

TFG

**PROPUESTA DE DISEÑO ESCENOGRÁFICO:
EL SUEÑO DE UNA NOCHE DE VERANO.
DISEÑO ESCENOGRÁFICO**

**Presentado por Soraya Del Rey Martinez
Tutor: Bárbaro Julian Miyares Puig**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2014-2015**



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

RESUMEN

Una propuesta de análisis de texto y diseño escenográfico para la obra “El sueño de una noche de verano” de W. Shakespeare, donde se piensa el espacio teatral como el condicionante esencial, en relación al análisis dramático del texto, como el punto de partida más conveniente a la hora de diseñar una propuesta de escenografía. Es de ese espacio para la representación de donde obtenemos el más importante conjunto de datos que nos ayudará a proyectar no sólo la estética general de la propuesta, sino de la funcionalidad dramática y optimizada de las estructuras, ambientes, espacios y objetos, que han de ser proyectados, según las pautas marcadas por la idea general de puesta en escena, y en ese sentido, de la propuesta de diseño escenográfico: en este caso, a partir de la relación estética propia de las ilustraciones inspiradas en el arte turco, persa y árabe, y de los elementos propios del imaginario e historia de los objetos escenográficos.

PALABRAS CLAVE

Teatro a la italiana, espacio teatral, texto dramático, asimetría, escenografía, ilustración, decorados.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco en primer lugar, a mis padres y a mi abuelo por ayudarme, apoyarme y hacer posible que haya podido estudiar en la universidad. Agradecer a mi tutor Barbaro Miyares el esfuerzo, la paciencia y la dedicación que me ha mostrado. Y por último, agradecer a Enrique Fayos director del teatro Olympia, y al Palau de les Arts reina Sofia, dejarme entrar en el teatro y mostrarme cada detalle.

1. INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de final de grado pretende realizar una escenografía de una obra literaria, con el fin de desarrollar e investigar los recursos artísticos y visuales necesarios para llevarlo a cabo.

Trataremos un clásico de W.Shakespeare, “El sueño de una noche de verano” (1595). Se trata de una comedia de amores imposibles, donde interviene un mundo sobrenatural que tras liar aún más si cabe la trama, acabará siendo la solución del triunfo del amor.

El desarrollo de este trabajo ha sido complejo y consta de diferentes procesos; después de elegir la obra a diseñar, comenzamos con un análisis literario de la obra que nos permitirá crear los primeros bocetos del diseño. A partir de la historia del teatro, buscamos referentes para documentarnos y acudimos a teatros reales para conocer todas sus partes de primera mano. Después de bocetar y pensar en nuestro diseño, utilizamos software 3d que nos permite realizar una maqueta a escala real del espacio escenográfico, crear ambientes y

probar diversas estrategias de diseño. Nuestro objetivo, es conseguir crear una estética de cuento, que nos acerque a la obra de Shakespeare pero que a la vez, sea un mundo propio, en este caso, la visión del diseñador escenográfico. Para ello, hemos puesto en marcha una estrategia basada en la asimetría, es decir, por una parte nos hemos basado en los elementos propios que forman parte de la historia del teatro, y por otra nos hemos inspirado en la ilustración y la hemos aplicado al proyecto. De esta forma, fusionamos dos valores que en conjunto funcionan y componen nuestro diseño.

1.2. OBEJTIVOS Y METODOLOGIA

1.2.1. *Objetivos*

El objetivo es desarrollar a partir de la relación estética propia de las ilustraciones inspiradas en el arte turco, persa y árabe, y de los elementos propios del imaginario y la historia de los objetos escenográficos, una estrategia de ambientación, y de proyección de los decorados, que evocarían magia y fantasía, para la propuesta de diseño escenográfico de la obra El Sueño de una Noche de Verano de W. Shakespeare, que sustentaremos combinando técnicas de diseño y maquetado 3D, con la utilización de software Cinema 4D, un diseño basado en asimetrías, y un análisis de texto tanto dramático como estructura, o volumétrico.

Para ello, en cada acto distribuiremos de manera conveniente elementos propios de la escenografía, específicamente el teatro a la italiana, como practicables, apliques fondillos o cicloramas, combinados con telares y ornamentos ilustrados. En ese sentido, los practicables, elementos centrales para cada acto, deberán formar dinámicas en forma de escaleras modulares, que puedan combinarse entre ellas para crear diferentes topografías escénicas, como, por otro lado, los apliques fondillos etc., servirán de soporte para el conjunto de los estampados basados en ilustraciones, que bien sobre telas o sobre maderas, general los planos y estética general de la fantasía de la obra.

1.2.2. *Metodología*

La metodología con la que hemos desarrollado el proyecto está basada en el análisis comparado de posibilidades. Esto es: a partir de un espacio escénico teatral concreto, y sus características, como las dimensiones, la capacidad de maniobrabilidad o la dotación técnica del espacio, y el análisis de texto –tanto desde el punto de vista literario como desde el punto de vista estructurado o volumétrico- obtener un panorama secuenciado de posibilidades objetivas de desarrollo de proyecto, y que, por otro lado, apoyado, en los referentes teatrales y la historia de la escenografía, entonces como antecedentes, nos ayudan al desarrollo, proyección, diseño y funcionalidad del conjunto de los objetos, ambientes que han de ser introducidos en el espacio escénico de partida. Estos análisis nos permiten construir o proponer una estrategia de diseño de decorados, de soluciones estéticas, de utilerías o de ambientes,

siempre convenientes, en relación objetiva y funcionalidad dramática con el espacio de referencia, con una posibilidad, además, de acierto muy elevado.

Nuestra metodología se apoya en el uso de software Cinema 4D por las posibilidades que ofrece en cuanto al diseño en 3d, sobre todo en términos de productividad. Nos permite, por ejemplo, trabajar a partir de dimensiones reales sobre dimensiones virtuales reales, como por ejemplo las dimensiones del teatro, o la relación entre objeto-actor, el diseño de estrategias de iluminación de una aproximación de un 95% en relación a los sistemas de iluminación reales. También nos permite texturizar, crear ambientes, o movernos en el espacio para obtener todos los puntos de vista deseados.

1. EL ESPACIO TEATRAL COMO PUNTO DE PARTIDA

Pensar en un espacio teatral concreto, es muy conveniente a la hora de diseñar una escenografía. Obtenemos un importante conjunto de datos propios de las características del espacio teatral, como por ejemplo, el tipo de escenario, sus dimensiones reales, de los perímetros interiores y exteriores, que nos ayuda a comprender más el espacio en el que vamos a diseñar, y a disponer los elementos de manera casi real.

Como punto de partida, hemos decidido qué tipo de escenario era el más conveniente para diseñar nuestra propuesta de escenografía. Finalmente escogimos un escenario a la italiana, por dos razones. La primera, por sus características puramente clásicas. La segunda, por la historia de los teatros en Valencia, que disponían de este tipo de escenario. Finalmente optamos por los dos, a nuestro parecer más significativos: el teatro Olympia, y el Palau de les Arts. Dentro del Palau de les Arts, hay tres espacios, el Teatro Martín y Soler, el Auditorio, y la Sala Principal. De entre ambos teatros finalmente escogimos el Palau de les Arts, la Sala Principal, por las amplias posibilidades que ofrece a nivel escenográfico y sobre todo por su dotación técnica.

1.1. DOTACIÓN GENERAL Y EQUIPAMIENTO

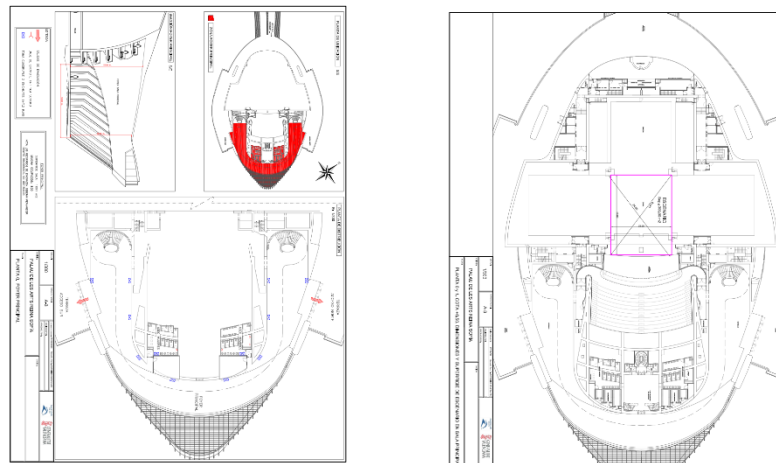
“La sala principal es el núcleo central del edificio, tanto en su aspecto formal como estructural. Tiene una capacidad de 1.800 personas.

Se encaja dentro del soporte estructural del edificio, formado por superficies curvas de hormigón cajas con interior de ladrillo visto, que conforman una epidermis con intensos contrastes cromáticos.

La Torre escénica, chácena y hombros constituyen volúmenes prismáticos revestidos de ladrillos que, a su vez, son abrazados por los elementos de soporte del edificio, realizados en hormigón blanco. Se han ajustado las

dimensiones de los escenarios a las necesidades que una ópera de gran formato requiere. El escenario tiene una superficie de 480 m², teniendo un ancho de 24 m y una altura de 36 m. Disponen, en su interior, plataformas hidráulicas en la zona de tramoyas para representaciones operísticas, que permiten el movimiento de los almacenes y talleres. La chácena tiene una altura de 18 m, un ancho de 25,5 m y una profundidad de 15 m. Los hombros tienen una altura de 18 m y profundidad variable, desde 15 a 20 m. La zona del proscenio contiene también plataformas hidráulicas que permiten situar a los músicos de la orquesta y los coros, a distintos niveles. Toda la zona de tramoyas se comunica con amplios almacenes que permiten el depósito de los diferentes escenarios; incluso se prevé un almacén para las compañías que vayan a usar el edificio. Junto a los almacenes se ubicarán todos los talleres de reparación (carpintería, cerrajería, pintura, vestuarios, iluminación, etc.). Todos estos usos son localizados en la cota -12,50 m.”

Informes de la construcción, revistas csic.

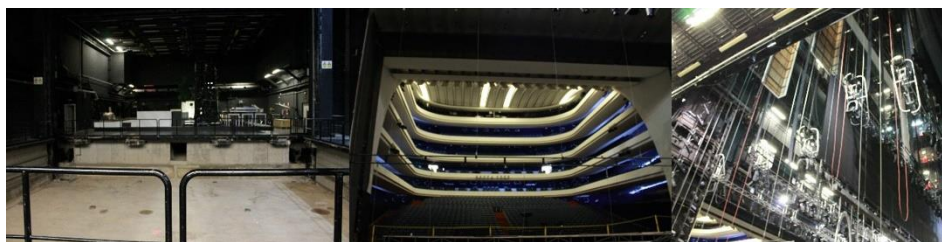


Sala Principal, Palau de les Arts.

Planos técnicos escenario principal.

1.1.1. Escenario y dotación técnica

La sala principal cuenta con un panel de control que comunica con todo. No existen elementos fijos y puede haber hasta seis decorados montados a la vez. Cuenta con un total de 98 varas y una corbata de cuatro metros de longitud. Colocan guías en el suelo para planificar las escenografías



Sala Principal, Palau de les Arts.

Fotografías realizadas en el interior del teatro.

2. ANALISIS DE TEXTO “EL SUEÑO DE UNA NOCHE DE VERANO”

2.1. LOCALIZACIÓN HISTÓRICA DE LA OBRA

Esta obra gira en torno el reinado de Isabel I, última monarca de la dinastía Tudor (Greenwich-1533, Richmond-1603), fue reina de Inglaterra e Irlanda. Su reinado causó una época de cambios y transformaciones religiosas, sociales y políticas. Una de las primeras medidas, fue establecer una iglesia protestante independiente de Roma, lo que contrajo una sociedad de opinión dividida y que evolucionaría hasta la actual iglesia anglicana. En la sociedad isabelina el nivel criminal aumentó considerablemente y el nivel económico bajó drásticamente a causa de una guerra contra la España de Felipe II, en la que Inglaterra acabaría saliendo victoriosa, pero afectada.

Por otra parte, la Italia renacentista, se encontraba redescubriendo el antiguo teatro griego y romano, y se vieron influenciados especialmente por el filósofo y dramaturgo Seneca, autor de la obra de Nerón. Giovanni Florio, fue el encargado de llevar gran parte del idioma y la cultura italiana a Inglaterra.

Shakespeare (Warwickshire, 1564- ibídem, 1616) fue un dramaturgo, poeta y actor inglés. Procedía a una clase media, en la que recibió una educación básica. Su gran talento con la literatura y el teatro, le llevó a superar a los profesionales de la época, y así convertirse en un referente actual a nivel mundial. Escribió obras como *Hamlet*, *El rey Lear*, *Macbeth*, *Antonio y Cleopatra* o *El sueño de una noche de verano*.

Para escribir su obra *El sueño de una noche de verano*, Shakespeare se inventa un mundo paralelo donde hace que concuerde la discordia. La acción transcurre en la antigua Atenas, sin embargo, el autor agrega a Teseo, un duque medieval no un rey griego. También añade un bosque,

hadas y artesanos que son más puramente ingleses que mediterráneos, y las hadas pertenecen al folclore nórdico. También aparece el rey de las hadas Oberón, el cual extrae de un relato medieval francés, y Titania, la reina de las hadas, procede de la Metamorfosis de Ovidio.

Los referentes que Shakespeare utilizó para realizar su obra son los siguientes; la historia de Teseo la extrae de las “Vidas paralelas” de Plutarco. El enfrentamiento entre Lisandro y Demetrio de “Los cuentos de Canterbury” de Geoffrey Chaucer, en concreto “El cuento del caballero”. El mito de Piramo y Tisbe y el nombre de la reina de las hadas Titania, de la “Metamorfosis” de Ovidio. Y por último, el amor entre Titania y el asno de la “Metamorfosis” de Apuleyo.

2.2. ADAPTACIONES DEL TEATRO EN CASTELLANO

El español Francisco Nacente fue el primero en traducir *A Midsummer Night's Dream*: es una traducción de 1870, del francés, con el título *El sueño de una noche de estío*. Catorce años más tarde, José Amaldo Márquez ofrecía la primera traducción directa del inglés, ya con el título definitivo: *El sueño de una noche de verano*. Traducciones posteriores se deben a Rafael Martínez Lafuente (1917), Luis Astrana Marín (1922), Ángel Puigmiguel (1943), Rodolfo Varela (1959), Aurora Díaz-Plaja (1970) y Eduardo Mendoza (1986).

La obra se ha representado en España en numerosas ocasiones, pudiendo destacarse las siguientes:

- Teatro Español, Madrid, 1944.
 - *Dirección*: Cayetano Luca de Tena.
 - *Escenografía*: Sigfrido Burmann.
 - *Intérpretes*: Mercedes Prendes (*Titania*), José María Seoane (*Lisandro*), José Rivero, Blanca de Silos, Aurora Bautista, Porfiria Sanchiz, Asunción Sancho, Carmen Bernardos.
- Teatro Español Universitario, Madrid, 1950.
 - *Dirección*: José Tamayo.
 - *Intérpretes*: Maruchi Fresno.
- Teatro Español, Madrid, 1964.
 - *Dirección*: Cayetano Luca de Tena.
 - *Escenografía*: Sigfrido Burmann.
 - *Intérpretes*: Carmen Bernardos, Maite Blasco, María José Alfonso, Armando Calvo, Juanjo Menéndez, Francisco Valladares, Ángel de la Fuente, Pastor Serrador, Enrique San Francisco.

- Televisión (*Estudio 1*, TVE, 16 de abril de 1971).
 - *Intérpretes*: María Luisa Merlo, Carlos Ballesteros, Maite Blasco, Mónica Randall, Pablo Sanz, Rafael Arcos.
- Centro Cultural de la Villa de Madrid, 1980.
 - *Dirección*: David Perry.
 - *Intérpretes*: Concha Goyanes, Pep Muñoz, Imanol Arias, Jeannine Mestre, Paco Olmo, Kiti Manver, Juan Calot.
- Teatro Español, Madrid, 1986.
 - *Dirección*: Miguel Narros.
 - *Escenografía*: Andrea D'Odorico.
 - *Intérpretes*: José Pedro Carrión, Kiti Manver, Helio Pedregal, Nuria Gallardo, Juan Gea, Carlos Hipólito, Cesáreo Estebáñez, Fabio León, Sonia Grande.

2.3. ADAPTACIONES CINEMATOGRAFICAS

- *El sueño de una noche de verano* (*A Midsummer's Night Dream*, 1935), versión dirigida por Max Reinhardt, con presupuesto de superproducción y con Mickey Rooney, James Cagney y Olivia de Havilland entre otros actores.
- *Sonrisas de una noche de verano* (*Sommarnattens Leende*, 1955), versión dirigida por Ingmar Bergman. Tiene ciertas semejanzas pero no se hace uso de la trama ni de los diálogos de la obra original.
- *El sueño de una noche de verano* (*A Midsummer's Night Dream*, 1968), versión dirigida por Peter Hall, con Judi Dench en el papel de Titania.
- *La comedia sexual de una noche de verano* (1982), versión dirigida por Woody Allen. Sin intención de parodia, elabora un argumento acerca de un fin de semana en el campo en el que varias parejas ven puestas a prueba sus respectivas relaciones, a imagen de la obra original. Notar sin embargo que no se hace uso de los diálogos ni la trama originales.
- 1992: *A Midsummer Night's Dream* (*Сон в летнюю ночь*), coproducción entre los estudios rusos Christmas Films (Кристмас Филмз), la televisión galesa S4C y la británica BBC que es un cortometraje de dibujos animados dirigido por Róbert Saakyánts (en armenio, Րոբերտ Սահակյանց; en ruso, Роберт Саакянц; 1950 - 2009).

- 1996 - Versión dirigida por Adrian Noble, basada en la adaptación realizada por la Royal Shakespeare Company.
- *El sueño de una noche de verano (A Midsummer's Night Dream, 1999)*, versión dirigida por Michael Hoffman, con Kevin Kline (Bottom), Michelle Pfeiffer (Titania), Sophie Marceau (Hipólita) y Calista Flockhart (Helena). Adaptación en la que la acción se sitúa en la Toscana de finales del siglo XIX.
- *Si el mundo fuera mío (Were the World Mine, 2008)*, dirigida por Tom Gustafson y ganadora de diversos premios entre la comunidad LGBT.

2.4. OTRAS ADAPTACIONES

La influencia de la obra de Shakespeare en la cultura europea es grande. *El sueño de una noche de verano* ha dado origen, entre otras adaptaciones, a *El sueño de una noche de verano*, ópera de Benjamin Britten, a la música incidental homónima de Felix Mendelssohn y a *The Fairy Feller's Master-Stroke* canción del grupo Queen.

Además de, la obra ha sido adaptada a otros formatos, desde cómics a capítulos de series de televisión o anuncios publicitarios. Entre las adaptaciones no convencionales se suele citar:

- *Sueño de una mañana de invierno* de la serie de cómics de Corto Maltés de Hugo Pratt. En él aparecen Oberón, Puck, Merlín y Morgana como representación de los seres de fantasía gaélicos y célticos. Eligen a Corto Maltés como paladín para protegerles de una invasión alemana en el contexto de la Primera Guerra Mundial.
- 1990: Episodio *A Midsummer Night's Dream* de la serie de cómics *The Sandman*, de Neil Gaiman y Charles Vess. En él se fabula una representación de la obra a cargo de la compañía de Shakespeare ante los mismos seres de fantasía que la protagonizan.
- 2007: Episodio *A Midsummer Night's Nightmare* de la serie de *The Suite Life of Zack and Cody*. Se fabula una representación de la obra, y los mismos personajes la viven, enamorándose de los no correspondidos.
- Sueño de una noche de verano o pesadilla "Incienso Primavera" de la serie de televisión anime y manga *Ranma ½* de la mangaka Rumiko Takahashi. Fue la OVA 13 y se trataba de una satírica adaptación de la obra representada por los personajes de esta serie y protagonizada por Akane Tendo.

3. ANALISIS ESTRUCTURADO DEL TEXTO

3.1. TÍTULO DE LA OBRA

El Sueño de una Noche de Verano. Título original: *A Midsummer Night's Nightmare*.

3.2. DEFINICIÓN DE GÉNERO

Pertenece al grupo de las llamadas “comedias románticas”. Es una de las partes que componen al género dramático, que principalmente se caracteriza porque sus personajes protagonistas se ven enfrentados a las dificultades de la vida cotidiana y por eso ellos enfrentan las mismas haciendo reír a las personas o a su “público”, movidos por sus propios defectos hacia desenlaces felices donde se hace escarnio de la debilidad humana. La comedia es, junto con la tragicomedia, una de las formas clásicas del drama griego, y uno de los tres géneros dramáticos llamados realistas.

3.3. LISTADO DE PERSONAJES

Teseo (Duque de Atenas), Hipólita (reina de las amazonas, prometida de Teseo), Lisandro (enamorado de Hermia), Hermia (enamorada de Lisandro), Demetrio (pretendiente de Hermia), Helena (enamorada de Demetrio), Egeo (padre de Hermia), Filóstrato (maestro de ceremonias), Fondón (tejedor), Membrillo (carpintero), Flauta (remienda fuelles), Morros (calderero), Hambrón (sastre), Ajuste (ebanista), Oberón (rey de las hadas), Titania (reina de las hadas), Robín el bueno (duende), Flordeguisante (hada), Telaraña (hada), Polilla (hada), Mostaza (hada)

PROTAGONISTAS

Lisandro (enamorado de Hermia), Hermia (enamorada de Lisandro), Demetrio (pretendiente de Hermia), Helena (enamorada de Demetrio), Teseo (Duque de Atenas), Oberón (rey de las hadas), Titania (reina de las hadas), Robín el bueno (duende), Fondón (tejedor)

CO-PROTAGONISTAS

Membrillo (carpintero), Flauta (remienda fuelles), Morros (calderero), Hambrón (sastre), Ajuste (ebanista), Egeo (padre de Hermia)

PERSONAJES SECUNDARIOS

Flordeguisante (*hada*), Telaraña (*hada*), Polilla (*hada*), Mostaza (*hada*), Hipólita (*reina de las amazonas, prometida de Teseo*)

EXTRAS

Acompañamiento en la corte de Atenas, Séquito de Oberón y Titania

3.4. ACOTACIONES

Las acotaciones son necesarias porque constituyen un conjunto de recomendaciones que el autor hace al director y que necesariamente han de tenerse en cuenta. Nos muestran información de tipo operativa y de carácter dramática que luego puede tener aplicación, en una interpretación de tipo técnica, en el conjunto del montaje, en cuanto a dotar de carácter el escenario.

Por ejemplo, en el primer acto el autor introduce una acotación para indicar la entrada de los personajes en escena *“Entran Egeo y su hija Hermia, Lisandro y Demetrio”*, al igual que las salidas *“Salen Tíitania y su séquito”*. También indican acciones, como la que se muestra en el tercer acto *“Se acuesta (y duerme)”* o *“Oberón (aplicando el jugo en los ojos de Demetrio)”*. Aparecen indicaciones de sonidos, como en el acto cuatro *“Suenan trompas. Entran Teseo y su séquito, Hipólita y Egeo”*.

3.5. ACTOS

Los actos definen los cambios más evidentes de localización y tiempo. Esta obra se compone de cinco actos en la que los sucesos transcurren en dos días y una noche.

1º Ciudad de Atenas. Todo comienza con una disputa entre el padre de Hermia y sus pretendientes Lisandro y Demetrio que son llevados ante el duque de Atenas que la obliga a casarse con Demetrio porque lo ha elegido su padre. La muchacha decide escaparse con su enamorado saltándose las leyes de la ciudad, y confiesa su plan a su amiga Helena, que decide desvelarle el plan a Demetrio del cual ella se siente enamorada. Por otro lado, un grupo de cómicos atenienses deciden representar una comedia para la boda del duque de Atenas.

2º Bosque. En el mundo sobrenatural, empieza una disputa entre el rey y la reina de las hadas por la custodia de un niño que acogió la reina tras la muerte de su madre mortal. El rey ordena a su duende recoger una flor del amor para distraer a la reina y quitarle el niño. Mientras observa la disputa entre Demetrio que va en busca de Hermia, y Helena que sufre de desamor, ordena a su duende que enamore al ateniense de Helena con la flor. Por otro lado, los pretendientes fugados deciden dormir separados en el bosque, por lo que el duende los confunde por lo ordenados por el rey de las hadas y aplica la flor sobre los ojos de Lisandro. De pronto aparecen aun en su disputa Helena y Demetrio, este la deja sola en el bosque, y ella se encuentra con Lisandro, que queda enamorado de ella.

3º Bosque. Los cómicos deciden ir al bosque a ensayar su comedia. El duende los observa y decide reírse de ellos embrujando a uno con una cabeza de asno. Este se encuentra con la reina de las hadas la cual queda enamorada del asno tras despertar de su sueño. El rey de las hadas y su

duende hablan para saber cómo han ido los planes, y este se da cuenta de que todo se ha liado más, así que le ordena que resuelva la situación. Tras distraer a los pretendientes, que pelean ahora por el amor de Helena, quedan dormidos y aplica una hierba sobre los ojos de Lisandro que al despertar volverá a quedar prendado de Hermia.

4º Bosque. El rey decide ser el mismo quien aplique la hierba sobre los ojos de la reina de las hadas, quien al despertar repugna al asno y se reconcilia con él. El duque de Atenas junto al padre de Hermia y demás sequito halla a los atenienses durmiendo y con el amor correspondido. El cómico hechizado se despierta sin la cabeza de asno y aturdido vuelve a reunirse con los demás cómicos para seguir con la comedia, mientras le cuentan que se ha acontecido la boda de Teseo más la de los enamorados atenienses.

5º Atenas. Tras el banquete de bodas, Teseo decide que quiere ver una obra, y elige la de los comedia de los cómicos del pueblo. Todos acaban disfrutando con la desastrosa función. El rey y la reina de las hadas aparecen contentos porque la situación ha acabado bien para todos, y el duende hace una reflexión final y despide la obra.

3.6. ESCENAS

Las escenas son estructuras dramáticas contenidas en el acto, sirven para que los personajes desarrollen sus conflictos y acciones.

1ª Escena (Acto 1). La obra comienza con la disputa entre Hermia y su padre en la que se produce un ambiente tenso entre los asistentes, porque este le obliga a casarse con Demetrio, pretendiente que ha escogido para ella. Pero Hermia está enamorada de Lisandro, que la corresponde. Ante la oposición de Hermia a casarse con Demetrio, Egeo lleva a su hija y sus pretendientes ante Teseo, duque de Atenas que planea casarse con Hipólita reina de las Amazonas, para que haga cumplir las leyes de la ciudad, y la obligue a casarse con Demetrio o por el contrario, sea juzgada y castigada. Más tarde Hermia y Lisandro en un ataque desesperado por no perder para siempre su amor decidirán escaparse juntos esa misma noche, y se lo confiesan a Helena enamorada de Demetrio y amiga de Hermia, que decide contárselo a su enamorado para ganarse su amor en un ataque de celos y alegría por quitarse a Hermia de en medio y así conseguir quedarse con Demetrio.

2ª Escena (Acto 1). En esta escena, un grupo de cómicos del pueblo, se reúnen para representar “La dolorosísima comedia y la crueldadísima muerte de Píramo y Tisbe” en la boda del duque de Atenas con la reina

del amazonas, los cómicos crean un ambiente humorístico y reflejan el lado más ignorante de la baja sociedad del pueblo ateniense.

1ª Escena (Acto 2). Empieza una disputa con muchas tensiones en un ambiente sobrenatural, entre Oberón, rey de las hadas y Titania, la reina. Este quiere que ella le ceda un niño que ella adoptó tras la muerte de su madre al parir para convertirlo en su paje. Como ella se resiste a entregárselo, Oberón ordena a Robín el duende, el personaje más divertido y pillo de la obra, conseguir una flor cuyo jugo verterá en los ojos de Titania para que se enamore del primer ser vivo al que vea, y así poder quitarle al niño a Titania. Por otra parte, Demetrio y Helena llegan al bosque mientras Oberón lo escucha la conversación de ambos de forma invisible. Demetrio va en busca de Hermia, y Helena va tras él mientras le confiesa su amor de forma desesperada, arraigada a ese hombre como si no existiera otro, este la rechaza cruelmente. Tras escuchar esta conversación, llega Robín con la flor, y Oberón en un acto de compasión le manda buscar al joven ateniense para echarle un poco de jugo y que se enamore de la pobre Helena.

2ª Escena (Acto 2). Entra Titania rodeada de su séquito, y les pide que le canten una canción para poder dormir, y luego les ordena ir a trabajar. Cuando esta se duerme, se van todas las hadas, y Oberón aprovecha para entrar en escena y verter el jugo de la flor en los parpados de Titania.

Por otra parte, Hermia y Lisandro deciden dormir separados en el bosque por respeto al decoro de Hermia que no quiere perder su decoro ante las picaras insistencias de Lisandro. Entra Robín y los confunde con Helena y Demetrio, de modo que, vierte el jugo de la flor sobre los ojos de Lisandro y sale.

De pronto, entran en escena Demetrio y Helena aun en tensiones, y Demetrio decide abandonarla en el bosque agobiado por su insistencia. Helena se siente sola y encuentra a Lisandro dormido y lo despierta. Aparece el primer efecto mágico del mundo sobrenatural en el humano y este se siente completamente enamorado de Helena, ella se lo toma como una broma cruel y decide marcharse. Lisandro decide seguirla y conquistar su amor. De pronto Hermia despierta confundida y asustada buscando a Lisandro y al no encontrarle decide ir en su busca.

1ª Escena (Acto 3). Los cómicos del pueblo quedan en el bosque para ensayar su obra lejos de que se desvele ante los demás ciudadanos de Atenas, están convencidos de que están creando una obra maestra, nada más lejos de la realidad. Robín el duende observa desde su forma

invisible la obra, y al no parecerle gran cosa, decide divertirse embujando a Fondón con una cabeza de asno. Los demás cómicos salen despavoridos ante el embrujo. Titania reina de las hadas comienza a despertar, y lo primero que ve es a Fondón y queda completamente enamorada de él. Titania y su séquito se encargan de complacer en todo lo posible a Fondón y viven su amor en un ambiente relajado y apasionado.

2ª Escena (Acto 3). Oberón se reúne con Robín para saber cómo ha llevado a cabo sus órdenes. Este le cuenta que Titania de un monstruo se ha prendado y que le puso el jugo de la flor al joven ateniense que encontró. De pronto aparecen Hermia y Demetrio entre tensiones discutiendo en el bosque y ante tal arrebato de Hermia de pensar que ha matado a Lisandro se separan y Demetrio queda dormido por el cansancio. Robín y Oberón caen en la cuenta de que Demetrio es el joven al que Robín debería haber puesto el jugo de la flor, y deciden hallar a Helena y arreglar el embrollo que este ha causado. Mientras Robín atrae a Helena, Oberón aplica el jugo de la flor en los párpados de Demetrio. Cuando llega Helena perseguida por Lisandro, este despierta y queda prendado de ella. Helena ante el apabullamiento de ambos pretendientes piensa que se trata de una broma y cuando llega Hermia queda totalmente despreciada ante los dos atenienses que deciden pelear por el amor de Helena escabulléndose en el bosque. Oberón manda a Robín emparejar a los amantes y este se encarga de perderlos en el bosque haciendo que queden dormidos en pareja, aplicando el jugo de la flor en los párpados de Lisandro para que vuelva a enamorarse de Hermia. Ante el caos vuelve el orden entre los amantes, el mundo sobrenatural se apiada del mundo humano correspondiéndoles en amor.

1ª Escena (Acto 4). Fondón y Titania siguen en su esfera enamorados junto con las hadas en el bosque. Quedan dormidos y aparecen Robín y Oberón y aplican la hierba que destruye el hechizo de amor en los ojos de Titania. Al despertar, Titania ve a Oberón y le cuenta el extraño sueño que ha vivido, Oberón le muestra al asno que duerme a su lado y ante tal espanto vuelve a los brazos de Oberón. Mientras Titania y Oberón se van a disfrutar de su amor renovado, aparece Teseo con su séquito, Hipólita y Egeo que hallan a los amantes dormidos en el suelo. Los hacen despertar y estos se muestran confusos y aturdidos. Demetrio confiesa que ya no siente amor por Hermia si no por Helena, y salen todos a prepararse para la ceremonia, el deseo y la razón al fin se corresponden con las leyes. Mientras, Fondón despierta de su sueño, sin hechizo

alguno y sin recordar lo sucedido con las hadas vuelve a Atenas para seguir con la función que había dejado pendiente.

2ª- Escena (Acto 4). Los cómicos del pueblo temen que Fondón no haya aparecido todavía, los amantes se han casado a la vez que Teseo e Hipólita y pronto comenzará la aclamada función. De pronto aparece Fondón que toma las riendas de la situación y se encarga de que este todo listo para el acontecimiento.

1ª- Escena (Acto 5). Después del banquete de bodas, Teseo anuncia que desea ver una obra y ante la curiosidad elige la de Píramo y Tisbe, función representada por los cómicos del pueblo. La función aparentemente desastrosa, llena de risas a los recién casados y acaba siendo un éxito. Los cómicos se sienten desde el primer momento las estrellas del teatro lo que provoca una situación y un ambiente humorístico.

Oberón y Titania acompañados de su séquito aparecen en escena bailando contentos porque el equilibrio entre el mundo sobrenatural y el de los amantes ha sido resuelto y desaparecen, dejando a Robín solo en escena que hace una reflexión final y despide la historia.

3.7. CUADROS

Son unidades dramáticas contenidas en los actos que deciden, o anuncian, la entrada o salida de un personaje, por lo tanto, el inicio o conclusión de un conflicto, de una acción o una escena.

1º Acto

En el primer acto aparecen dos cuadros importantes: el juicio que representa la disputa entre Egeo con su hija Hermia por no querer casarse con el pretendiente elegido por él, el cual provoca tensiones entre todos los personajes que aparecen en escena. Y el segundo, la reunión entre cómicos, que planifican una obra que irán desarrollando durante la trama.

2º Acto

En este acto se producen varios cuadros, que hacen más dinámica la escena. Por un parte acontece la discusión entre Oberón y Titania por el niño. Por otro lado, como Helena persigue a Demetrio por el bosque, a la vez, que Oberón observa la escena y planifica con Robín un plan para robarle el niño a Titania, y a su vez, enamorar a Demetrio de Helena. Otro cuadro, sucede cuando Robín se equivoca y aplica la flor sobre los ojos de Lisandro, que, al aparecer Helena queda enamorado de ella y sale de escena.

3º Acto

En este acto también se producen una cantidad de cuadros. El ensayo de los cómicos en el bosque, y la aparición de Robín que convierte la cabeza de Fondón en asno. Cuando Titania al despertar se enamora de Fondón y lo apremia con sus lujos. El dialogo entre Oberón y Robín, para recoger las hierbas que eliminan el hechizo de la flor. La discusión entre los amantes que se persiguen por el amor de Helena y la confusión de Hermia. Y por último, la distracción que provoca Robín sobre los amantes para desarmar el hechizo y enamorarlos en equilibrio.

4º Acto

Oberón elimina el hechizo de Titania, que vuelve a quedar enamorado de él. La entrada de Teseo con su sequito al descubrir a los amantes dormidos. El despertar de Fondón sin el hechizo que vuelve a reunirse con los cómicos.

5º Acto

La función de los cómicos para los recién casados en Atenas. El equilibrio en mundo sobrenatural. Y la reflexión final de Robín el duende.

3.8. LISTADO DE OBJETOS

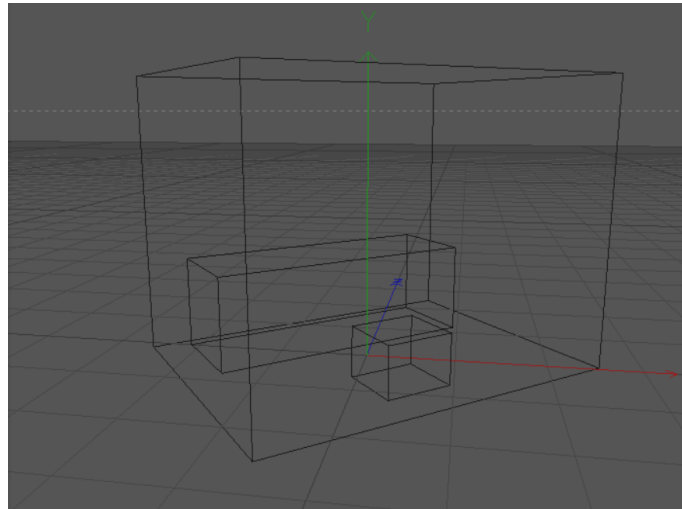
En esta obra aparecen dos objetos que obligatoriamente aparecen en escena y que suponen relevantes en la historia. Uno de ellos es la flor o el jugo de esta que provoca el hechizo de amor. Podemos observar en este dialogo la notoriedad del elemento: *“Oberón: Bienvenido andarín. ¿Traes la flor?; Robín: Sí, aquí la tengo; Oberón: Te lo ruego, dámela.”* El otro objeto es el que elimina el hechizo de la flor, las hierbas: *“Aplica una hierba a los ojos de Titania”*.

Aunque sin la misma relevancia, podemos encontrar otros objetos a los que Shakespeare alude, o deja a elección del lector. Por ejemplo *“...en su mente tu imagen has sellado con pulseras caprichos, baratijas, ramilletes y confites, seductores de la incauta juventud...”* podemos deducir a una Hermia bien vestida llena de abalorios y caprichos.

3.9. ESQUEMA DE LOS GRANDES Y PEQUEÑOS VOLUMENES

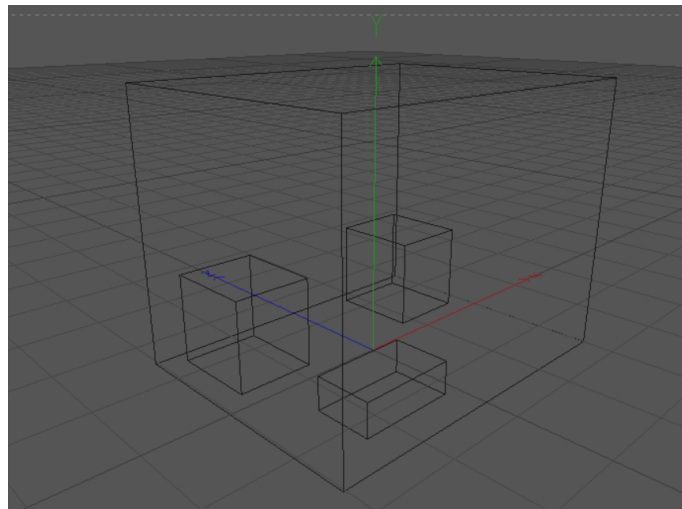
A la hora de hacer un diseño escenográfico, es preciso tener en cuenta la comprensión del espacio y su uso. Por ello empezamos comprendiendo dicho espacio realizando los siguientes esquemas según vamos leyendo el texto.

Acto 1



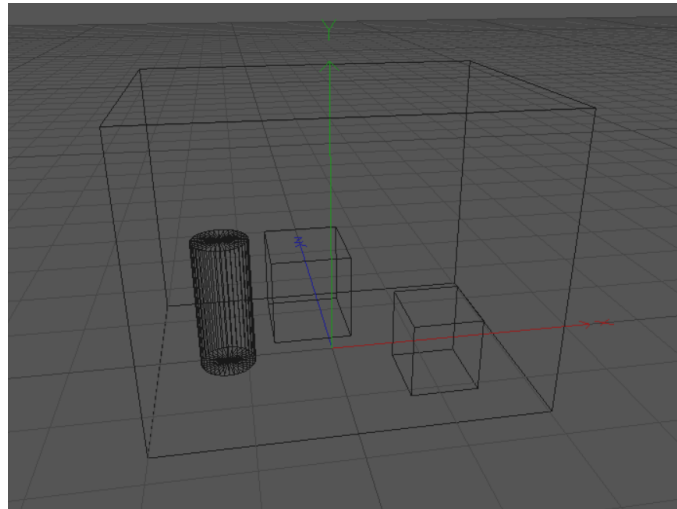
Diseño inicial pequeños y grandes volúmenes Acto 1.

Acto 2



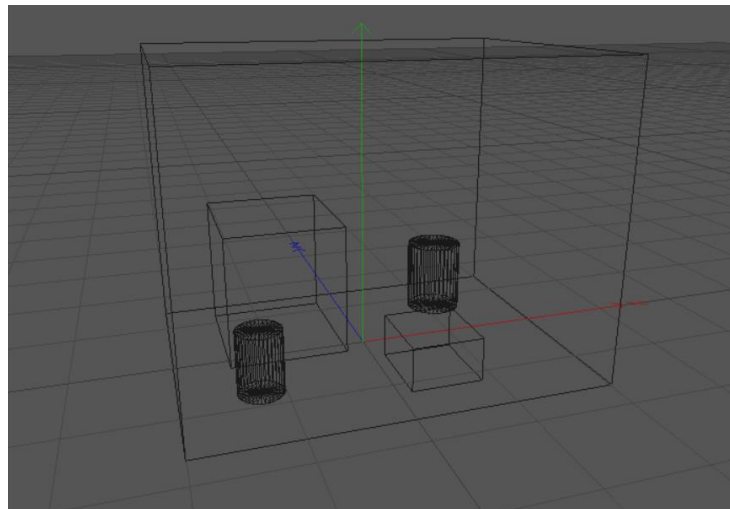
Diseño inicial pequeños y grandes volúmenes Acto 2.

Acto 3



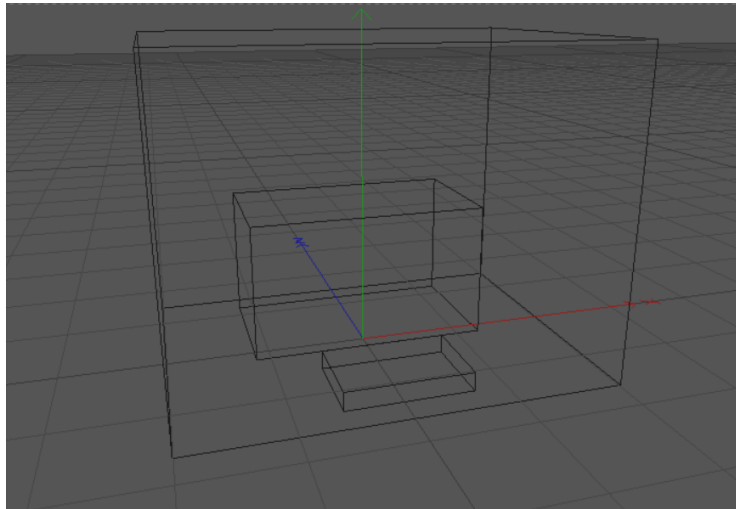
Diseño inicial pequeños y grandes volúmenes Acto 3.

Acto 4



Diseño inicial pequeños y grandes volúmenes Acto 4.

Acto 5

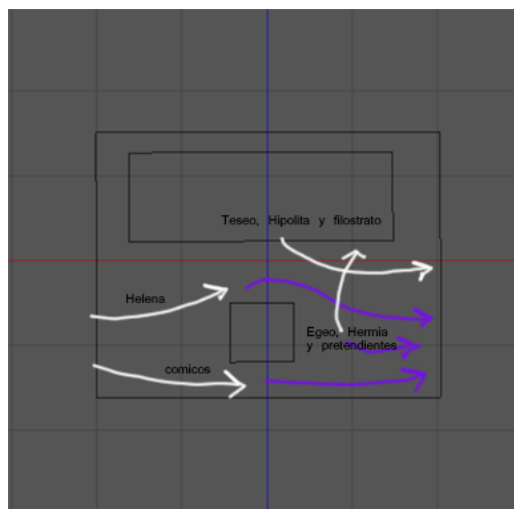


Diseño inicial pequeños y grandes volúmenes Acto 5.

3.10. DINÁMICA DE LOS MOVIMIENTOS DE LOS PERSONAJES

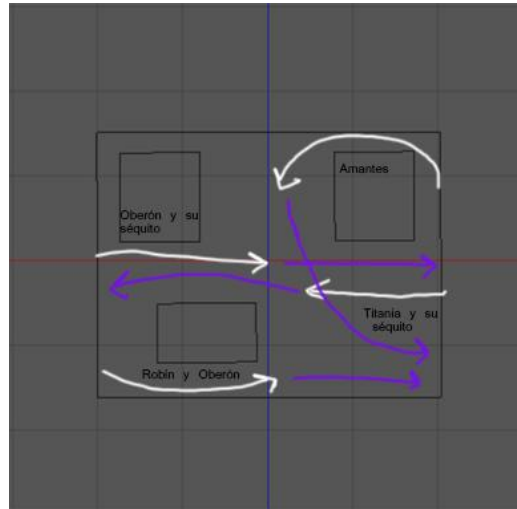
Este punto es necesario a la hora de diseñar la coreografía general de la obra, y específicamente de los movimientos de cada personaje en cada una de las escenas y actos en los que interviene. Estos diseños marcan las ideas iniciales en cuanto a diseño se refiere. Se marca en blanco la entrada de los personajes y en azul las salidas de los mismos.

Acto 1



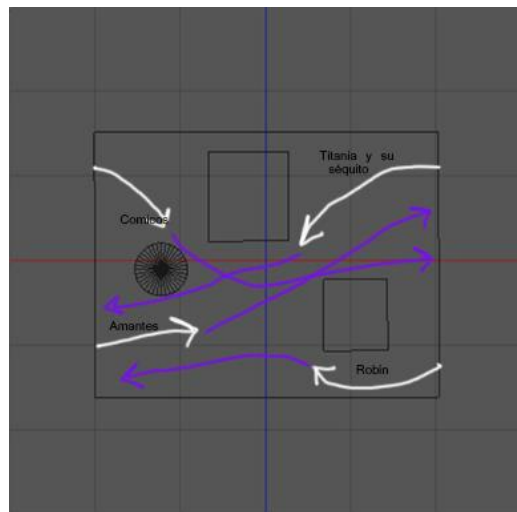
Diseño dinámica de los movimientos de los personajes Acto 1.

Acto 2



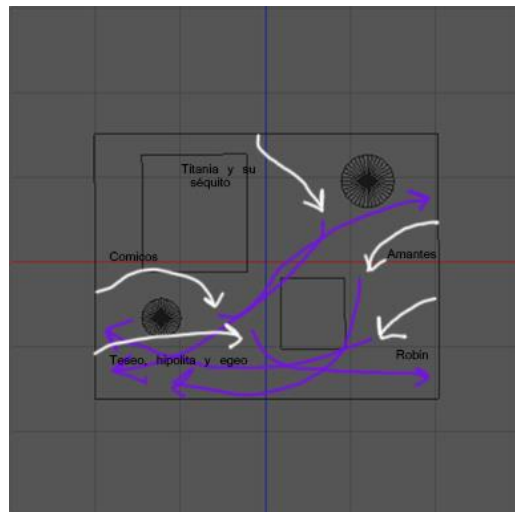
Diseño dinámica de los movimientos de los personajes Acto 2.

Acto 3



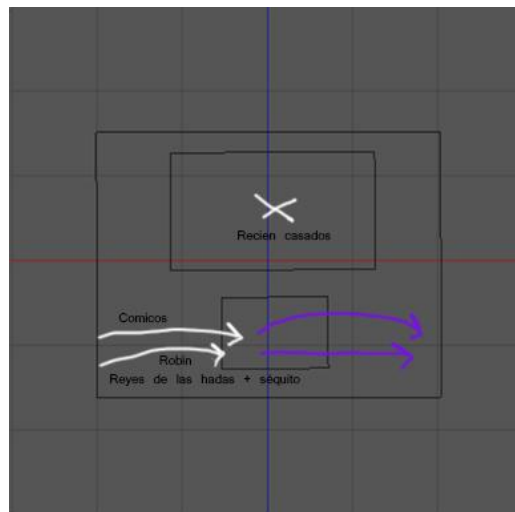
Diseño dinámica de los movimientos de los personajes Acto 3.

Acto 4



Diseño dinámica de los movimientos de los personajes Acto 4.

Acto 5



Diseño dinámica de los movimientos de los personajes Acto 5.

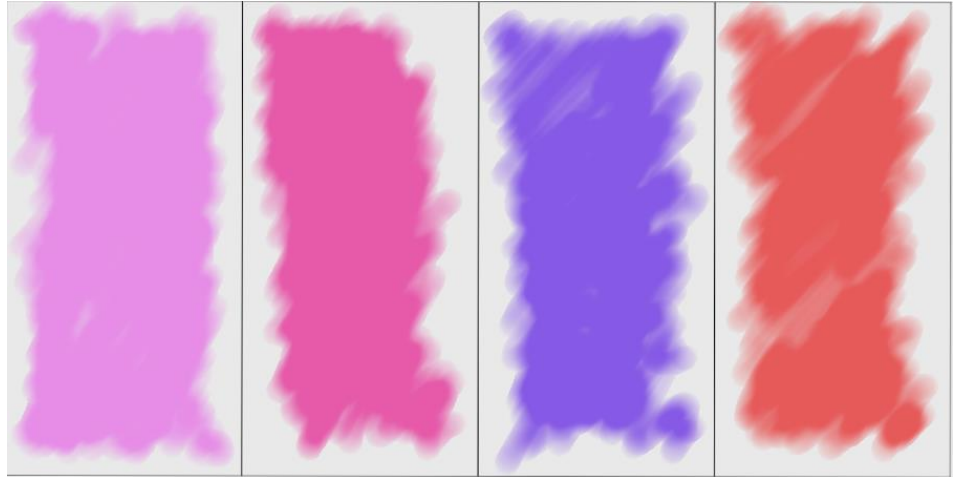
3.11. ESQUEMA DE CUADRO DE COLORES SEGÚN ACTOS

Los cuadros de color son esquemas previos que nos sugiere el texto de la obra conforme realizamos la lectura del mismo.

Acto 1

En la primera escena nos situamos en un interior, en este caso hemos elegido que sea dentro del palacio del duque de Atenas. Se produce una disputa, lo que nos evoca colores rojos, cierta penumbra y tensión, a la vez, que romanticismo.

En la segunda escena, aparecen los cómicos, y el color se torna más azul, más vivo, un ambiente más cómico y alegre.



Cuadro de color Acto 1.

Acto 2

En la primera escena y la segunda nos situamos en el bosque, surge la primera aparición sobrenatural, los colores son de noche, azules y morados que empiezan a envolver el ambiente antes de la noche cerrada.



Cuadro de color Acto 2.

Acto 3

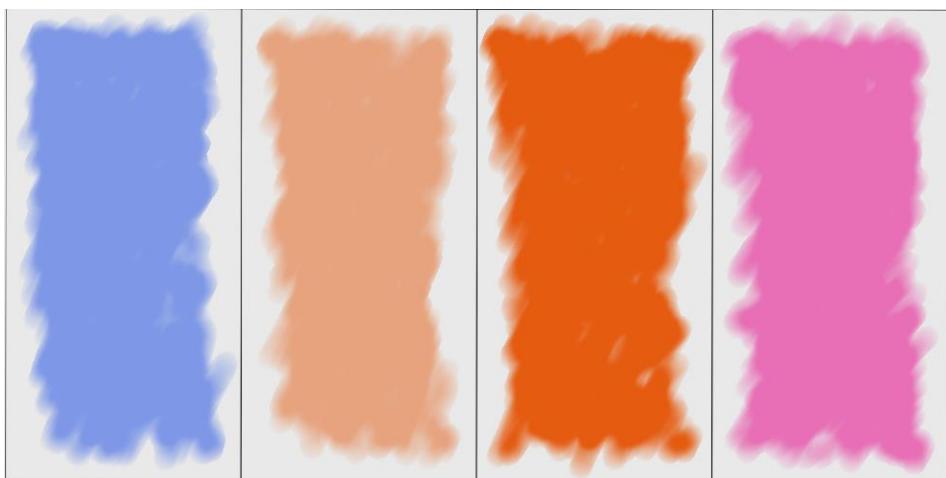
Nos encontramos ante un bosque que ha llegado a la noche más cerrada, más mágica. Aparece un gran contraste de sombras y azules, combinadas con naranjas.



Cuadro de color Acto 3.

Acto 4

Los colores empiezan a clarearse, pero aún siguen siendo oscuros. Aparecen los naranjas que contrastan con los azules y los rojos que aportan todavía un toque romántico y mágico.



Cuadro de color Acto 4.

Acto 5

En este acto se empieza con un interior iluminado con colores rojos, que evocan que se han producido las bodas y que el amor ha triunfado en Atenas, que se torna oscuro en cuanto empieza la actuación de los cómicos para la representación de su obra, lo cual, es el único elemento que queda iluminado.



Cuadro de color Acto 5.

4. DISEÑO DEL PROYECTO

4.1. ESTRATEGIA POR ASIMETRIA

La estrategia a seguir parte, por un lado de la asimetría, como forma de estructuración del proyecto, entre los elementos que provienen de las ilustraciones y que son adaptados al espacio teatral para crear las diferentes estéticas y los ambientes necesarios, y por otra parte, los elementos comunes que provienen de la historia de la escenografía. Esta combinación de elementos nos permite crear una escenografía casi sacada de un cuento ilustrado desplegable, que es el objetivo al que queremos llegar con esta estrategia. Las ilustraciones creadas actúan de dos formas, unas como fondos, de tipo ornamental que pretenden aportar un toque magia y fantasía, y la otra como apliques, que además de generar planos, evocan sensación de cuento, y aluden a la sensación de cuento ilustrado.

4.2. SOBRE LA ESTETICA ILUSTRACIÓN

La investigación parte de una colección de libros de la editorial The Pepin Press, Agile Rabbit Editions. En los libros aparecen ilustraciones y patrones

sobre diferentes culturas. En este caso, escogimos un dirección más exótica y optamos por la cultura Persa, Turca y Árabe. La idea de que apareciese una estética de ese estilo, surgió a partir de la sensación que transmite, aporta ese misterio y fantasía propia de un cuento ilustrado. Cuando pensamos en un cuento, nos imaginamos el típico cuento infantil con muchos dibujos que ayudan a comprender al pequeño lector el texto y les motiva a la imaginación, por otra parte, la ornamentación y el juego de patrones y símbolos, conducen a entender una sociedad imaginaria y desconocida aún por descubrir. Shakespeare se atreve a inventar una Atenas que nada tiene que ver con la Atenas que realmente existió, una ciudad con unas leyes fuera de la realidad. Hemos adoptado la actitud que tuvo el autor cuando escribió la obra y hemos construido nuestra propia ciudad de Atenas basándonos en nuestro propio imaginario. A continuación se muestran algunas imágenes que se usaron como referentes en el proyecto:



Imágenes extraídas de la colección The Pepin Press, agile rabbit editions.

También nos sirvió como referentes algunas de las escenografías que se han realizado anteriormente sobre esta obra, así como la película dirigida por Michael Hoffman en 1999 o el escenógrafo Robert Wilson con su obra Shakespeare's Sonnets.



Fragmentos de escenografías anteriores.



Fragmentos de la película dirigida por Michael Hoffman.



Fragmentos de la obra de Robert Wilson Shakespeare's Sonnets

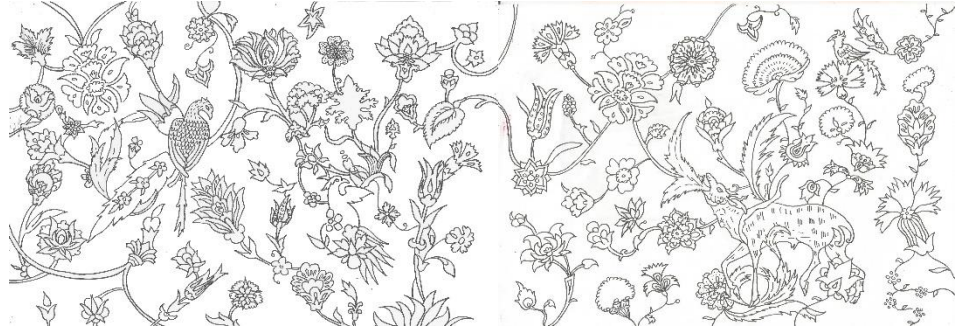
4.2.1. ESQUEMAS , PROTOTIPOS Y MOTIVOS, APLIQUES Y TELARES

A partir de los referentes y con los objetivos claros, procedemos a diseñar los elementos escenográficos que ocuparan nuestro espacio. Por un parte, tenemos las ilustraciones que actuarán tanto de fondos en el panorama del teatro, como de apliques o patas. Por otro lado, diseñamos los practicables que interactuaran con los actores y que cumplen un papel muy importante a nivel escenográfico y de volúmenes.

En las siguientes imágenes nos encontramos los diseños que se han utilizado como patrón y algunos como resultado final de algunos fondos. En ellos hemos combinado ilustraciones retocadas digitalmente a las que les hemos incorporado una serie de fondos realizados con acuarela. En ocasiones, estos fondos han servido por si solos (*sin incorporar la ilustración*) para ser utilizados en el *panorama*. A partir del patrón de las ilustraciones de la imagen 2, se han extraído elementos que más tarde se han convertido en apliques o telares.



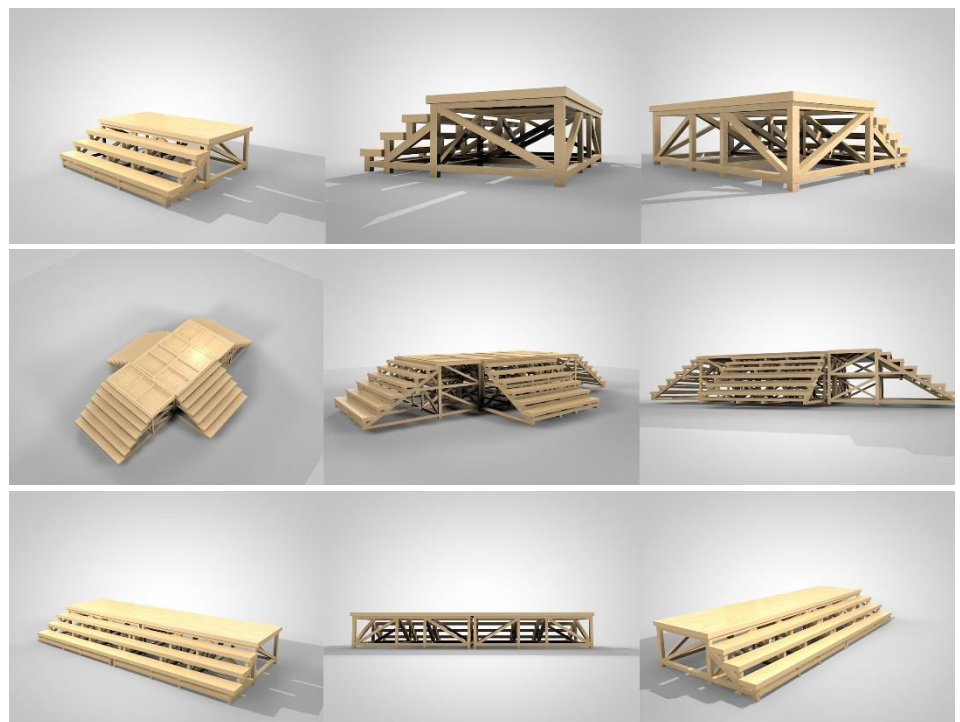
Ilustraciones utilizadas como fondos.

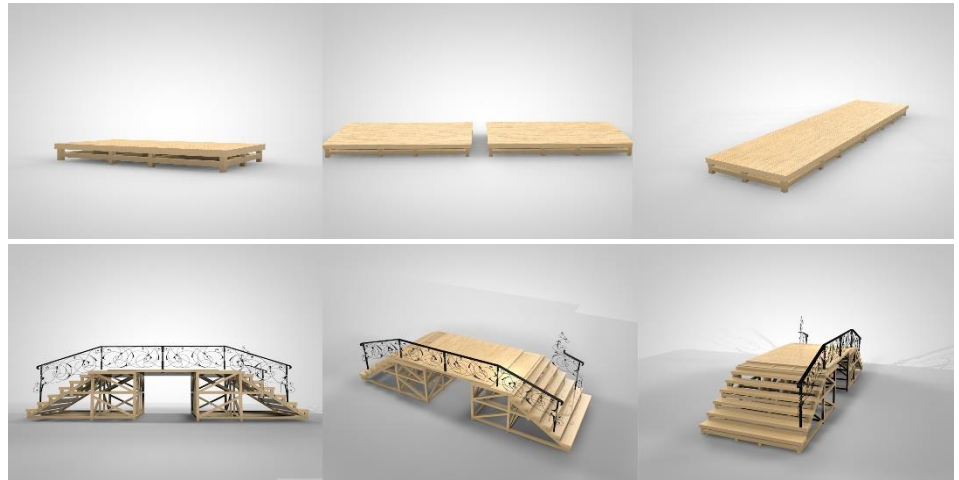


Patrones diseñados para extraer apliques



Apliques escenográficos.





Practicables modulares, estructura y combinaciones.

4.3. ELEMENTOS ESTRUCTURALES PROPIOS DE LA ESCENOGRAFÍA

En la elaboración de nuestro proyecto, tratamos de buscar referentes que nos ayuden a entender mejor la historia del teatro, las partes de las que se compone, la funcionalidad o los mecanismos empleados para que una escenografía funcione como tal. Recogemos cada una de nuestras ideas y hacemos una comparativa que justifica el mecanismo o funcionamiento de los elementos. Por ello, cada uno de nuestros diseños está inspirados en todos estos valores para que el proyecto sea viable a nivel real.

4.3.1. PRACTICABLES, DECORADOS COPORIOS

Los elementos escenográficos son puramente funcionales e importados de la historia de la escenografía. El referente por excelencia a la hora de pensar en estructuras, funcionalidad e historia del teatro, ha sido el libro Tratado de Escenografía de Francisco Nieva. En este libro se detalla el funcionamiento de los elementos escenográficos en los que nos hemos inspirado para poder dar sentido a nuestra escenografía y que de este modo, sea un proyecto factible y real.

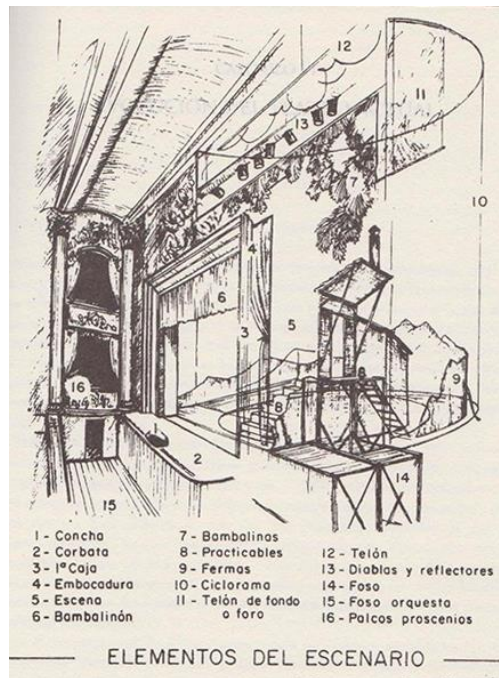


Imagen extraída del libro "Tratado de escenografía" F.Nieva

Como podemos observar en esta imagen sustraída del libro de Nieva, se nos detallan todos los elementos estructurales del teatro que hacen posibles las escenografías. En este caso, como hemos escogido el teatro a la italiana, observamos los elementos que contiene este tipo de teatro.

A partir de esta observación, nos centramos en en el funcionamiento de los elementos que hemos diseñado.

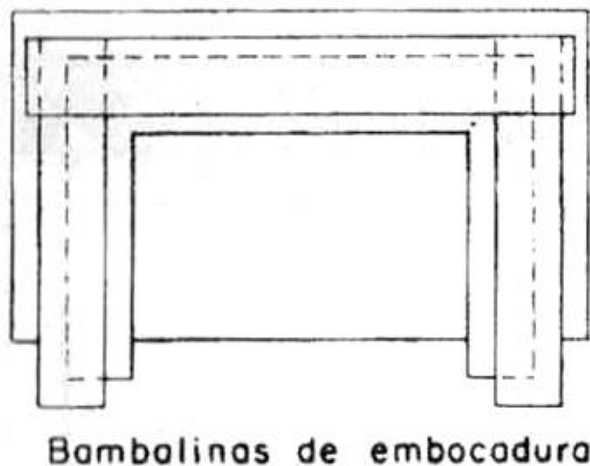


Imagen extraída del libro "Tratado de escenografía" F.Nieva

Las bambalinas son de embocadura, como utilizaremos en nuestro diseño, y que adaptarán diferentes formas.

Otro elemento son los telares, que utilizamos en variadas ocasiones en todos los actos de nuestro diseño escenográfico. A continuación podemos observar los mecanismos que Nieva propone basándose en la historia del teatro para la puesta en escena.

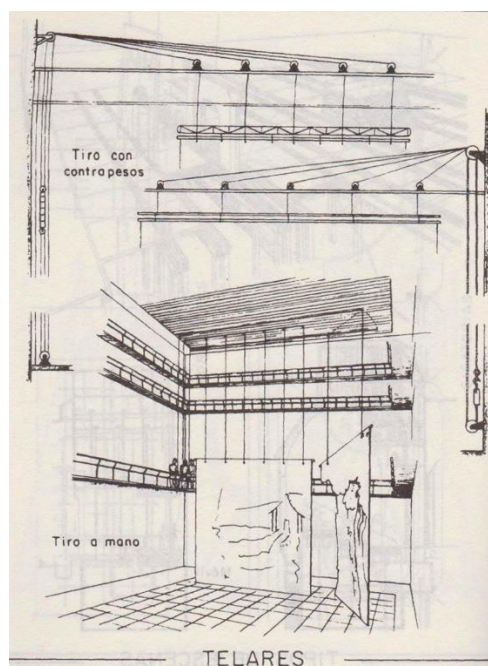


Imagen extraída del libro "Tratado de escenografía" F.Nieva

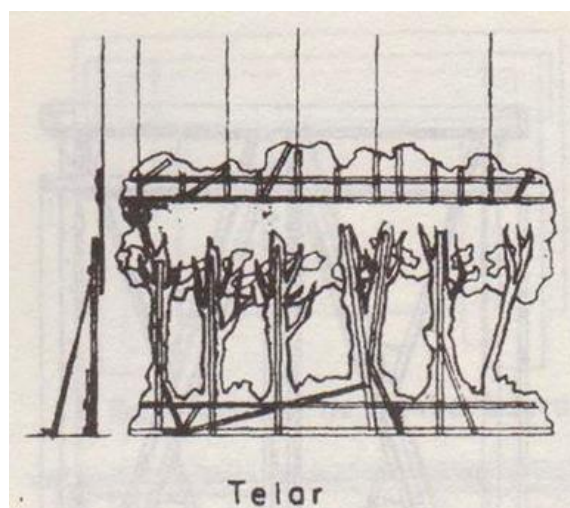


Imagen extraída del libro "Tratado de escenografía" F.Nieva

Nosotros sugerimos en nuestro diseño de telares que el mecanismo sea el mismo que Nieva relata, mediante sujeción a las varas.

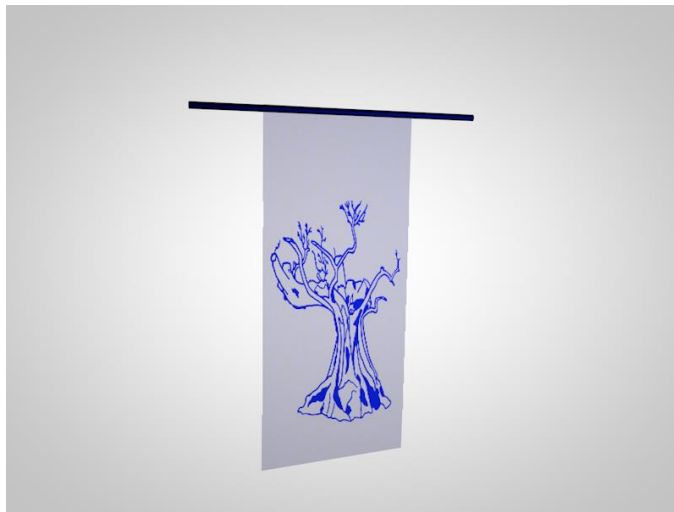


Imagen explicativa 3D

Los apliques que no van estampados en telares, se sostendrían mediante patas de gallo, o los más inestables, mediante la sujeción a las varas mediante cuerdas.

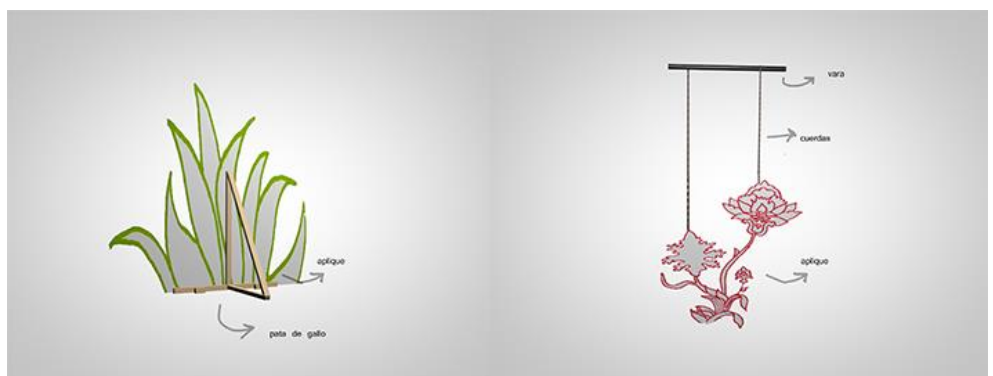
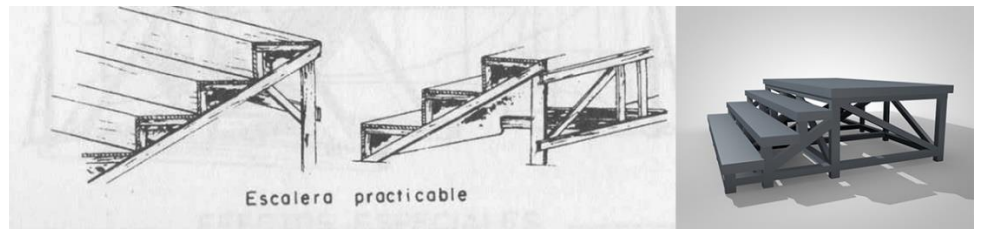


Imagen explicativa 3D

Una de las partes más importantes de nuestro diseño, són los practicables modulares, que ayudan a crear la dinámica en la escena. Para la creación de la estructura, observamos el mecanismo de sus imágenes y nos inspiramos en ellas.

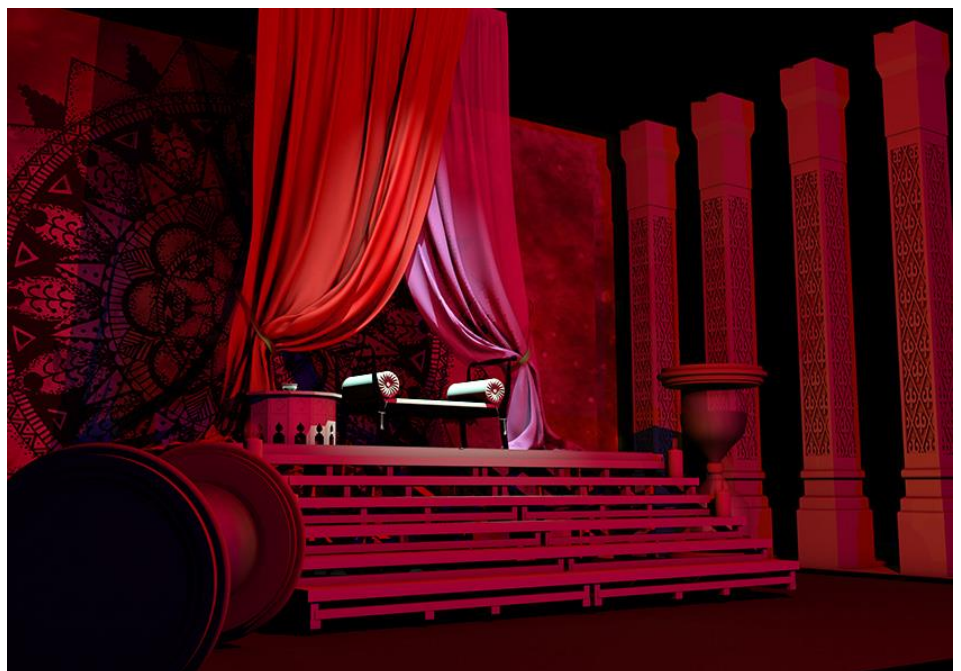


Comparación imagen extraída del libro "Tratado de escenografía" F.Nieva con imagen 3D.

4.4. PROYECTO SEGÚN ACTOS

Tras el análisis exhaustivo a nivel dramático y de diseño, procedemos a realizar nuestras maquetas 3D, en las que sugerimos la propuesta escenográfica de cada acto, incorporando todos los elementos que proponemos durante el análisis, desde ambientes a diseño estructural.

En el Acto 1, mostramos nuestra propuesta de practicables modulares. Podemos observar que en este caso, hemos añadido dos practicables que crean un espacio más elevado y jerárquico. Incorporamos telares, patas en forma de columnas y otros objetos, que en este caso nos sugieren que nos encontramos en un interior. Los relojes de arena, tienen un significado más metafórico, hemos querido representar con ellos el principio de la historia, un tiempo que se consume, sobre todo para Hermia que ha de tomar una decisión que puede cambiarle el destino. Por último, el panorama proyecta una ilustración que actúa como fondo, y que nos evoca a la estética que queremos transmitir.



Render 3D Acto 1, vista derecha



Render 3D Acto 1, vista izquierda



Render 3D Acto 1, detalle

En el Acto 2, los practicables modulares se enfrentan, creando así, una vía transitable enmarcada por un arco. Aparecen las primeras ilustraciones estampadas en tela y los apliques ilustrados. Todos los elementos crean un ambiente y una estética que nos transporta a un bosque encantado y exótico, donde aparecen por primera vez en escena los seres del mundo sobrenatural.



Render 3D Acto 2, vista frontal



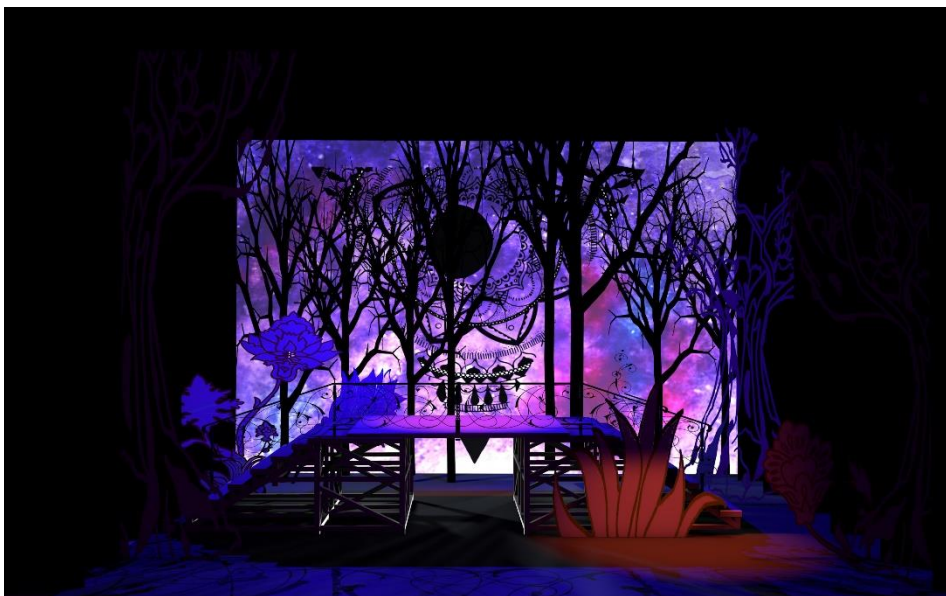
Render 3D Acto 2, vista derecha



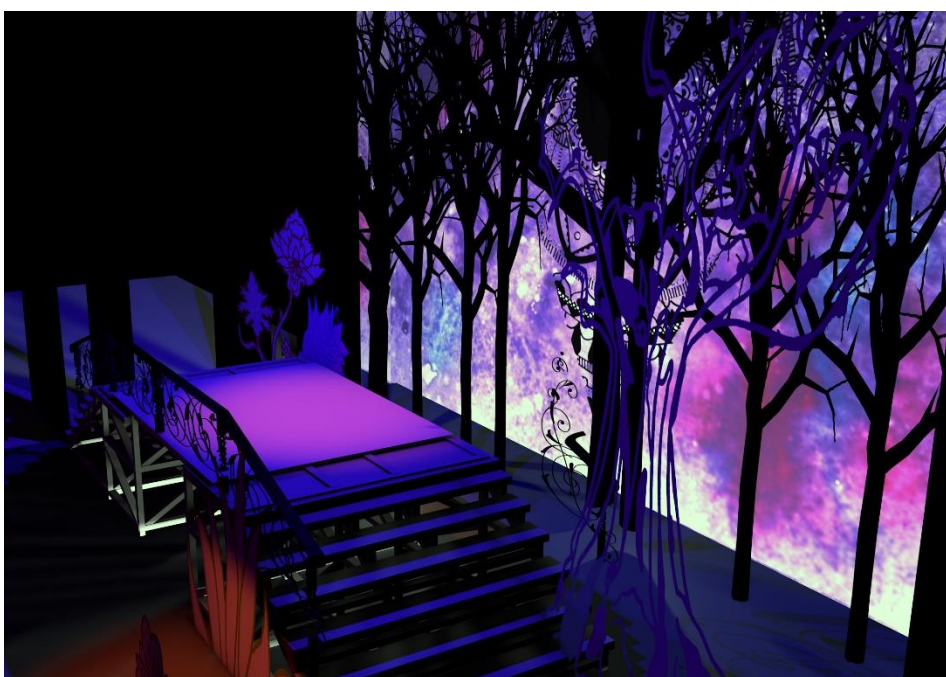
Render 3D Acto 2, vista izquierda

En el Acto3, llegamos al punto más alto de la noche. Hemos querido transmitir esa magia propia de los cuentos, en los que cuando llega la

medianoche, todo puede ocurrir. En un ambiente de luces y sombras contrastadas, hemos generado un puente con los practicables modulares que sirve para dinamizar la escena y hacerla más atractiva. El fondo contribuye a crear la estética a la que queremos evocar y aporta toques de color.



Render 3D Acto 3, vista frontal

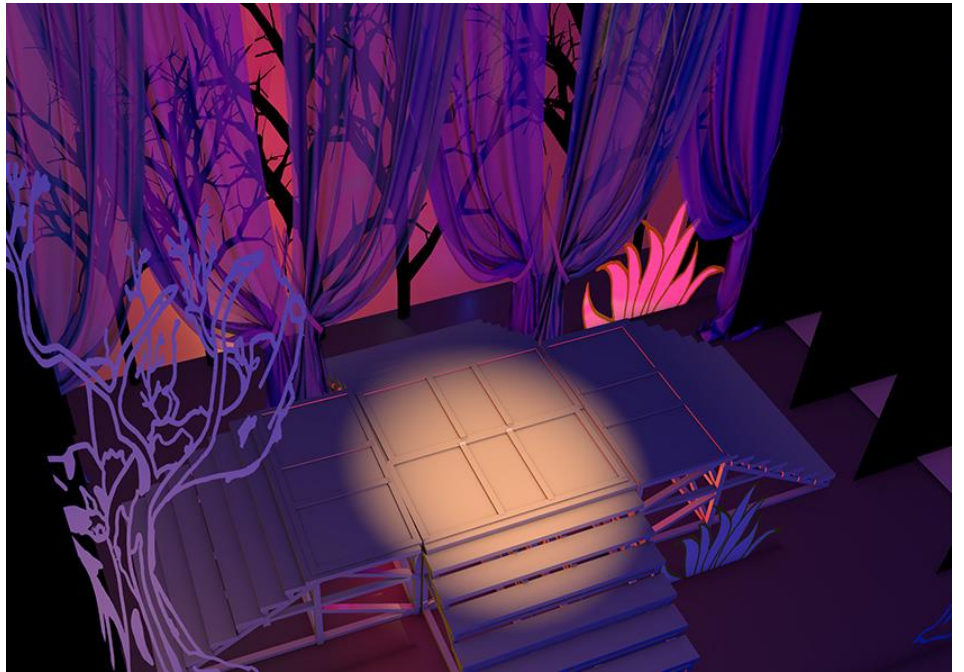


Render 3D Acto 3, vista izquierda

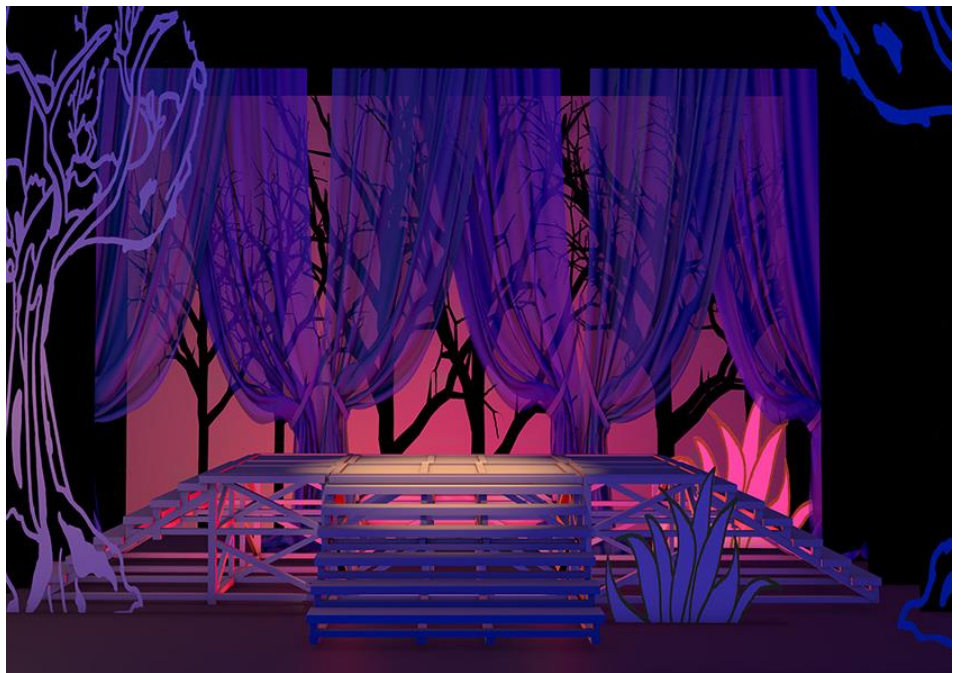


Render 3D Acto 3, vista derecha

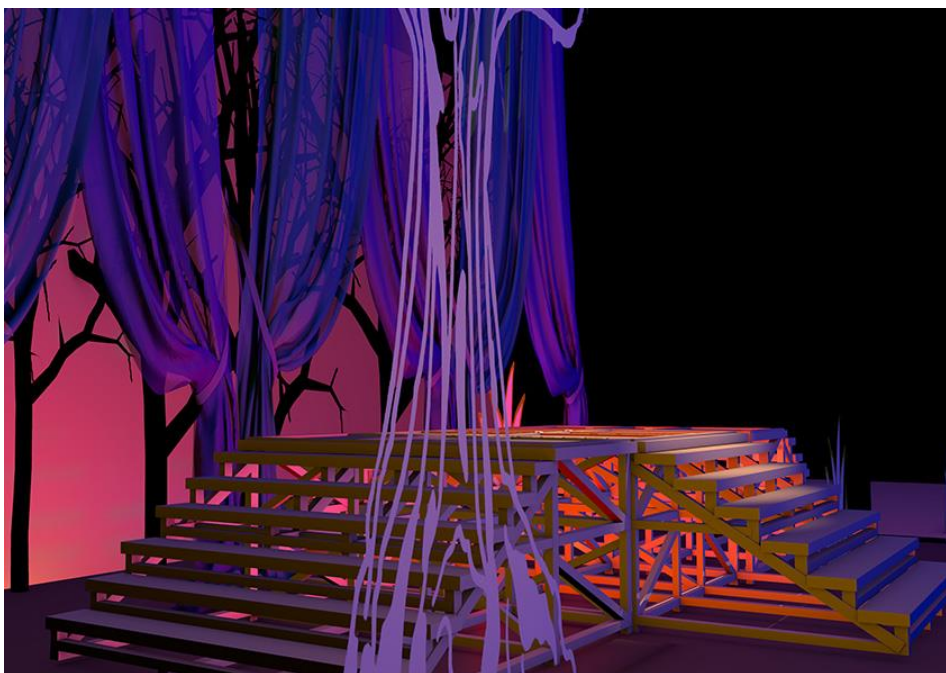
En el Acto 4, la escena se vuelve más dinámica, por eso hemos querido crear cuatro vías posibles con los practicables modulares en la que los personajes pueden entrar y salir. El ambiente aún es de bosque, pero la magia comienza a desaparecer y con ella la noche, por eso hemos creado un ambiente más cálido y menos contrastado.



Render 3D Acto 4, vista superior

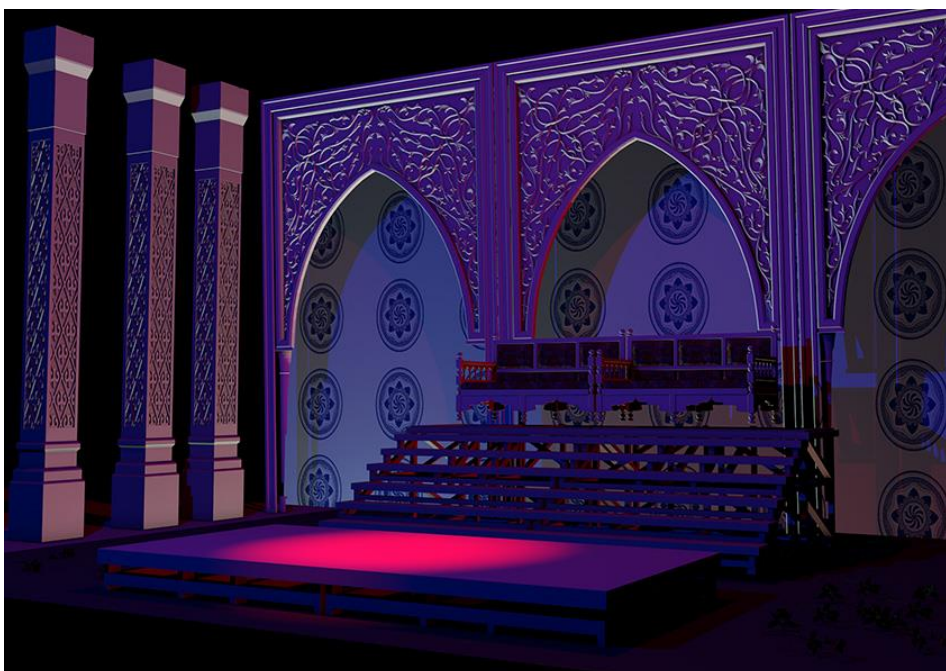


Render 3D Acto 4, vista frontal

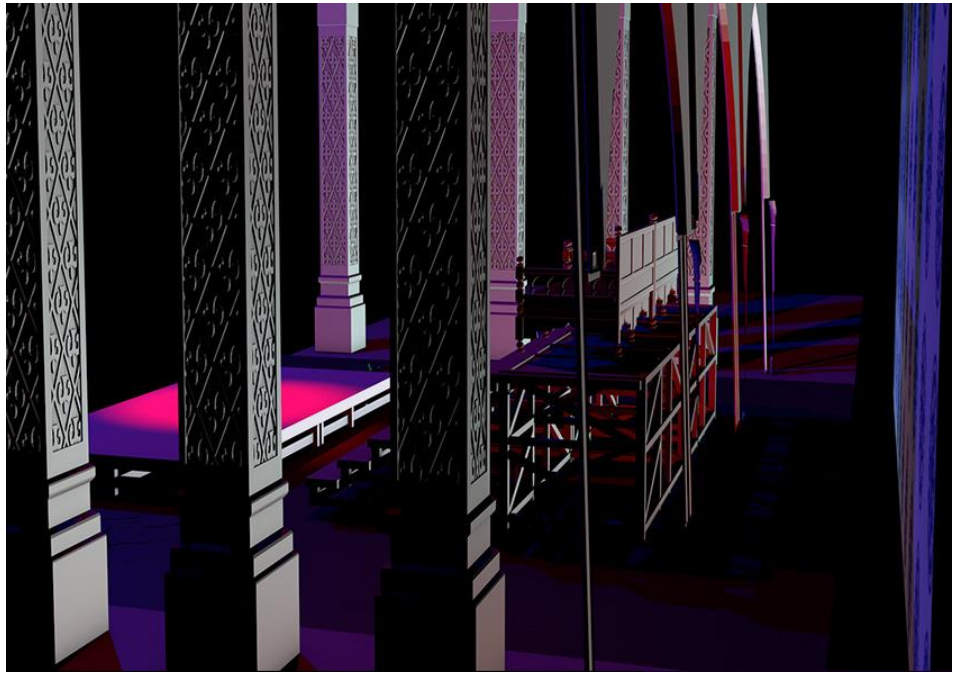


Render 3D Acto 4, vista derecha

En el Acto 5, la escena se produce en el palacio, tras el banquete de bodas. Usamos la estrategia de diseño del acto 1, añadiendo unos paneles que crean profundidad y espacio para el recorrido de los actores. Hemos añadido un practicable modular que actúa de escenario, ya que se produce una obra dentro de la propia obra.



Render 3D Acto 5, vista izquierda



Render 3D Acto 4, vista izquierda, desde atrás.



Render 3D Acto 4, vista superior.

5. CONCLUSIONES

Este trabajo incluye un análisis complejo de diseño y ambientes. Tomar decisiones no ha sido tarea fácil, empezando por elegir la obra a diseñar. El motivo por el cual la elegimos, es porque la relacionamos mentalmente con la estética de cuento, y a partir de ahí empezaron a surgir todas las ideas relacionadas con la ilustración.

Creemos que Shakespeare escribió esta obra pensando detenidamente en el lector, deja un abanico muy amplio de posibilidades a todos los niveles. Pese que él se inspiró en otros autores, te da la amplia libertad de decidir el lugar donde ocurren algunas escenas, el vestuario, los decorados... Por estas razones, el lector visualiza su propia fantasía en su imaginario, y esta fue la mayor motivación a la hora de elegir la obra.

La combinación de escenografía con ilustración resulta muy interesante, y es un recurso que se ha utilizado mucho en la historia de la escenografía, desde papeles pintados a los apliques, y el hecho de poder combinarlos y crear nuestra propia estética pensando como objetivo en un cuento desplegable, ha sido muy gratificante.

El mayor obstáculo lo encontramos en el diseño 3D, crear maquetas requiere un conocimiento avanzado del software, al igual, que la creación de ambientes. La colocación de las luces y focos, elegir colores, o la intensidad, es lo que más no ha costado conseguir, pero finalmente, tras mucha constancia, lo hemos logrado.

Gracias a los referentes, la historia de la escenografía, y los antecedentes de la obra, hemos conseguido nuestros objetivos a través de nuestra propia estrategia de asimetría, asegurándonos, que el nivel de acierto y funcionalidad es elevado.

6. BIBLIOGRAFÍA

- ROOJEN, PEPIN VAN. *Persian Designs*. Agile rabbit editions, 2009.
 ROOJER, PEPIN VAN. *Turkish Designs*. Agile rabbit editions, 2010.
 ROOJER, PEPIN VAN. *Textile Motifs of India*. Agile rabbit editions, 2008.
 ROOJER, PEPIN VAN. *Arabian Geometric Patterns*. Agile rabbit editions, 2011.
 ADOLPHE APPIA. *Escenografías*. Círculo de Bellas Artes, 2004.
 FRANCISCO NIEVA. *Tratado de Escenografía*. Fundamentos, 2011.
 WILLIAM SHAKESPEARE. *El Sueño de una noche de Verano*. Austral, 2011.

- CASAMAYOR, M. *Como montar un espectáculo teatral*. MA NON TROPPO, 2013.
- VV.AA. *Diseño teatral 40 años: Ramón Lopez Cauly*. Universidad Católica de Chile, 2010.
- TESSON, C. *Teatro y cine*. Paidós Iberica, 2012.
- ARROYO, E. *Escenografías*. Círculo de bellas artes, 2005.
- BLAZQUEZ, E. *Escenografía paisajística y artes escénicas: Madrid como morada del sol, en el teatro florido en la ciudad portátil*. Alicia Alonso (instituto superior de danza), 2008.
- PEREZ, M.A. *Gestión de proyectos escénicos*. Ñaque editora, 2002.
- PAREJA, E. *Escenografía virtual*. IORTV, 1998.
- SUAREZ, J. *Escenografía aumentada*. Fundamentos, 2010
- REVISTAS CSIC. Palau de les Arts
<<http://informesdelaconstruccion.revistas.csic.es/index.php/informesdelaconstruccion>>
- DICOM EVENTS. *Dicom*. <www.dicomevents.com>.
- PARADDAX SHOW. Paraddax show – Sensational Specialist.
<<http://www.paraddax.com/>>
- LA FLORERIA. La florería. Barcelona. <<http://www.lafloreria.net/index.html>>
- ESCENOGRAFIART. Tutoriales
<<http://www.escenografiart.com/escenografia/tutoriales-escenografia/>>
- ROBBERT WILSON. <<http://www.robertwilson.com/>>
- FILMAFFINITY. *El sueño de una noche de verano*
<<http://www.filmaffinity.com/es/film713806.html>>

7. ÍNDICE DE IMÁGENES

- Pg. 5. Sala Principal, Palau de les Arts.
- Pg.6. Sala Principal, Palau de les Arts.
- Pg.17. Diseño inicial pequeños y grandes volúmenes Acto 1.
- Pg.17. Diseño inicial pequeños y grandes volúmenes Acto 2.
- Pg.18. Diseño inicial pequeños y grandes volúmenes Acto 3.
- Pg.18. Diseño inicial pequeños y grandes volúmenes Acto 4.
- Pg.19. Diseño inicial pequeños y grandes volúmenes Acto 5.
- Pg.19. Diseño dinámica de los movimientos de los personajes Acto 1.
- Pg.20. Diseño dinámica de los movimientos de los personajes Acto 2.
- Pg.20. Diseño dinámica de los movimientos de los personajes Acto 3.
- Pg.21. Diseño dinámica de los movimientos de los personajes Acto 4.
- Pg.21. Diseño dinámica de los movimientos de los personajes Acto 5.
- Pg.22. Cuadro de color Acto 1.

Pg.22. Cuadro de color Acto 2.
 Pg.23. Cuadro de color Acto 3.
 Pg.23. Cuadro de color Acto 4.
 Pg.24. Cuadro de color Acto 5.
 Pg.25. Imágenes extraídas de la colección The Pepin Press, agile rabbit editions.
 Pg.25. Fragmentos de escenografías anteriores.
 Pg.26. Fragmentos de la obra de Robert Wilson Shakespeare's Sonnets
 Pg.26. Ilustraciones utilizadas como fondos.
 Pg.27. Patrones diseñados para extraer apliques.
 Pg.27. Apliques escenográficos.
 Pg.27/28. Practicables modulares, estructura y combinaciones.
 Pg.29. Imagen extraída del libro "Tratado de escenografía" F.Nieva.
 Pg.29. Imagen extraída del libro "Tratado de escenografía" F.Nieva.
 Pg.30. Imagen extraída del libro "Tratado de escenografía" F.Nieva.
 Pg.30. Imagen extraída del libro "Tratado de escenografía" F.Nieva.
 Pg.31. Imagen explicativa 3D.
 Pg.31. Imagen explicativa 3D.
 Pg.32. Comparación imagen extraída del libro "Tratado de escenografía" F.Nieva con imagen 3D.
 Pg.32. Render 3D, Acto 1, vista derecha.
 Pg.33. Render 3D, Acto 1, vista izquierda.
 Pg.33. Render 3D, Acto 1, detalle.
 Pg. 34. Render 3D, Acto 2, vista frontal.
 Pg.35. Render 3D, Acto 2, vista derecha.
 Pg.35. Render 3D, Acto 2, vista izquierda.
 Pg.36. Render 3D, Acto 3, vista frontal.
 Pg.36. Render 3D, Acto 3, vista izquierda.
 Pg.37. Render 3D, Acto 3, vista derecha.
 Pg.38. Render 3D, Acto 4, vista superior.
 Pg.38. Render 3D, Acto 4, vista frontal.
 Pg.39. Render 3D, Acto 4, vista derecha.
 Pg.39. Render 3D, Acto 5, vista izquierda.
 Pg.40. Render 3D, Acto 5, vista izquierda, desde atrás.
 Pg.40. Render 3D, Acto 5, vista superior.

8. ANEXOS

Identificación de las acotaciones del texto

./.

Pg.60

- Sale Filóstrato
- Entran Egeo y su hija Hermia, Lisandro y Demetrio

Pg.64

- Salen todos menos Lisandro y Hermia

Pg.66

- Entra Helena

Pg.68

- Sale Hermia
- Sale

I.II

Pg. 69

- Entran Membrillo el carpintero, Ajuste el ebanista, Fondón el tejedor, Flauta el remiendafuelles, Morros el calderero y Hambrón el sastre.

Pg. 73

- Entran Oberón el rey de las hadas, por una puerta, con su séquito, y Titania la reina, por la otra con el suyo.

Pg.78

- Salen Titania y su séquito.

Pg.79

- Sale

Pg. 80

- Entra Demetrio seguido de Helena.

Pg.82

- Sale Demetrio
- Entra Robín

Pg.83

- Salen

II.II

Pg. 83

- Entra Titania, reina de las hadas, con su séquito
- Cantan las hadas

Pg.84

- Se duerme Titania
- Salen las hadas. Entra Oberón (y aplica el juego a los parpados de Titania)
- Sale. Entran Lisandro y Hermia

Pg.86

- Se duermen. Entra Robín.
- Sale. Entran Demetrio y Helena, corriendo.

Pg.87

- Sale

Pg.88

- Sale

Pg.89

- Sale
- Sale

III.I

Pg.89

- Entran los cómicos (Fondón, membrillo, morros, hambrón, ajuste y flauta)

Pg. 92

- Entran Robín (invisible)
- Sale
- Sale

Pg.93

- Entran (robín y Fondón) con cabeza de asno
- Salen todos los cómicos

Pg.94

- Sale (entra Fondón)
- Entra morros

- (sale morros) Entra membrillo
- Sale

Pg. 96

- Entran cuatro hadas

Pg. 97

- Salen

III.11

Pg. 98

- Entra Oberón rey de las hadas
- Entra robín

Pg.99

- Entran Demetrio y Hermia

Pg.101

- Sale
- Se acuesta (y duerme)

Pg.102

- Oberón (aplicando el jugo en los ojos de Demetrio)
- Entra Robín
- (se apartan Oberón y Robín) Entran Lisandro y Helena

Pg-104

- Entra Hermia

Pg. 107

- Hermia (a Lisandro)
- Demetrio (a Helena)

Pg. 111

- Salen Lisandro y Demetrio
- Sale
- Sale. Se adelantan Oberón y Robín

Pg.113

- Sale

- Entra Lisandro
- Sale Lisandro
- Entra Demetrio

Pg.114

- Salen. Entra Lisandro
- Se acuesta y (duerme)
- Entran Robín y Demetrio

Pg. 115

- Se acuesta y duerme. Entra Helena
- (Se acuesta y) duerme
- Entra hermia

Pg.116

- Se acuesta y duerme
- Aplica el jugo a los ojos de Lisandro
- Sale. Los amantes quedan en escena, dormidos.

IV.I

Pg.116

- Entra Titania, reina de las hadas, con Fondón y las hadas, y Oberón por detrás

Pg.118

- Salen las hadas
- Se duerme. Entra Robín

Pg.119

- Aplica una hierba a los ojos de Titania

Pg.120

- Salen (Titania, Oberón y Robín)
- Suenan trompas. Entran Teseo y su séquito, Hipólita y Egeo.

Pg.121

- Sale un sirviente

Pg.122

- (Sale un sirviente). Una voz dentro. Suenan las trompas. Se sobresaltan todos (los amantes)
- Los amantes se arrodillan

Pg. 124

- Salen Teseo, (Hipólita, Egeo) y acompañamiento

Pg.125

- Salen los amantes. Fondón se despierta.
- Sale

IV.II

Pg. 125

- Entran Membrillo, Flauta, Morros y Hambrón.

Pg.126

- Entra Ajuste, el ebanista
- Entra Fondón

Pg.127

- Salen

V.I

Pg.127 - Entran Teseo, Hipólita, Filóstrato, nobles (y acompañamiento)

Pg. 128

- Entran los amantes: Lisandro, Demetrio, Hermia y Helena

Pg.130

- Sale Filóstrato

Pg.131

- Entra Filóstrato
- Toque de clarines.
- Entra (Membrillo caracterizado de) Faraute.

Pg.132

- Entran (Fondón caracterizado de) Píramo, (Flauta de) Tisbe, (Morros de) Muro, (Hambrón de) Luz de Luna y (Ajuste de) León.

Pg. 133

- Salen todos menos Morros y (Fondón)

Pg.134

- Morros hace una uve con los dedos

Pg.135

- Entra (Flauta/) Tisbe
- Salen Fondón y Flauta

Pg.136

- Sale
- Entran (Ajuste/) León y (Hambrón/) Luz de Luna

Pg.138

- Entra(Flauta/) Tisbe
- Ruge(Ajuste/) León
- Huye(Flauta/)Tisbe (y se le cae el manto)
- León ataca el manto
- Entra (Fondón/) Píramo

Pg.139

- Sale León

Pg.140

- Sale Hambrón
- Entra (flauta/) Tisbe

Pg.142

- Se levantan Fondón y Flauta
- Bailan y salen los cómicos
- Salen
- Entra Robín

Pg.143

- Entran (Oberón y Titania), rey y reina de las hadas, con todo su séquito.

