

TFG

MATERIALIZANDO EL OBJETO ESCÉNICO.

*UTILERÍA PARA LA LLEGENDA DE SANT JORDI, EL DRAC I LA
PRINCESA*

Presentado por Paula Soriano Pérez
Tutora: Martina Botella Mestres

Facultad de Bellas Artes de San Carlos
Grado en Bellas Artes
Curso 2017-2018



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

En este TFG se expone el proceso seguido durante la creación del proyecto de utilería realizado para la obra "La llegenda de Sant Jordi, el drac i la princesa", obra teatral que se representa desde 1981 y que requiere de una revisión de la dramaturgia y la escenografía para ofrecer al pueblo una propuesta más actualizada, con el estilo del realismo mágico.

Para situar la práctica de la utilería, hemos tratado en el marco teórico la definición y varias lecturas del objeto escénico, así como la importancia que tiene la utilería dentro de la práctica escenográfica y su relación con la escultura. En la presentación del proyecto exponemos el proceso de colaboración y coordinación con el equipo de dirección del montaje y el desarrollo de los diseños de utilería, su materialización y presentación en el contexto de la obra.

PALABRAS CLAVE: objeto escénico, ambientación, utilería, escenografía, San Jorge.

SUMMARY

This final undergraduate project presents the process followed during the creation of the props project for the work "La llegenda de Sant Jordi, el drac i la princesa". It is a play that has been represented since 1981 and that requires a revision of the dramaturgy and the scenography in order to offer the people a more updated proposal, with the magical realism style.

To situate the practice of props, we have treated in the theoretical framework the definition and several readings of the stage object, as well as the importance of the props within the scenographic practice and its relation with sculpture. In the presentation of the project, we explain the process of collaboration and coordination with the stage management team and the development of the prop designs, their materialization and their presentation in the context of the work.

KEYWORDS: theatrical object, setting, props,
scenography, San Jorge.

RESUM

En aquest TFG s'exposa el procés seguit durant la creació del projecte d'utilatge realitzat per a l'obra "La llegenda de Sant Jordi, el drac i la princesa", obra teatral que es representa des de 1981 y que requereix d'una revisió de la dramaturgia i l'escenografia per oferir al poble una proposta més actualitzada-, amb l'estil del realisme màgic.

Per situar la pràctica del utilatge teatral, hem tractat en el marc teòric la definició i diverses lectures de l'objecte escènic te, així com la importància que te l'utilatge dins de la pràctica escenogràfica i la seva relació amb l'escultura. En la presentació del projecte exposem el procés de col·laboració i coordinació amb l'equip de direcció del muntatge i el desenvolupament dels dissenys d'utilatge i la seva materialització i presentació en el context de l'obra.

PARAULES CLAU: objecte escènic, ambientació, utilatge, escenografia, Sant Jordi.

AGRADECIMIENTOS

Me gustaría agradecer en primer lugar a Leo Ferre, por darme la oportunidad de colaborar con él y confiar en mí como persona y como profesional, permitiéndome así realizar un proyecto real.

A los profesores del departamento de escultura, y sobre todo a Martina, por ayudarme y guiarme en este proyecto, por su tiempo y gran dedicación, gracias.

A los compañeros y técnicos que de forma directa o indirecta me han ayudado a realizar el trabajo.

Y en especial a mi apoyo incondicional por su preocupación e interés, mi familia, son luz alumbrando mi camino.

INDICE

1. INTRODUCCIÓN	6
1.1. OBJETIVOS	7
1.2. METODOLOGIA	7
2. MARCO TEÓRICO	11
2.1. EL OBJETO EN ESCENA	11
2.1.1. DEFINICIÓN DEL OBJETO ESCÉNICO.	12
2.1.2. SEMIÓTICA DEL OBJETO.	13
2.1.3. MÉTODOS DE CLASIFICACIÓN .	13
2.2. REFERENTES	18
- TADEUSZ KANTOR.	18
- <i>EL MISTERI D'ELX</i> .	20
- LA BELLA Y LA BESTIA.	21
3. LA LLEGENDA DE SANT JORDI, EL DRAC I LA PRINCESA	23
3.1. ARGUMENTO Y REVISIÓN DE LA OBRA.	22
3.2. PAUTAS Y COORDINACIÓN CON EL DIRECTOR ARTISTICO.	23
3.3. NUEVAS NECESIDADES DE OBJETOS Y DE ESPACIOS.	24
4. DISEÑO Y MATERIALIZACIÓN DE LOS ELEMENTOS	25
4.1. El Yunque y el gremio de los Herreros	27
4.2. Los Escudos y los soldados	28
4.3. El Maniquí y el gremio de los tejedores	29
4.4. El Caballo de <i>Sant Jordi</i>	30
4.5. El Dragón y los porta-velas.	32
— Presupuesto.	33
5. CONCLUSIONES	34
6. BIBLIOGRAFIA	35
7. ÍNDICE DE IMAGENES	37

1. INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo de Final de Grado expone el proceso de creación, rediseño y materialización de una parte de la utilería de la obra *La Ilegenda de Sant Jordi, el drac i la princesa*. Una práctica escenográfica, la de la utilería, que aun siendo sutil y silenciosa, contiene elementos vitales para la representación.

Se trata de una obra teatral que nace de una iniciativa popular y que viene representándose desde 1981. Han pasado casi treinta años desde entonces y es por este motivo que todo el conjunto de la misma, tanto dramaturgia como escenografía, necesitaba ser revisado, mejorado y adaptado a los nuevos tiempos. Es precisamente la renovación de la escenografía, en concreto de la utilería, lo que motivará la parte práctica de nuestro trabajo.

El trabajo que hemos desarrollado en colaboración estrecha con el director artístico, Leonardo Ferre, ha consistido en el diseño y construcción de varios objetos. Como este proyecto tiene un carácter eminentemente práctico¹, hemos considerado conveniente orientar el marco teórico hacia la reflexión sobre la importancia que la utilería tiene en la práctica escenográfica. Por tanto, hemos estructurado el trabajo en dos partes. En la primera, el marco teórico, profundizamos en la importancia que tiene la utilería para la creación de espacio y caracterización de los personajes así como referentes escénicos que subrayan la importancia de la misma. En la segunda, presentamos el proyecto de utilería, su diseño y materialización.

A lo largo de la carrera nos hemos especializado en la práctica escultórica objetual e interdisciplinar, este interés nos hizo elegir la Asignatura *Proyecto Escenográfico* y nos animó a realizar Prácticas en Empresa en la película *El desentierro*². Estas dos experiencias han sido decisivas para abrirnos la curiosidad por la escenografía (teatral y cinematográfica) y nos han descubierto también el ámbito profesional hacia el cual queremos orientar nuestro aprendizaje.

Este proyecto, más allá de ser un trabajo académico, se convierte en una experiencia laboral en lo que respecta al ámbito profesional, al igual que nos da la oportunidad de mejorar nuestras habilidades de trabajo en equipo. Por otra parte nos permite sentir la utilidad de nuestro trabajo por la función que va a tener el proyecto en sí, dándonos la oportunidad de crecer como profesionales, gracias a todos los nuevos conocimientos y vivencias adquiridas a lo largo del proceso.



Fig. 1. Portada "el Desentierro" de Nacho Ruipérez.



Fig. 2. Restauración y ambientación de barca para la película.

¹ La dramaturgia y la justificación conceptual de los distintos elementos nos viene dada por la dirección escénica y artística.

² Equipo de arte de Abdón Alcañiz con el que hemos colaborado posteriormente ya en calidad de contratada.

1.1. OBJETIVOS

En este apartado mostramos la finalidad del trabajo, tanto por lo que respecta a los objetivos en el ámbito teórico-práctico, como al crecimiento personal y profesional. Hemos creído conveniente dividir los objetivos en generales, que orientan el conjunto de la práctica realizada y específicos, incluyendo aquí las intenciones más concretas de la práctica en relación con la técnica, la materia y los procedimientos.

GENERALES

- Aprender a trabajar en equipo y justificar las propuestas frente a grupos de trabajo.
- Iniciarnos en el proceso de toma de decisiones técnicas.
- Aplicar los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera, tanto prácticos como teóricos, desde referentes visuales hasta técnicas y materiales específicos.

ESPECÍFICOS

- Crear una utilería específica adaptada al contexto de la obra, de buena calidad y durabilidad.
- Ampliar conocimientos en cuanto a técnicas, procedimientos y herramientas. Todo con la finalidad de ser profesionales con mayores recursos técnicos, más habilidades y mayor capacidad de resolución de propósitos o problemas.
- Profundizar en los procesos, técnicas, materiales y acabados propios del ámbito escénico y aplicarlos de la forma más apropiada según lo requiera el contexto.
- Pulir la metodología de trabajo que hemos desarrollado a lo largo de la carrera, la cual pasa de ser académica y de uso personal a ser profesional y para la exposición pública.

1.2. METODOLOGÍA

Por lo que respecta a la metodología empleada para desarrollar el proyecto y lograr los objetivos propuestos, se han establecido tres métodos distintos, atendiendo cada uno a las necesidades y características que requerían las distintas partes del trabajo: la parte conceptual y teórica del proyecto, la colaborativa y la parte del proceso de materialización.

METODOLOGÍA PROYECTUAL

Para el desarrollo de la práctica hemos aplicado un método adaptado al proyecto. Siguiendo a Bruno Munari en su libro *Como nacen los objetos. Apuntes para una metodología proyectual*³ podemos resumir las fases de trabajo proyectual en las siguientes:

- Concreción y análisis de las propuestas prácticas a crear.
- Listado de características y problemáticas a abordar para diseñar y materializar. *Análisis*
- Recopilación de información: referencias visuales en cuanto a la forma y posibilidades en cuanto a la materia. Investigación sobre las técnicas de trabajo con dichos materiales. *Búsqueda*
- Análisis de toda la información y selección de soluciones más adecuadas para materia, forma y técnica. *Selección*
- Adquisición de todos los materiales y medios idóneos seleccionados que van a permitir crear objetos de calidad.
- Realización de pruebas para observar y (seguidamente) seleccionar, por un lado los mejores procedimientos y las herramientas para llevarlos a cabo y por otro, los mejores acabados del material. *Experimentación*
- Revisar el conjunto de resoluciones obtenidas, para añadir los cambios pertinentes o hacer las adaptaciones necesarias. *Revisión*
- Proceder a la construcción definitiva. *Materialización*

Esta es la metodología seguida para cada elemento y su materialización, aunque hay que añadir que los procedimientos en el taller de cada objeto se han solapado, con la intención de optimizar el tiempo y en ocasiones los materiales.

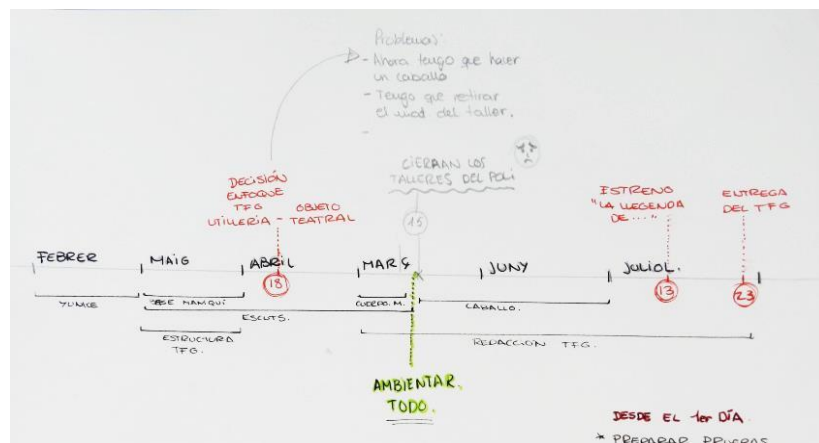


Fig. 3. Plan de trabajo.

³ MAURI, B. *Cómo nacen los objetos. Apuntes para una metodología proyectual.*

Diario de taller

El cuaderno de Trabajo resulta una herramienta fundamental en lo que respecta al desarrollo del trabajo de taller, incluidas aquí también sus fases previas. Han sido varias las asignaturas que a lo largo de la carrera nos mostraron la importancia de este diario (taller interdisciplinar de materiales, sensorialidad, escultura...), el cual nos permite almacenar toda la información relacionada con el proyecto en un mismo lugar, ayudándonos a:

- Visualizar la metodología de trabajo y todas sus fases. Includyéndose aquí todos los apartados anteriores (Ideas – Referencias – Análisis y selección de procesos y materiales – Creación previa – Materialización: pruebas y definitivos – Resultados)
 - Llevar un seguimiento del proyecto y de cada elemento.
 - Tener una organización clara del trabajo: Mental, ordenando las ideas y Material, ordenando los procesos y los materiales.
 - Analizar el proceso seguido con los materiales, teniendo un registro de las pruebas, con sus respectivas anotaciones. Sirviendo esto como base para la correcta evolución del trabajo.

Finalmente añadir que, más que ser un accesorio del proyecto que se presenta, es un soporte de trabajo que hemos incorporado como método durante los últimos años. Este tiene gran valor para nosotros, por su utilidad durante el proceso y sobre todo porque simboliza todo lo que el proyecto en sí ha supuesto: objetivos, desarrollo y resultados, presentados de una forma muy artesanal, con una esencia material muy palpable, pues poder tocar y apreciar bien los materiales es fundamental y nos permite compartirlo con las personas a las que presentamos el proyecto, tanto a profesionales como a cercanos.



Fig. 4. Varios cuadernos de trabajo realizados durante la carrera.

· METODOLOGÍA en cuanto a la parte TEÓRICA. Para describir de forma general, breve y clara el proceso seguido pueden citarse varias fases concretas que se han seguido:

Investigación – Análisis –Asimilación – Conclusiones.

Antes de hacer el desarrollo de estas fases, debe anotarse que el concepto clave del marco teórico es el “objeto escénico”. Los matices que existen dentro de esta idea, las relaciones que establece en el universo escénico, y las reflexiones en las que puede derivar, son tan extensas como se quiera, es por ello que se debe acotar en un punto, y se ha decidido que ese límite sea la relación/vinculación que pueda tener con la parte práctica.

- Investigación y búsqueda de referentes, tanto autores reconocidos, como personas que han abordado el tema, ya sea en un artículo, una reflexión, una tesis o cualquier otro tipo de documento.
- Recopilación de todas las ideas y, en general, del material encontrado para clasificarlo y organizarlo física y mentalmente.
- Comprensión correcta de los enfoques, análisis de las ideas y las reflexiones.
- Observación y contraste de las perspectivas para crear premisas y establecer una perspectiva propia.
- Redacción de las conclusiones que se consideran más oportunas, las cuales deben fundamentarse en las reflexiones teóricas.

Finalmente, en cuanto a la metodología de trabajo en relación a la colaboración con el director artístico, se dedica más adelante un apartado exclusivo para exponer todo el desarrollo de la cooperación. Aun así vamos a mencionarlo de forma general, observando las siguientes fases:

- Reunión para exponer y fijar objetivos.
- Exposición por parte del director artístico de sus ideas.
- Búsqueda de referentes visuales y matéricos, creación de bocetos y anotación de propuestas estéticas y posibilidades en cuanto a materiales y técnicas de materialización.
- Presentación de propuestas, hacer todas las selecciones oportunas.
- Realización de pruebas, presentando, a partir de estas, distintas propuestas de acabados en cuanto a materia y estética.
- Selección de las soluciones más adecuadas, introducción de cambios o modificaciones y aceptación o propuesta final.

2. MARCO TEÓRICO

El marco conceptual del proyecto está íntimamente vinculado a la esencia de la parte práctica, la creación de utilería teatral, la cual se incluyen dentro del concepto clave que es “el objeto escénico”.

En los proyectos escenográficos es habitual partir del análisis del texto y para crear una propuesta de escenografía y utilería adecuada a la dramaturgia del espacio que se ajusta a la visión del escenógrafo. No obstante, en nuestro caso, la dramaturgia del espacio y las necesidades de utilería vienen ya determinadas de antemano por el director artístico. Por este motivo, consideramos que el marco teórico en lugar de plantear los aspectos relacionados con el desarrollo conceptual de nuestra propuesta práctica, es un espacio idóneo para profundizar en la importancia que la utilería tiene en la práctica de la escenografía, tanto para designar y connotar los espacios como por el hecho de activar las acciones de los personajes y caracterizarlos. La utilería es aquello que, con frecuencia, permite integrar al actor en el espacio escenográfico, a la vez que propone unos usos del objeto que exceden su carácter utilitario para conectarlo con su función simbólica o poética.

Es por ello, que a continuación se expone toda una serie de reflexiones acerca del objeto. Se abarca desde su definición, hasta la relación de este con el contexto de la representación, incluyéndose aquí su interacción directa o indirectamente con el espacio, el personaje y el espectador.

2.1. EL OBJETO EN ESCENA

Cuando se intenta definir el “objeto”, en nuestro caso “objeto escénico o teatral”, resulta tarea compleja, pues está dotado de tal versatilidad que es imposible abarcar el concepto sin caer en una generalización excluyente. Aun así, a partir de las semejanzas y contrastes de las fuentes, se pretende exponer la definición más apropiada y concreta posible, aunque no absoluta. Como afirma Boucris: *“El objeto, es decir, todo lo que no es el actor y que figura en el escenario –los accesorios, los decorados, las colgaduras, incluso el vestuario–, constituye por naturaleza, sobre el escenario, un material flexible, manejable y cambiante casi por definición”*.⁴

A continuación vamos a acercarnos a la definición de objeto escénico a través de la semiótica (Ubersfeld, Pavis), un método de análisis que si bien, ha demostrado su limitación a la hora de analizar la complejidad del hecho escénico (como polifonía de signos), nos sirve para acercarnos al análisis y definición de los usos del objeto en el teatro.

⁴ BOUCRIS, L. *L'espace en scène*. p. 136

2.1.1. DEFINICIÓN DE OBJETO ESCÉNICO

Según Ubersfeld⁵ cualquier cosa que se encuentre sobre el escenario adquiere instantáneamente el carácter de objeto, incluso un elemento llegado de forma casual toma este significado sólo por ser partícipe del universo escénico.

Pero si intentamos ser más precisos en cuanto a objeto escénico se refiere, después de sumergirnos en el mundo de los teóricos que abarcan este concepto, aún encontrado variables y matices respecto a su definición, todos coinciden en que *puede entenderse por objeto cualquier cosa que permita ser manipulada por el actor*.⁶ Más allá de ser una herramienta propia del personaje, algo que puedan emplear (independientemente del tipo de interacción), este puede adoptar tal protagonismo que llegue a situarse en el centro de la representación, estableciendo la relación entre actor, decorado y el resto de valores plásticos del escenario.

Podemos afirmar pues, que gracias a la acción del actor, cualquier elemento, incluido el que no tiene vocación de objeto, como puede ser parte del decorado, parte del vestuario, parte del cuerpo del personaje o animales, puede convertirse en objeto escénico gracias a la representación.

Cogiendo como referente el “Diccionario del Teatro” de Patrice Pavis para definir el concepto de objeto escénico, se puede leer en las primeras líneas, *“Objeto escénico es un término que en los escritos críticos tiende a reemplazar los de utilería o decorado. La neutralidad, incluso la vacuidad del objeto explica su éxito en la descripción de la escena contemporánea que participa del decorado figurativo, de la escultura moderna y de la plástica animada de los actores*.”⁷ Pavis observa cómo en la teoría y crítica teatral se ha reemplazado el concepto de utilería por el de objeto escénico, de tal modo que permite abarcar una noción más amplia y contemporánea del mismo. No obstante, queremos matizar que la utilería es el nombre específico que en el ámbito teatral encontramos para designar el conjunto de objetos que aparecen en escena, Pavis la define como *“Aquellos objetos escénicos (salvo decorados y vestuario) que los actores emplean a lo largo de la representación”*.⁸

A continuación, vamos a profundizar en los distintos usos y funciones que puede tener el objeto en teatro, a pesar de que en el contexto del trabajo que presentamos, los objetos que hemos diseñado tienen un uso utilitario, ayudan a caracterizar el actor y el espacio del gremio al que pertenecen y por tanto, quedan fuera de nuestra propuesta otras funciones y poéticas que podemos encontrar vinculadas al objeto teatral y que vamos a exponer seguidamente.

⁵ UBERSFELD, A. *La Escuela del Espectador*.

⁶ UBERSFELD, A. *La Escuela del Espectador*. p. 128.

⁷ PAVIS, P. *Diccionario del Teatro*. p. 523.

⁸ *Ibid.* p. 816

2.1.2. SEMIÓTICA DEL OBJETO.

Una vez circunscritos los elementos que pueden adquirir el carácter de objetos escénicos y antes de entrar en la clasificación que podemos hacer de los mismo, cabe atender al sentido que estos tienen en el escenario -de forma general, obviamente-, pues el significado de un objeto en concreto depende de todo el contexto de la representación de la que forma parte.

Cuando un objeto teatral encarna un elemento que existe en la vida real, fuera del universo escénico, este pasa a ser interpretado como un signo. Es decir, se convierte en signo una vez entra en el espacio teatral, y es aquí donde se le priva de su función real.

Una vez establecidas las diferencias de sentido dentro y fuera del escenario, abarcar el “dentro” es lo oportuno. Aunque ahora, el objeto se enfrenta a la misma paradoja, pues también aquí puede tener un carácter funcional y otro icónico, más bien, infinidad de ellos.

Entendemos pues el objeto como contenedor, y como contenidos todos los signos que a él pueden atribuírsele, siendo el contexto cultural y la subjetividad del espectador las herramientas que permiten organizar dicha expresión, estableciendo la semántica que condiciona la relación entre objeto y signo. Barthes lo resume acertadamente en la frase “*siempre hay un sentido que desborda el uso del objeto*”⁹. Partiendo de esta idea tomada del autor, podemos establecer que hay toda “*una galaxia textual que sirve de vehículo a una nebulosa de contenido.*”¹⁰

2.1.3. MÉTODOS DE CLASSIFICACIÓN

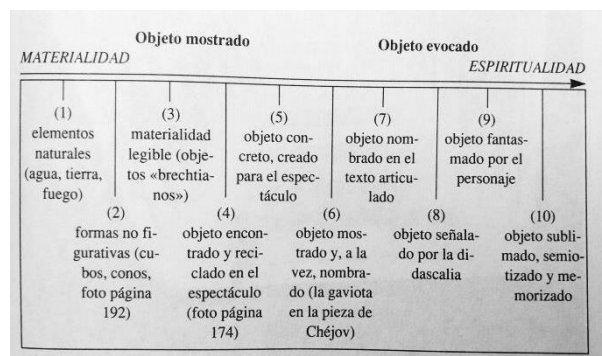
Es cierto que no pueden incluirse en su definición todas las funciones que es capaz de adoptar un mismo elemento escénico, pero llegado el momento debemos ser capaces de categorizarlo para llegar a comprender correctamente la representación.

Pavis, se refiere brevemente a este tema en el capítulo “Los otros elementos materiales de la representación” en su estudio sobre *El análisis de los espectáculos*¹¹, donde propone una organización según su objetividad, situándolos en una gráfica progresiva en función de su grado de materialidad -> espiritualidad, que consta de 10 categorías distintas.

⁹ BARTHES, R. *Semántica del objeto*.

¹⁰ *Ibid.*

¹¹ PAVIS, P. *El análisis de los espectáculos*. p. 190.



Tipología de los objetos en el teatro.

Dentro de esta clasificación, podemos situar los elementos del proyecto práctico dentro de los niveles definidos como “objetos mostrados” en los cuales predomina su materialidad, concretamente, en el 5º nivel : objeto concreto, creado para el espectáculo. Es por esto que, en cuanto a la perspectiva de Pavis, nos interesa más la clasificación que ofrece en el “Diccionario del teatro”¹², donde los distribuye según sus características funcionales y polimórficas.

A. Funciones del objeto

- *Mímesis del marco de la acción:*

Tan pronto como el espectador identifica el objeto, emplaza el decorado. Cuando la obra debe caracterizar rigurosamente el medio escénico, es preciso que el objeto tenga rasgos distintivos.

Distinguimos así tres tipos de objetos: el naturalista (entendido como esencia u objeto real), el realista (que representa concretas características y funciones del elemento imitado) y el simbolista (que funciona de forma autónoma, pues es opuesto a la realidad).

B. Intervención en la representación:

En ocasiones los objetos son empleados por el personaje de forma funcional, y cuando esta acción pretende representar una ocupación cotidiana, se vuelve realmente importante. Cuando en estas representaciones no se incluye un decorado figurativo, es el objeto quien crea los sentidos escenográficos.

- *Abstracción y no-figuración:*

Cuando la obra es protagonizada por la mera actuación, cuando ésta no necesita de un contexto espacial, el objeto tiende a ser abstracto, alejándose de la semántica e interpretándose sólo como elemento estético.

- *Paisaje mental o estado de espíritu:*

A veces el decorado pretende representar la realidad subjetiva de la obra, es decir, se propone al espectador interpretar o entender el contexto y el objeto desde la perspectiva del personaje. El objeto se desprende de su sentido figurativo para convertirse en un elemento onírico.

¹² PAVIS, P. *Diccionario del Teatro*.

C. Polimorfismo del objeto

- *Desviación del sentido:*

El objeto realiza funciones no miméticas, transformándose en signos muy variados. Un equivalente sería la técnica surrealista.

- *Niveles de captación:*

El objeto desempeña diversas funciones, a veces de forma simultánea (Utilitaria, lúdicas, simbólicas...), las cuales cambian de sentido según la perspectiva del espectador, de esta forma se consigue estimular su creatividad.

- *Desmultiplicación de signos:*

El objeto va ligado a connotaciones y funciones de las cuales es preso, pues el espectador, le hace adoptar multitud de significados alternativamente.

- *Artificialización / materialización:*

Como consecuencia de estas connotaciones implícitas, la materialidad y la identidad del objeto llegan a ser inútiles. Esto sucede sobre todo con los objetos simbólicos no funcionales, como los símbolos religiosos. Aunque también existe la idea inversa, donde un objeto, presentado como materia prima, se basa solo en su materialidad, siendo incapaz de representar cualquier tipo de abstracción (*madera, metal, cuero...*). Será la actuación escénica quien permita dotar de sentido al objeto. Dicho de otro modo, este tipo de objetos *“no configuran una realidad imitada; existen como cuerpos autónomos y participan de la acción más que de la caracterización. El objeto se eleva al estatuto de plástica móvil, actuando para y con la escena, produciendo, gracias a su dimensión poética, teatral y lúdica, una mirada de asociaciones mentales en el espectador.”*¹³

Por su parte, Ubersfeld propone una clasificación a partir de las interacciones que se establecen: utilitario, referencial y simbólico. Aunque después de toda la información aportada, puede intuirse la dirección que toma cada una de estas clasificaciones.

Por último, sólo faltaría añadir que los sentidos que toma el objeto, están relacionados entre sí, por lo que no sería conveniente verlos de forma aislada, pues se complementan y condicionan, por ejemplo, la función de un objeto puede condicionar su forma (ej. unos zapatos).

¹³ PAVIS, P. *Diccionario del teatro*. p.526.

D. Relaciones escénicas :

Los objetos son elementos de mediación entre el personaje y la escena, así como entre un personaje y los otros (actores y público). Pero antes de ser elemento mediador entre todo lo que se integra en la representación teatral, debe interactuar directamente con las partes que enlaza. Es esta relación la que vamos a tratar de forma breve a continuación.

OBJETO – ESPACIO

En el universo escénico, es el objeto quien nos permite comprender el funcionamiento y sentido del espacio. Y cuando este espacio evoluciona de decorado a contexto, más allá de ser una construcción de todo un sistema, donde los elementos se organizan para imitar o evocar un lugar real, se trata de un conjunto de objetos discontinuos que dejan de ser simples accesorios para convertirse en elemento significantes.

Es el conjunto de objetos el que dota de sentido al espacio, quien otorga uno u otro signo dependiendo del conjunto sus características (forma, materia, escala, sentido...) y de cómo estas se posicionan en el espacio o de cómo interactúan con el (desplazamientos, ubicación, abordaje del espacio...). Aunque también, será el espacio escénico quien influya directamente en la semiótica objetual, pues existe una relación directa con su posición y materialidad.¹⁴

OBJETO – SUJETO

En este apartado no se pretende abordar la idea del objeto como sujeto y/o protagonista de la representación, lo que se conoce como el "objeto sujeto", pues aunque resulta un tema relevante a la par que interesante, en el caso de nuestros elementos, no sería un sentido que pudiera aplicárseles. Teniendo en cuenta que hay que acotar las reflexiones que se abordan en este trabajo, se prefiere exponer únicamente los aspectos teóricos que más pueden relacionarse con la parte práctica del proyecto.

Cuando se habla de objeto-sujeto, en este caso, se trata de las relaciones que se establecen entre el objeto escénico (como elemento activo) y el sujeto (actor y espectador) que se relaciona con él, ya sea manipulándolo físicamente o estableciendo cualquier tipo de dialéctica, ya que sería precisamente esta interacción con el personaje, la que le otorgaría la categoría de objeto escénico.

Finalmente, por lo que atañe al espectador, como sujeto que interactúa con el objeto, este establece dos tipos de relaciones principales. En primer lugar, encontramos la asimilación que el espectador hace del objeto en su observación

¹⁴ BAUDRILLARD, J. *Le système des objets*.

directa del mismo, todas las connotaciones objetivas y subjetivas que van implícitas en él, sin verlo como parte de una dramaturgia.

Por otro lado, al espectador se le presentan una serie de elementos que le servirán como herramienta para la contextualización de la obra. Estos objetos escénicos, acuñador por Joan Abellán como “*formidables interlocutores mudos*”¹⁵ serán observados por el espectador con doble visión, pero siempre suprimiéndose cualquier tipo de restricción impuesta en la vida social. Nos encontramos aquí con una paradoja, ya que se crean dos tipos de miradas desde un mismo punto de vista (el del espectador), la mirada directa de éste hacia el objeto y la mirada indirecta que los personajes dirigen hacia el objeto.

Se establece, entonces, un triángulo de miradas altamente significativo, ya que “*el espectador ve el objeto y ve la mirada del personaje hacia el objeto. La interpretación que hace de eso no es, por lo tanto, sólo a partir de su propia valoración del significado del objeto contemplado, sino que su efectividad dramática en cada momento de la acción provee el grado de correspondencia entre la propia valoración y la que supone que hace el personaje sobre eso*”¹⁶.

Encontramos aquí una relación o semejanza establecida con la clasificación de Pavis que anteriormente se ha expuesto, concretamente dentro del “*Paisaje mental o estado de espíritu*”, en ambos casos se trataría de la interpretación del contexto y del objeto por medio de la perspectiva del personaje.

En relación a forma de clasificación del objeto escénico que acabamos de presentar, podemos avanzar que en la utilería de *La llegendra de Sant Jordi, el drac i la princesa*, los objetos permiten la comprensión del personaje y de sus acciones. Según la dependencia que actor y objeto tengan el uno del otro, se precisa un trabajo de acción actoral para potenciar los sentidos de la escena y su verosimilitud, aunque todo esto está sujeto o sometido a la estética de la escenografía, la cual, busca impedir cualquier tipo de ambigüedad semiótica.

De todo el recorrido anterior, podemos concluir que el objeto escénico, es un elemento central de la escenografía. Que el uso del objeto tiende a perder su función característica para convertirse en elemento simbólico, lúdico o abstracto y que a lo largo de la historia teatral encontramos distintas tendencias que le dan un lugar preeminente en la dramaturgia. Podemos poner como ejemplo el Teatro del Absurdo, donde el objeto desborda su lugar utilitario para transformarse en objeto-metáfora, revelando cómo el mundo exterior ha colonizado la vida de los individuos. O las prácticas escénicas de la Bauhaus, en concreto, el *Ballet triádico* de Oskar Schlemmer, donde el objeto asciende a la categoría de personaje y protagoniza totalmente la escena.

¹⁵ ABELLÁN, J. *La vida dels objectes*. p.83.

¹⁶ ABELLÁN, J. *ibíd.* p.85.

En definitiva, del mismo modo que en el campo de la práctica escultórica el uso del objeto cotidiano adquiere una función poética al margen de su funcionalidad específica, en el caso de la escena encontramos que esta cualidad literal, lúdica o metafórica, excede el carácter funcional del objeto para sumergirlo en la dimensión poética.

2.2. REFERENTES

En este apartado hemos elegido tres referentes, el primero es la obra de Tadeusz Kantor, tomamos su trabajo para ejemplificar y profundizar en la importancia que tiene el objeto en determinadas dramaturgias, pues en su trabajo se da una exploración del potencial poético y evocador del objeto semejante al que encontramos en algunas prácticas objetuales de la escultura. Este referente nos sirve para establecer la relación estrecha existente entre la práctica escultórica y la utilería. El segundo *El Misteri d'Elx*, tiene que ver con la contextualización de la obra, es un referente visual que nos da claves de la caracterización de los espacios y objetos, así como de la función simbólicas que se les atribuyen. Finalmente, comentamos *La bella y la bestia* (2017), montaje que nos dieron como referencia de acabados y paleta de colores.

TADEUSZ KANTOR

El universo dramático de Kantor es un gran referente para nosotros por cómo el autor ha sido capaz de romper con los convencionalismos teatrales, transformando y creando nuevas formas de ver y entender los distintos elementos escénicos.

A continuación abordaremos parte del universo dramático de Kantor, centrándonos en uno de los elementos fundamentales de sus espectáculos: *los cuerpos artificiales*. Entendemos por cuerpo artificial aquella construcción plástica que es capaz de figurar la presencia de un personaje en la escena [...] y que renuncia en gran medida a la base humana y psicológica del actor, contribuye al empleo del objeto más allá de la condición de accesorio e iguala jerárquicamente al actor y al objeto.¹⁷

¹⁷ GARCÍA, R. *Cuerpos artificiales en el teatro de Tadeusz Kantor. Hacia una nueva corporalidad escénica*.

Dentro de los diferentes tipos de cuerpos artificiales que Kantor puso sobre la escena podemos hacer una clasificación atendiendo a determinados rasgos como el grado de movimiento, la forma o la relación con el cuerpo del actor. Estos serían: títeres, esculturas, biobjetos, máscaras, maniqués y figuras de cera.

Aunque todos estos cuerpos son una referencia en cuanto a elementos escénicos y sus posibilidades o capacidades, no podemos abarcarlos todos pues sería extendernos más de lo apropiado. Aun así queremos incluir un breve texto acerca de uno de estos cuerpos artificiales: el biobjeto, la referencia más próxima para los objetos de nuestro trabajo.

En primer lugar se expone una caracterización semiótica y seguidamente una subtipología apoyada en los ejemplos más representativos; y, por último una interpretación sobre sus significados y funciones.



Fig. 5. Cuerpo artificial en "La clase muerta" de Tadeusz Kantor.

Tomando la perspectiva de Kantor, podríamos decir que el biobjeto consiste en la creación de un personaje por medio de la unión de un actor con un objeto (decorado o accesorio) deviniendo así órgano fundamental el uno del otro y transfiriéndose sus propiedades. Dentro de todos sus cuerpos artificiales, es aquí donde más complejo resulta distinguir entre actor y objeto, entre orgánico e inorgánico. Estos dos quedan unidos por una relación de contigüidad. Este tipo de elemento apareció desde El Pulpo, y se extendió hasta la última de sus fases, como demuestran el viejo unido a la bicicleta en *La clase muerta* o el suicida al retrete en *¡Que revienten los artistas!*.

El autor otorgó varias funciones al biobjeto, algunas basadas en el constructivismo, donde el objeto condiciona directamente la acción del autor ya que delimita sus movimientos e intensifica sus dimensiones psicológicas. Lo humano y lo objetual pertenecen a dos conceptos distintos y contrapuestos. Su unión en un mismo cuerpo destruye la categoría de personalidad y cosa, cuestiona los límites de lo posible y altera las estructuras de la realidad cotidiana.

En obra de Tadeusz Kantor encontramos un trabajo con los objetos pobres y maniqués que se acerca al potencial poético y evocador de determinadas prácticas objetuales que encontramos en la escultura, es por este motivo que su trabajo nos sirve de referente para establecer puentes entre nuestra formación escultórica y la creación de utilería.

EL MISTERI D'ELX

El Misteri d'Elx o "*La Festa*", como también se conoce esta obra de origen medieval, se representa todos los años en la Basílica de Santa María de Elche en el mes de agosto, para celebrar la festividad de la Virgen de la Asunción.



Fig. 6. Representación "El Misteri d'Elx" 2017.

Fig. 6. Representación "El Misteri d'Elx" 2017.

Esta obra nos sirve como referente por el valor que toman aquí los objetos y por todas las connotaciones simbólicas que se les atribuyen. Están cargados de sentidos religiosos, llegando al punto de considerarlos elementos divinos, mostrándolos y conservándolos como tales. Un ejemplo serían las hojas de la palma decorada con oropel que San Juan (también el Ángel, la María y San Pedro) empuña durante la celebración del drama ascensionista. El investigador Joan Castaño, identifica y explica algunos de estos elementos en su libro *Aproximacions a la Festa d'Elx*.¹⁸

Como prueba de ello, podemos ver que muchos objetos escénicos devienen "églogas", que consisten en una especie de souvenir que los espectadores adquieren, con la intención de que estos vestigios sacros trasladen a sus hogares la divinidad del lugar y además poder revivir la experiencia de la representación.

El motivo por el que tomamos como referente el Misteri d'Elx se debe a que nos orienta en una estética de teatro medieval, religioso y tradicional. Que a su vez forma parte de una celebración comunitaria que representa una obra íntimamente ligada a un pueblo.

Esta referencia nos sirve para ver e interiorizar la importancia del teatro popular, no solo a nivel cultural, sino en lo que respecta a la colaboración con el pueblo y la importancia de su participación, pues es gracias a él que la obra se mantiene viva.

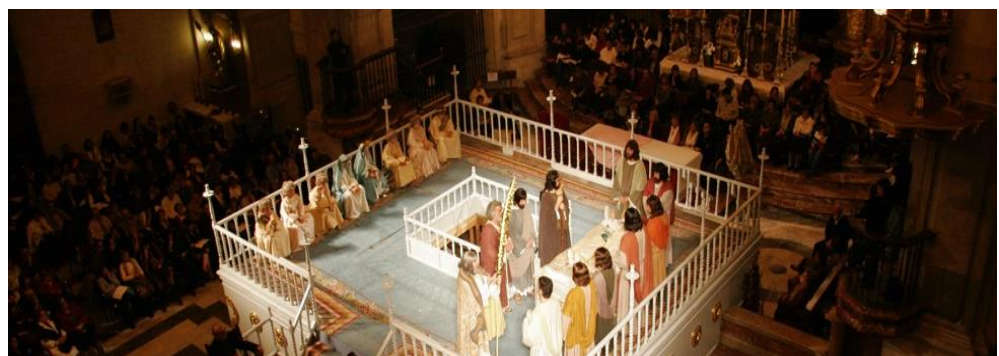


Fig. 7. Representación "El Misteri d'Elx" 2017.

¹⁸ CASTAÑO, J. *Aproximacions a la festa d'elx*.

LA BELLA Y LA BESTIA

Como referente estético hemos escogido *La bella y la bestia*, una película de fantasía, musical y animación con imagen real de 2017. En cuanto a decorado, atrezzo y utilería es una de las referencias que mejor se adapta a las necesidades de nuestra obra. El contenido visual de la película ofrece un buen punto de partida para la creación de nuestros elementos. Aquí se plasma perfectamente la idea de realismo mágico¹⁹ que el director artístico pretendía darle a la escenografía de la obra. Elementos que reflejen una época, un contexto, pero sobretodo el paso del tiempo.

Fig. 8. Escenas de la película "La bella y la bestia" 2017.



3. LA LLEGENDA DE SANT JORDI, EL DRAC I LA PRINCESA.

PRESENTACIÓN DE LA OBRA

La Representación de la *La llegenda de Sant Jordi, el drac i la princesa*, es un espectáculo que se escenifica cada tres años al aire libre en el Parque Municipal de Villa Rosario durante las fiestas de La Malena el segundo fin de semana de julio en Bañeres de Mariola, Alicante.

La primera representación fue en 1981, creada y escrita por Jordi García Vilar y concebida como un espectáculo popular y de calle. El texto actual es básicamente el original aunque se ha incrementado con muchas aportaciones de nuevas escenas que el autor ha ido incorporando a lo largo de los años. Del primer texto alrededor de la figura de Sant Jordi, el autor junto con Vicent Berenguer escribió una versión infantil y laica con el título "*La leyenda del dragón y la princesa*", de la cual también se incorporaron al texto algunos elementos.



Fig. 9. Cartel de "La llegenda de Sant Jordi, el drac i la princesa" 2015.

¹⁹ El realismo mágico es un movimiento literario y pictórico de mediados del siglo XX y se define por su preocupación estilística y el interés de mostrar lo irreal o extraño como algo cotidiano y común

Desde el año 2000 se ha consolidado como una tradición. La Asociación de la Leyenda es la encargada de su promoción, producción y realización con el apoyo del Ayuntamiento. En ella participan alrededor de 300 personas, las bandas de música, los grupos de “dolçainers” y la pandilla de demonios “La Quarantamaula”, con un despliegue escenográfico y técnico de gran envergadura.

Es una versión libre de la leyenda tradicional de San Jordi, patrón de Bañeras y venerado en muchos países de todo el arco mediterráneo y de Europa. Integra un complejo montaje donde todos los ingredientes, trabajo actoral y coral, música, danza, fuego, luz, sonido y un marco natural único dan como resultado un espectáculo mágico para todos los públicos.



Fig. 10. Logo Asociación de la Leyenda.

3.1. ARGUMENTO Y REVISIÓN

A medida que pasan los años, la dramaturgia original necesita ser revisada, para mejorar tanto el texto como la organización de las escenas. Se debe mantener el espíritu de la obra, pero la forma debe moldearse. Pero un aspecto muy relevante de la representación que debe adaptarse al contexto social actual, es su carácter religioso. Aunque es una representación que, por su procedencia y elementos, no puede adoptar un tono laico, sí que puede restársele protagonismo, y en su lugar, otorgar mayor importancia al conjunto del pueblo, haciendo más notable la idea de cooperación y mostrando la fortaleza que puede tener la población unida. Por eso se realiza la renovación de los gremios y de algunos elementos con connotaciones de comunidad, ya que estos adquieren en esta renovación un mayor protagonismo.

Aquí presentamos dos enlaces en los cuales puede apreciarse la evolución del contenido y de la forma, el punto de partida y el objetivo por el que se trabaja.

- *Resumen fotográfico 2009*. En You Tube:
<https://www.youtube.com/watch?v=OobdyxRyWLI>
- *La llegend de Sant Jordi - Tràiler oficial 2018*. En You Tube:
https://www.youtube.com/watch?v=oh0N262_H9U

3.2. PAUTAS Y COORDINACIÓN CON EL DIRECTOR ARTÍSTICO

El primer paso en esta colaboración fue concretar la coordinación del trabajo y definir el papel que cada cual desarrollaría dentro del proyecto, concluyendo en que: el director artístico proporcionaría las directrices del proyecto, ya que es quien tiene relación directa, con la obra y con los miembros de su dirección.

En esta misma reunión se establecieron las pautas a partir de las que trabajar los objetos:

- Buscar resultados basados en el realismo mágico.
- Dar un aspecto más profesional a la obra.
- Crear, cambiar y renovar elementos de la escenografía, tanto por lo que afecta al diseño como a la ambientación.

A lo largo del desarrollo del proyecto, la comunicación y coordinación con el director ha sido mediante mensajes o llamadas telefónicas. También nos hemos reunido periódicamente para tratar temas de diseños, referentes y propuestas y, en el taller, para un mejor seguimiento del proceso de construcción y acabados de la utilería.

El sistema para la toma de decisiones y la selección de propuestas ha sido el siguiente: el director artístico exponía su idea acerca del objeto, a continuación nosotros realizábamos los bocetos y buscábamos los referentes para concretar los acabados (color, textura, formes, etc.). Una vez listo se lo presentábamos para que hiciese la selección. Estando la materialización en marcha, informábamos de los avances y le ofrecíamos varias posibilidades dentro de la propuesta escogida.

En cuanto a la toma de decisiones, debo decir que, a pesar de predominar los intereses del director, nuestra participación en ellas ha estado siempre presente, teniendo así la oportunidad de exponer nuestras preferencias o consejos, al igual que hemos tenido libertad para proponer cambios o introducir nuevos acabados a los diseños. Se ha depositado mucha confianza en nuestro trabajo, tanto por lo que respecta a nuestro criterio artístico como al conocimiento de técnicas y procedimientos.

Por último, añadir que en la fase final de la parte práctica del proyecto, la puesta en escena de la utilería, se dieron ciertas indicaciones al director artístico, ya que es el quien estará durante la realización de la obra y en su recogida. Se trata de procedimientos a seguir para la solución de problemas técnicos en el escenario, y pueden incluirse en tres grupos distintos: el almacenamiento adecuado del material, la reparación de daños en los objetos y la adecuación de acabados al contexto y a la iluminación.



Fig. 11. Ejemplos de propuestas y medio de comunicación.

3.3. NUEVAS NECESIDADES DE OBJETOS Y ESPACIOS

Se parte de una obra creada en 1981 que, hasta hoy, ha contado con una escenografía limitada por los recursos, tanto económicos como profesionales. La intención es conseguir una obra más trabajada y con una estética más profesional. Por medio de propuestas como: la creación de nuevos objetos (para complementar los gremios o ciertas escenas), el cambio de ciertos elementos de la obra o la restauración de otros.



Fig. 12. Gremio de los herreros 2015.



Fig. 13. Gremio de los tejedores 2015.

Respecto a la selección de los elementos que debían incluirse para la mejora de la escenografía, concretamente lo que nosotros íbamos a desarrollar para este proyecto, era algo que el director artístico tenía, en gran medida, ya programado, pues al ser una obra tan cercana, sabía perfectamente las demandas escenográficas que esta tenía. Debemos admitir que, después de haber visto la obra, sabemos que los elementos escogidos son sin duda los idóneos, aunque nos hubiese gustado disponer de más tiempo i fondos para realizar muchos más cambios, añadidos o renovaciones.

Para poner en contexto, vemos oportuno narrar brevemente las escenas en las cuales está presente la utilería que hemos realizado y los personajes a los que acompaña.

Al principio de la obra, se hace una pequeña presentación de los gremios, donde se muestra su espacio de trabajo y los personajes realizan las acciones propias de cada uno. Es un momento clave en el que la utilería debe hablar por sí misma, expresar las características del gremio y del personaje de la forma más directa y clara posible. En este caso, se materializa un yunque para los herreros y un maniquí para los tejedores, dos elementos icónicos de sus respectivos gremios. La intención es enriquecer la escena, apoyando al espacio con más herramientas y por consiguiente, con más acciones.

Por otra parte encontramos a los soldados, vestidos únicamente con una lanza, para quienes se diseñó un escudo como símbolo representativo de su labor y también, como signo representativo de su casa, por medio de la gama de colores y del diseño. Se trata de un elemento clásico y fundamental para la caracterización del personaje, que además lo enriquece mucho formal y estéticamente.



Fig. 14. Soldados 2015.



Fig. 15. Caballo de Sant Jordi 2015.

Uno de los elementos más importantes es el caballo, un icono que va íntimamente ligado a la figura de *Sant Jordi*²⁰, por no decir que son dependientes el uno del otro, pues sólo el conjunto de ambos permite al espectador identificar la figura. El caballo utilizado estos años atrás para la representación tenía muchas carencias formales y estéticas, pues su semejanza con su referente era cuestionable, y rozaba lo cómico. Tanto “*Sant Jordi*” como su caballo blanco, entran en escena de forma celestial/ divina, quedando aquí presente el tono católico que aún conserva la obra. Ambos entran a escena subidos en una nube que los lleva hasta el escenario, por donde transitan varios minutos hasta que el personaje deja el caballo para continuar a pie.

Por otro lado encontramos el Dragón, el cual iría en línea con las críticas del caballo. La cabeza del dragón ha sido renovada recientemente por la gente del pueblo, consiguiendo unos acabados y resultados bastante satisfactorios. Pero en cuanto a la parte del cuerpo, necesitaba mejorar su aspecto, buscando unos acabados más texturizados y con más matices.

4. DISEÑO Y MATERIALIZACIÓN DE LA UTILERÍA.

En este apartado se expone todo el procedimiento seguido para la creación de los elementos de la obra, desde la primera idea hasta su materialización. Se presenta el proceso de diseño y construcción de cada elemento por separado, para poder apreciar la evolución y contrastar los objetivos iniciales de la propuesta con los resultados obtenidos.

A partir de las necesidades de la renovación de la obra se concretan los elementos fundamentales que se deben incluir para la mejora del espacio, las escenas y los personajes. Buscando la utilería clave que debe dar sentido a las acciones y que mejore la caracterización de los personajes y su contexto.

Para la construcción de la utilería la compañía aceptó el presupuesto que presentamos. A pesar de no habernos puesto límite inicial, en todo momento hemos intentado reciclar la mayor cantidad de material posible, por cuestiones económicas y por razones de sostenibilidad. Sólo se ha comprado material en los casos que era estrictamente necesario y siempre aquello que resultara más económico.

Cabe señalar que la ambientación pictórica de los objetos se realizó al terminar la construcción del total de elementos, pues de este modo, al abarcar

²⁰ *Sant Jordi* un militar romano de origen griego convertido al cristianismo y muerto como mártir para no querer abjurar de su fe. Venerado en la mayoría de confesiones, ha acontecido uno de los santos más populares, especialmente durante la edad mediana. Sin embargo, su historicidad es discutida y, probablemente, es un personaje legendario.

todo en conjunto, economizamos medios y tiempo de trabajo. No obstante, parte del proceso se añade junto con el trabajo constructivo de cada elemento, pues de este modo podemos explicar mejor el tipo de ambientación que cada objeto ha precisado.



Fig. 16. Materiales empleados para la ambientación.



Fig. 17. Detalles ambientación.

Por último, mencionar que el cierre de los talleres de la facultad resulto un contratiempo por tener que desplazar el lugar de trabajo y de almacenaje, e implicó el paso de un espacio de trabajo ideal a otro con infraestructuras pésimas. Otro contratiempo/imprevisto, aunque en gran modo positivo, fue una oportunidad laboral dentro del equipo de arte de “El embarcadero”.

A continuación presentamos el cuadro de utilería, donde se detalla cantidad, procedencia y necesidades de compra o construcción.

LA LLEGENDA DE SAN JORDI, EL DRAC LA PRINCESA				
CUADRO DE UTILERIA				
OBJECTE	Núm.	PERSONAJE	PROCEDENCIA	PROVEEDOR
ESUDOS	10	SOLDADOS	CONSTRUIR	YO
YUNQUE	1	HERRERO	CONSTRUIR	YO
MANIQUI	1	TEJEDOR	CONSTRUIR	YO
CABALLO	1	SAN JORGE	CONSTRUIR	YO
DRAGÓN	X	“DEMONIOS”	RECICLAR	DIR.ARTÍSTICO
PORTACIRIS	300	VILATANS	RECICLAR	PUEBLO

EL YUNQUE

La presentación de los gremios es un momento clave en la obra. No sólo por la importancia cultural de mostrar los trabajos más tradicionales de aquella época dentro de la zona, sino por el protagonismo que reciben los espacios en ese momento de la representación. Es por esto que dentro de este tiempo y espacio se precisan elementos que definan de la mejor forma posible el contexto de sus correspondientes gremios.

Por lo que respecta al gremio de los herreros, se escogió el yunque como elemento representativo del espacio, acción y personaje. Para su creación, se siguió el siguiente procedimiento:

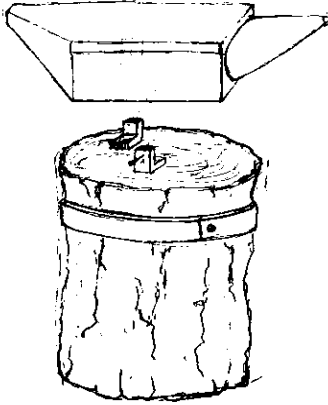


Fig. 18. Boceto conjunto yunque.

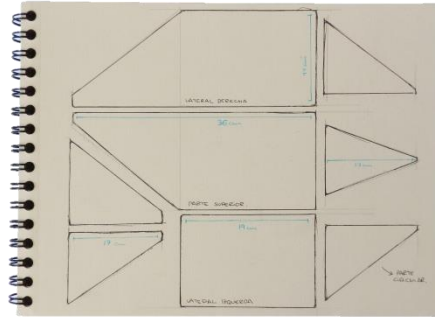


Fig. 19. Boceto del yunque.

MATERIALES
Contrachado 5cm
Diarios
Resina acrílica
Pigmento negro
Pigmento óxido
Pigmento cobre
Spray plata
Betún Judea

- Buscar referentes visuales, respecto a forma y acabado, para presentárselos al director.
- Concretada la idea, crear bocetos y buscar la mejor forma de recreación tanto respecto a la técnica como al material.
- Utilizar las medidas de un yunque real. Para la materialización se seleccionó la madera, con papel y cola para las forma irregulares. Sobre esto texturizar /ambientar con los golpes propios del elemento.
- Acabado: aspecto mayormente metálico, con zonas oxidadas. Trabajar por capas: Bases (negra, gris), patina metal (plata), patina oxido (rojo oxido, betún y nogalina).



Fig. 22. Texturizar. Ambientación golpes.



Fig. 21. Pátina efecto hierro.



Fig. 20. Resultado final yunque.



Fig. 23. Diseño de los escudos del director artístico.

Los soldados toman un papel muy destacado en la representación. Sin formar parte de ningún gremio, estos, podrían clasificarse dentro de la obra como parte del conjunto real.

En las anteriores representaciones han ido acompañados únicamente de una lanza, es por eso que se incluyen los escudos como icono de su labor. Con este elemento se pretende complementar el personaje y su acción, además se refuerza la estética de la obra tanto por el motivo del diseño como por la paleta de colores empleada.

En este caso, el diseño de los escudos lo proporcionó el director artístico, puesto que tenía una idea clara del que quería. Entonces, había que hacer la selección de los materiales y presentar pruebas de acabados.

El proceso para la materialización de los escudos fue largo, por cuestiones de cantidad de escudos, de tiempos de secado, de capas, capas y más capas.



Fig. 24. Pruebas de textura.

- Escoger el material más adecuado, para la base y para los acabados: DM de 5 mm para la base, con dos medidas: 5 de 40 x 85 cm y 5 de 75 x 45 cm. Acabado con textura tosca. Buscar método para la sujeción: acolchado con dos tiras de correa.
- Cortar DMs y aplicar las capas preparatorias necesarias: 1 de aguacola y 2 de imprimación. Para la parte trasera: dar efecto madera con tonos marrones y fijar con capa de resina. Para la parte delantera: realizar pruebas de textura, cantidad, secado y procedimiento. Finalmente aplicar 2 capas de color y 1 de textura (virutas, raspadura, resina acrílica, pigmentos).
- Diseño y fabricación de agarraderos. Materiales: espuma, arpillera para forrar y correa de persiana. Herramientas: grapadora a presión y pistola de silicona caliente.
- Dos diseños pero siguiendo mismo procedimiento: pintar diseños empleando plantilla de acetato y algunos detalles con pincel.

MATERIALES
DM 5 mm
Viruta/Raspadura
Resina acrílica
Pigmento negro
Pigmento rojo
Pigmentos amarillos
Pigmento ocre
Chinchetas



Fig. 26. Pintar dragón mediante plantilla.



Fig. 25. Pintar franja mediante reservas.

- Propuesta propia: añadir chinchetas ambientales en parte superior/inferior de los escudos.
- Finamente ambientar los escudos, con aspecto bélico.

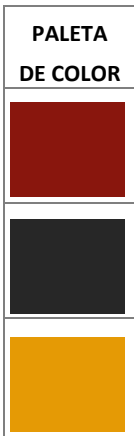


Fig. 27. Detalle Escudo 1.



Fig. 28. Detalle Escudo 2.

EL MANIQUÍ

Otro de los gremios para el cual se encargaron más elementos fue el de los tejedores. El espacio de los tejedores está bien definido, ya que presentan gran número de telas y telares, no obstante, el espacio requería de la presencia de más herramientas relacionadas con el gremio. En un principio la propuesta del director fue construir un maniquí y una rueca, pero por cuestiones de tiempo, descartamos la rueca, centrándonos en la realización del maniquí.



Fig. 29. Construcción del pie.

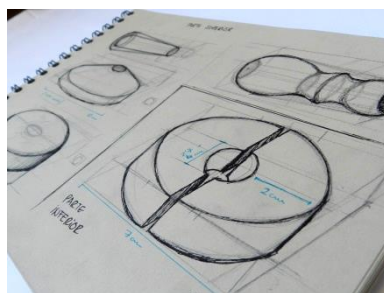


Fig. 31. Bocetos parte superior e inferior.

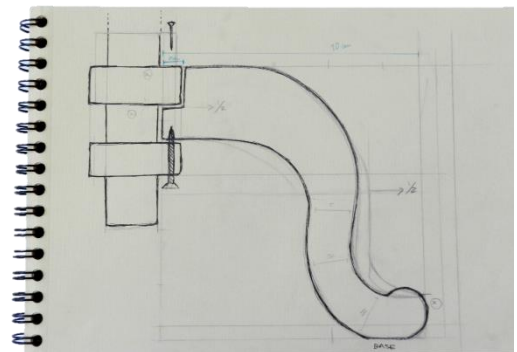


Fig. 30. Boceto pie del maniquí.

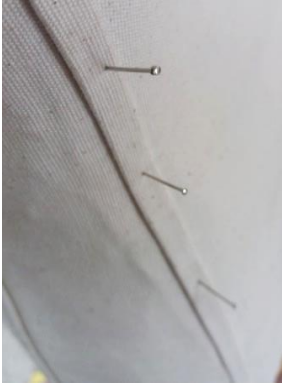


Fig. 32. Forrado del torso con ayuda de agujas.

- Referentes y propuestas adaptados a los intereses del autor. Búsqueda de referentes formales, acabados y materiales para sus distintas partes.
- Adquisición del material: madera maciza 30x40 cm con 3 cm de espesor, una vara de 2'7x2'7x200, un trozo de poli estireno 40cm²i y por ultimo 300x150 cm de tela de loneta (más barata que la 1a propuesta: lino)
- Cortar y lijar todas las piezas. Una vez prepara, encajarlas y montarlas empleando tornillos.
- Pintado del pie de madera antes del montaje: capa de aguacola, varias capas de nogalina y una final de barniz.
- Para la parte del torso: Cortar y dar forma al corcho, cortar en dos partes para encajarlo en la base, forrarlo de papel y cola, aplicar una capa de pintura blanca y por ultimo forrarlo con la tela empleando: cola y agujas.
- Colocación de las últimas piezas: parte inferior del torso y el mango de la parte superior. Ambos con mismo acabado que el pie.
- Ambientación del elemento, sin exceso pues es una herramienta de trabajo todavía en uso.



Fig. 34. Detalle pie madera.



Fig. 33. Parte superior sin ambientar.

EL CABALLO

El caballo de "Sant Jordi" resulta ser el elemento del proyecto que más protagonismo recibe, ya que presenta en su lomo a uno de los personajes principales de la obra. Estos años atrás el caballo que se utilizaba, sinceramente, dejaba mucho que desear. Teniendo en cuenta los recursos técnicos de la obra, opinamos que tiene mucho mérito el resultado, pero también entendemos que el director artístico tuviese especial interés en crear uno nuevo. Solo se necesitaba la cabeza del caballo, ya que el cuerpo iría cubierto de tela la cual esconde a las personas que simulan ser las patas del animal.

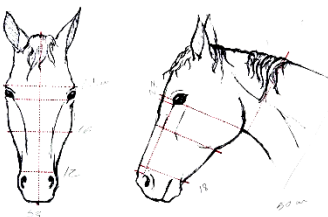


Fig. 35. Boceto con medidas de una referencia real.



Fig. 36. Caballo en fase de lijado.



Fig. 38. Fabricación de la crin.

Así pues procedemos a la búsqueda de referentes, para proponer y concretar los aspectos formales, como puede ser la inclinación de la cabeza. También los utilizamos para el desarrollo de la materialización: forma, color y acabado. En cuanto a tonalidad estaba claro que el blanco era el color históricamente aceptado, y por otra parte, el tamaño se concretó que sería a escala real aproximadamente, una decisión que dependió básicamente del presupuesto.

- Comprar y transformar pieza de poli estireno de 30x30x200 en una de 30x50x100. Tallar y lijar pieza empleando: cúter, sierra, cuchillo jamonero, dremen, esponja de lija, papel de lija, dedos y uñas. (al cerrar la facultad fue complicado y tedioso adaptarse al espacio de Trabajo disponible)
- Sellado el poro, endurecer la pieza. Al principio se empleó en papel de diario y la cola, peor no parecía el mejor material para el elemento. Así pues se sustituyó por velo de fibra de vidrio.
- Para igualar y corregir la superficie se utilizó aguaplast y lija.
- Para preparar la superficie se aplicaron varias capas de yeso y finalmente se pintó para darle un aspecto naturalista.
- Crin: en principio se iba a emplear estropajo de esparto, pero por motivos de tiempo se sustituyó por peluca blanca. El proceso fue: Desmontar peluca para agrupar las tiras de pelo al gusto, pintar algunos mechones negros, pegar todo entre dos cintas de raso con ayuda de agujas y silicona caliente.
- Colocación de la crin: incisión desde la cabeza hasta la parte inferior de cuello e introducirla por presión. Permitiendo de este modo colocar el pelo hacia cualquiera de los perfiles.
- Finalmente fijar con laca, quitarle brillo al pelo y dárselo a los ojos.



Fig. 42 Boca caballo.



Fig. 42. Detalle ojo.



Fig. 42. Caballo perfil, resultado final.

ELS DRAGÓN Y LOS PORTA-VELAS

Estos dos elementos se presentan juntos pues se trata de dos elementos que no hemos materializado pero han sido propuestas nuestras. Hemos ofrecido varias opciones al director y hemos dado las pautas técnicas a seguir para su desarrollo.



Fig. 45. Dragón 2015

El dragón es claramente el elemento principal del espectáculo, además este, más allá de ser objeto es personaje. Este está formado por un mecanismo de hierro que permite la articulación de sus partes y va relleno de espuma, recubierta de tela lisa verde. La cabeza del dragón se renovó el año anterior, por lo cual sólo interesaba adecuar el aspecto de su cuerpo.

La propuesta entregada al director consistía en: un trozo de tela al cual se aplicó una capa de látex y sobre de este se colocó viruta de madera. Resultando así una muestra de piel flexible, con una textura vistosa y muy fijada al soporte.

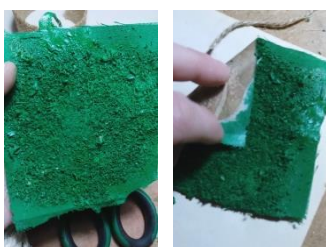


Fig. 44. Prueba de piel

Por otro lado encontramos los porta-velas, que son alrededor de unos 300, uno por cada actor aproximadamente. La función de éstos es puramente estética, y simbólica.

Estos salen a escena en manos de los personajes, quienes los dejan en el suelo, creando así una escena iluminada por las velas. Anteriormente se presentaban colocados en el interior de un cuenco de arcilla, no era mal sistema pero el director buscaba darle un aspecto distinto. La propuesta que nos plantearon se trataba de un recipiente cilíndrico de papel con un motivo en la parte inferior. Pero esto no parecía seguro, por lo que propusimos usar botes de cristal como recipiente. A continuación, se crearon distintas opciones para el acabado. Para la parte superior se ofrecían diferentes tipos de cordeles: de Palomar, de cuero, de cuerda y de arpillera. Para la parte inferior: se hicieron pruebas aplicando café o nogalina con cola a varios tipos de papeles (de blog, de horno, de cebolla, etc.).



Fig. 46. Resultado piel.

Esto derivó en una iniciativa de taller comunitario para la materialización de los porta velas, puesto que al necesitar botes de cristal reciclado, todo el pueblo empezó a reunir y ofrecer grandes cantidades.



Fig. 47. Algunas de las propuestas de porta-velas.



Fig. 48. Taller con el pueblo.

Presupuesto:

MATERIAL / HERRAMIENTA	UNIDADES	PRECIO	TIENDA
ESCUDOS			
<i>GESSO L&B, imprimación</i>	1	9,5 €	Art i Clar
<i>Pigmento amarillo2</i>	1	3,60 €	Art i Clar
<i>Pigmento Blanco Titanio</i>	1	4,0 €	Art i Clar
<i>Glasspack 70x50</i>	1	2,50 €	Art i Clar
<i>Glasspack 80x60</i>	1	4,67 €	Art i Clar
<i>Pigmento amarillo</i>	1	3,60 €	Art i Clar
<i>Resina Acrílica</i>	2	9,0 €	Art i clar
<i>Pigmento ocre13</i>	1	1,25 €	Art i clar
<i>Pack Chinchetas</i>	6	4,50 €	Todoa100
<i>Látex</i>	1	6,20 €	Art i clar
<i>Rollo Arpillera</i>	1	3.10 €	Art i clar
<i>Rollo cuerda persiana</i>	1	2,45 €	Ferretería Cristina
MANIQUI			
<i>Tela de algodón 1,2x2</i>	1	2,58 €	Art i clar
<i>corcho blanco 40m²</i>	1	13,0 €	CorchosGómez
<i>Varilla madera 2m x 2'7 d.</i>	1	5,89 €	Leroy Merlín
<i>Tablón madera 120x30x2'8</i>	1	10,45 €	Leroy Merlín
YUNQUE			
<i>Pigmento óxido</i>	1	3,60 €	Art i clar
<i><u>Spray efecto metal</u></i>	1	3,90 €	Ferretería Cristina
CABALLO			
<i>Poliestireno</i>	1	20,0 €	CorchosGomez
<i>Peluca plástico</i>	1	3,0 €	Todoa100
<i>Velo fibra de vidrio</i>	1	9,08 €	Racó Artista Faller
AMBIENTACIÓN Y UTENSILIOS			
<i>Cinta de carrozero</i>	2	1,5 €	Art i clar
<i>Cola blanca</i>	1	3,95 €	Art i clar
<i>Rodillos varios</i>	3	5,60 €	Ferretería Cristina
<i>Lengua de cocina</i>	1	1,30 €	Todoa100
<i>Betún de Judea</i>	1	2,85 €	Art i clar
<i>Nogalina</i>	1	2,60 €	Art i clar
Total	-	956,74 €	-

Cuadro de cálculo del presupuesto.

5. CONCLUSIONES

El proyecto realizado para el TFG tenía como objetivo principal resolver lo mejor posible las necesidades de utilería de la obra teatral *la llegenda de Sant Jordi*. Y aunque resulta una propuesta poco común, creemos que resulta ser el mejor camino hacia nuestros objetivos profesionales.

En un proyecto de colaboración como este, cada integrante es esencial, al igual que lo es su compromiso e implicación. Saber valorar el trabajo y el tiempo del otro, prestando ayuda en todos los procesos que se pueda, por compañerismo y por lograr los propósitos comunes. A pesar de tener que ceñirnos a unas pautas marcadas por los directores, cosa que establece algunos límites en cuanto a creatividad, debemos añadir que hemos tenido gran libertad a la hora de tomar ciertas decisiones y proponer ideas, las cuales también se han valorado. Y además, esto nos ha dado la oportunidad de adquirir experiencia en la creación de propuestas y su exposición, ofreciendo al director una solución acertada a sus ideas. Este es un aspecto fundamental en la realidad profesional. Ser responsables de los resultados, enfrentarse a los problemas que se presentan a lo largo de todas las fases del proyecto y tener que tomar decisiones en lo que a técnica/materialización se refiere. Estas son las actitudes que más nos han permitido madurar y mejorar.

En cuanto al enriquecimiento personal y teórico, ha sido considerable. El conocimiento conceptual del universo escénico y de la importancia de todos sus elementos, en concreto de la utilería. Se ha ampliado la base teórica en cuanto al ámbito de los escenarios, permitiéndonos interpretarlos correctamente, saber observar los distintos tipos de teatro y sus peculiaridades, y conocer nuevos conceptos y planteamientos. Todo un nuevo abanico de referentes, de tipologías teatrales y una nueva visión crítica y reflexiva acerca del teatro, de sus convencionalidades y sus posibilidades.

Y por lo que respecta a la evolución en el aspecto práctico, creo que ha sido realmente notable. Aunque tener experiencia en una disciplina escultórica nos ha formado mucho en el ámbito del taller, hemos conocido nuevas herramientas y perfeccionado el uso de otras. En cuanto a materiales y técnicas, hemos ampliado generosamente nuestros recursos, pues se ha trabajado con muchos materiales nuevos, al igual que con las técnicas necesarias para manipularlos. Hemos mejorado la gestión de trabajo en el taller, en lo que respecta a tiempos y combinación de procesos, al igual que se ha perfeccionado la metodología de trabajo

En general, estamos satisfechos con los resultados obtenidos, tanto con la utilería realizada, como con nuestra profesionalidad durante el desarrollo del proyecto, por la constancia, esfuerzo y perfección en el trabajo de taller, y nuestro compromiso y responsabilidad durante el trabajo en equipo.

6. BIBLIOGRAFÍA

- ALVARADO, A. *El teatro de objetos, manual dramaturgico*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Inteatro, 2015.
- UBERSFELD, A. *La Escuela del Espectador*. Madrid: Asoc. Directores de escena, 1997.
- MAURI, B. *Cómo nacen los objetos. apuntes para una metodología proyectual*. Barcelona : Editorial Gustavo Gili, S.A., 1983.
- ABELLÁN, J. “*La vida dels objectes*”, *Estudis Escènics, Quaderns del’ Institut del Teatro de la Diputació de Barcelona*, 1985.
- BAUDRILLARD, J. *Le système des objets*. Paris: Éditions Gallimard, 1968.
- CASTAÑO, J. *Aproximacions a la festa d'elx*. Alicante: Instituto Alicantino de Cultura, 2002.
- BOUCRIS, L. *L'espace en scène*. Paris: Librairie théâtrale, 1993.
- PAVIS, P. *Diccionario del Teatro*. Buenos Aires: Paidós, 1996.
- *El análisis de los espectáculos. Teatro, mimo, danza, cine*. Barcelona: Paidós, 2000.
- BARTHES, R. *Semántica del objeto*. Barcelona: Paidós, 1990.
- VICO. J.; BERENQUER. V. ; GARCIA J. “*La llegenda del drac i la princesa*” Edicions Bromera, S.L. 2002

TESINAS

- GABLRE, MARIA. *Una posible relación entre mi obra, el objeto y la experiencia*. [Tesis doctoral] Santiago de Chile: Universidad de Chile, 2003
- SUSMANSCKY, SILVIA. *Tadeusz Kantor: La construcción del espacio escénico*. [Tesis doctoral] Barcelona: Universidad de Barcelona, 2014.

CONGRESOS

- RADICE, G. Los límites materiales de la representación. Objetos materiales / Objetos imaginarios. En: *Lenguaje y producción teatral, danza y expresión corporal: I Congreso Iberoamericano de Investigación Artística y Proyectual*. La Plata: FBAA - UNLP, 2005.

ARTÍCULOS EN REVISTAS.

CID JURADO, A. (2002). El estudio de los objetos y la semiótica. En: *Cuiculco*. México: Editorial Escuela Nacional de Antropología e Historia, 2002, num. 25, ISSN 1405-7778. [consulta: 07-2018]. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35102511>

TRASTOY, B. (2005). Objetos en escena. *Telondefondo: Revista de teoría y crítica teatral*. (nº2)

WEBGRAFÍA /PÁGINA WEB

Misteri d'elx [Página oficial] Disponible en: <https://www.misteridelx.com/misteri/>

Centro de documentación Escénica. Disponible en: <http://documentacionescenica.com/biblioteca/catalogo>

ISABEL [Página oficial] Disponible en: <http://www.rtve.es/television/isabel-la-catolica/>

Wikipedia - Escudos de lágrima. Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Escudo_de_l%C3%A1grima

Wikipedia - Realismo mágico. Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Realismo_m%C3%A1gico

FILMOGRAFÍA/AUDIOVISUALES

Misteri d'Elx - Representación completa. En Vimeo: [consulta:] <https://vimeo.com/26329103>

La llegendra de Sant Jordi - Tráiler oficial 2018. En You Tube: https://www.youtube.com/watch?v=ohON262_H9U

Como Usar/aplicar la Fibra de vidrio - Materiales, Preparación y Aplicación. En You Tube: <https://www.youtube.com/watch?v=2l12x1zl8pQ>

CONDON, B. (dir.) *La bella y la Bestia* [película]. EEUU: Walt Disney Pictures, 2017.

Resumen fotográfico 2009. En You Tube: <https://www.youtube.com/watch?v=OobdyxRyWLI>

7. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig. 1. Portada "el Desentierro" de Nacho Ruipérez.....	7
Fig. 2. Restauración y ambientación de barca para la película.....	7
Fig. 3. Plan de trabajo.....	9
Fig. 4. Varios cuadernos de trabajo realizados durante la carrera.....	10
Fig. 5. Cuerpo artificial en "La clase muerta" de Tadeusz Kantor.....	20
Fig. 6. Representación "El Misteri d'Elx" 2017.....	21
Fig. 7. Representación "El Misteri d'Elx" 2017.....	21
Fig. 8. Escenas de la película "La bella y la bestia" 2017.....	22
Fig. 9. Cartel de "La llegenda de Sant Jordi, el drac i la princesa" 2015.....	22
Fig. 10. Logo Asociación de la Leyenda.....	23
Fig. 11. Ejemplos propuestas y medio de comunicación.....	24
Fig. 12. Gremio de los herreros 2015.....	25
Fig. 13. Gremio de los tejedores 2015.....	25
Fig. 14. Soldados 2015.....	25
Fig. 15. Caballo de Sant Jordi 2015.....	26
Fig. 16. Materiales empleados para la ambientación.....	27
Fig. 17. Detalles ambientación.....	27
Fig. 18. Boceto conjunto yunque.....	28
Fig. 19. Boceto del yunque.....	28
Fig. 20. Resultado final yunque.....	28
Fig. 21. Pátina efecto hierro.....	28
Fig. 22. Texturizar. Ambientación golpes.....	28
Fig. 23. Diseño de los escudos del director artístico.....	29
Fig. 24. Pruebas de textura.....	29
Fig. 25. Pintar franja mediante reservas.....	29
Fig. 26. Pintar dragón mediante plantilla.....	29
Fig. 27. Detalle Escudo 1.....	30
Fig. 28. Detalle Escudo 2.....	30
Fig. 29. Construcción del pie.....	30
Fig. 30. Boceto pie del maniquí.....	30
Fig. 31. Bocetos parte superior e inferior.....	30
Fig. 32. Forrado del torso con ayuda de agujas.....	31
Fig. 33. Parte superior sin ambientar.....	31
Fig. 34. Detalle pie madera.....	31
Fig. 35. Boceto con medidas de una referencia real.....	31
Fig. 36. Caballo en fase de lijado.....	32
Fig. 37. Fabricación de la crin.....	32
Fig. 38. Fabricación de la crin.....	32
Fig. 39. Fabricación de la crin.....	32
Fig. 42. Detalle ojo.....	32
Fig. 42 Boca caballo.....	32
Fig. 42. Caballo perfil, resultado final.....	32

Fig. 43. Fabricación de la crin.32
Fig. 44. Prueba de piel33
Fig. 45. Dragón 201533
Fig. 46. Resultado piel.33
Fig. 47. Algunas de las propuestas de porta-velas.33
Fig. 48. Taller con el pueblo.....33