos la práctica del diseño escénico nos encontramos, como en todo proceso de diseño, frente a un encargo que nos exige cumplir unos requerimientos: capacidad para resolver una serie de problemas y vadear diversas situaciones para llegar, a través de procesos de síntesis, a su solución plasmada en un proyecto que equilibre lo formal, lo funcional y lo técnico. Así comunicaremos lo que queremos comunicar. El hecho teatral mantiene, en su esencia, siete hitos característicos y particulares por los que debemos transcurrir, inexorablemente, si queremos llegar a un buen final:

1. El cliente, los clientes, el cliente

En el diseño escénico existe, pervive y cohabita una verdadera poli-clientela que, a la manera de una hidra, tiende a ir en todas las direcciones a la vez. Hay que ser muy cuidadoso en el caso de caer en la tentación de descabezar a alguna de las cabezas: pues siempre se duplicará. Quién decide qué es lo que se quiere depende del momento y de quién esté al frente en ese instante, pero sin olvidar que todos tienen razón y a todos hay que atender (antes o después del diseñador, eso depende). Identificadas, las cabezas son: el autor, que nos dice cómo es el proyecto; la dirección, que se encarga de la puesta en escena —y, por ende, en la conceptualización básica que puede alterar el designio del autor—; la producción, encargada de la realización, es decir, quien decide, entre otras cosas, cuándo y cuánto se paga; los personajes o sus intérpretes, aparentes habitantes que padecen las excentricidades de todo diseño y, finalmente el público (al que los toreros llaman, sabiamente, el monstruo de las mil cabezas). Y detrás de todos, acechante, se encuentra la crítica, evaluadora proteica que suele dictar cómo deben hacer los que hacen.

2. La base o programa

La información inicial se extrae del texto dramático, donde yacen de manera imperiosa las didascalias esgrimidas por el autor. En algunos casos estas son muy precisas, como las que encontramos, por ejemplo, en los libretos de Tenesse Williams (implacables, verdaderamente proustianas). En otros casos están oficiosamente ausentes como sucede en la formidable y vasta obra de William Shakespeare, que han sido representadas tantas veces y de diversas maneras. Por otro lado, hay que buscar en los diálogos acotaciones sugeridas que no son

exactamente didascalias sino menciones de orden espacial, objetual, ambiental y gestual, que se escuchan en la propia voz de los personajes. Además, como si no hubiera suficiente información, saber leer la multiplicidad de subtextos que tal literatura suele proveer y de esa manera imaginar su proyección (según nuestra decisión) en espacio, objetos, luz, paisaje sonoro, vestimenta y gesto.

3. La investigación: indagaciones, desambiguaciones y averiguaciones

El tiempo de la construcción teatral suele ser muy corto, al igual que el presupuesto. Por eso la persona que se dedica al diseño escénico tiene que construir su propio sistema de consecución de datos que le ayuden a alimentar su imaginación y a respetar lo que debe ser respetado. No valen los métodos tradicionales ni los vanguardismos en lo que a la investigación se refiere, pues solamente el propio conocimiento, talento, intuición y experiencia de cada diseñador escenográfico le guiarán a través de las pistas que él encuentre en el libreto, en las opiniones y hallazgos del resto del equipo, y en los avatares de la casualidad. Hay hechos fundamentales: si el autor incluyo en el texto los estilos, usos y costumbres de la época y lugares en que se ubica la acción, bien será para reconfigurarlos o para alterarlos libremente o incluso hasta anularlos, si es esa la idea innovadora del momento, *èpater la bourgeoisie*. Buscar lo que hay detrás de lo dicho siempre ayuda, y perderse a veces no es insípido. Lo demás es una inversión de tiempo que quizá no pueda reemplazarse. Hay que saber escoger. Si la investigación debe ser fundamental, rigurosa y exhaustiva, el equipo de producción habrá de contar con especialistas eventuales que trabajen para contribuir a cada una de las instancias, bajo la dirección de los diseñadores.

4. Lo que existe y lo que no: repertorio y creación

En las obras de repertorio se parte de un libreto o guión. En cambio, en la creación se parte casi de la nada (por eso la llamamos *creación*). Allí el proceso es bastante más dispendido, pues nadie sabe hacia donde llevará. El viaje es sin brújula, altímetro y reloj (de pronto un compás y una regla, pero para dibujar, por si acaso). El diseño se va componiendo y descomponiendo impensadamente, de un momento a otro, sin aviso. Lo que en algún momento parecía decidido por su fundamentación sólida y envoltura consistente, de apenas un soplo y lo que este dura, pierde su estructura. «Vuelva atrás y comience y así», constantemente, hasta el día en que, por consumación o consustanciación, se establece lo que finalmente queda.

5. La temporalidad

El tiempo considerado como cuarta dimensión es sustancial en el evento teatral, no solo porque transcurre desde un principio a un fin sino porque es la esencia misma de su existencia. Solo ocurre mientras se ve y se usa. Solamente es cuando se presenta a un público y solo es mientras dura la suma de instantes que esa reunión significa, nunca antes pues siempre está incompleto. No importa en qué etapa de su desarrollo se encuentre, aunque todas sus etapas de producción sean en tiempo presente («en tiempo real», como se dice hoy

en día). Es ahí donde radica su magia y su atribución real. Es decir que quien diseña debe estar consciente de que la verificación de su trabajo se dé cada vez que el hecho se escenifique. Se suele hablar, eufemísticamente, de espacio efímero por estas razones, pero en verdad se debería llamar espacio eterno dado que el presente es, a la vez, su inmanencia.

6. El espacio escénico: hacia una zonificación

Hay que comprender el espacio en donde sucederá el hecho teatral. Ningún lugar es igual a otro así pertenezcan a la misma clasificación *escenotécnica*. Cada espacio escénico tiene sus propios rasgos: hay que intimar con la maquinaria teatral que alberga, averiguar sus límites; debemos asimilar los visuales, la altura y ancho de la boca, su aspecto, la profundidad del escenario y las distancias entre la escena y el público. ¿Cuál es la relación entre estos espacios? ¿La sala está rodeada por muros o por personas? El mensaje emitido desde el escenario se vierte entre los vasos comunicantes que estén dispuestos por la arquitectura. Conocer a las personas que se encargan de hacer mover los hilos y las palancas siempre ayuda. De todo esto irán apareciendo las sucesivas «espacialidades» que habremos de proyectar. Es en el espacio escénico donde llegan nuevas tendencias, nuevas propuestas, nuevas formas que pretenden derribar a las existentes. Algunas de estas novedades pueden llegar a convertirse en una moda pasajera o resultar perdurables, permaneciendo hasta que otras ideas vengan a «acabar» con ellas; así la espiral neotérica habrá de continuar circunvolando el espacio escénico.

7. El equipo: trandisciplinariedad

La construcción de un hecho teatral sólo es posible mediante la participación activa y decisoria de un verdadero colectivo de personas especializadas en cada una de las disciplinas que componen las áreas definidas desde hace siglos. Quien diseña (o quienes diseñan, pues a veces es tal la complejidad de la obra que es necesario un diseñador para cada uno de los fragmentos que componen la totalidad) forma parte de este atado de engranajes y depende e influencia a todas las partes de esta *summa teatralis* que al final (si el equipo es coherente incluso en sus desacuerdos) aparece ante el universo de expectantes como la esfera perfecta que los envuelve y que habrá de rodar en esa mesa infinita, eterna, larga, ancha y fluctuante que llamamos tiempo.

Finale, ma non troppo

En resumidas cuentas, además de poseer un entrenamiento tenaz en abstracción visoespacial, quien se dedica al diseño escénico es una persona que tiene que saber de arquitectura sin ser arquitecto, de ingeniería sin ser ingeniero, de dramaturgia sin ser dramaturgo, de filosofía sin ser filósofo, de antropología sin ser antropólogo, de comunicación sin ser comunicador, de psicología sin ser psicólogo. Los diseñadores escenográficos somos artistas, somos de la clase de artistas que creemos que debemos incorporar la ciencia, la técnica y la tecnología al morral en donde cargamos la vida, en el mismo bolsillo en donde guardamos a la cultura.

Publicado el 18/07/2012

FOROALFA
ISSN 1851-5606
https://foroalfa.org/articulos/7-condicionantes-del-diseno-escenico