

TFG

Bellas Artes

Mención Artes Visuales y Diseño

2023-2024

Título

Celta, el musical (diseño escénico)

Estudiante

María Ibáñez Cifuentes

Tutor

David Trujillo Ruiz

Palabras Clave

Maqueta, 3D, fotografía, escenografía teatral, creación de espacios, creación de elementos.

Resumen

Este trabajo de fin de grado pretende crear la escenografía del teatro musical *Celta*, de Antonio Ramos, a través del formato de maqueta. Para ello, se ha analizado el libreto de la obra y se ha investigado sobre la temática feérica con el fin de plantear elementos adecuados a la obra. Para la creación de la maqueta se han utilizado diversos referentes artísticos con intención de inspirar ideas nuevas y dar forma a las ya pensadas previamente. Una vez dentro del proceso de creación de la maqueta, se han realizado una serie de bocetos de cada escena basados en un bajo presupuesto, que es con lo que cuenta la asociación para la cual está destinada esta maqueta, así como se han seleccionado materiales realistas para su creación y se ha pensado, a su vez, en su futura realización a escala real. Para la formalización de la maqueta se ha creado una caja negra como espacio escénico a escala con las medidas del Teatro Circo Atanasio Die de Orihuela, donde pretende ser representada la obra. Sobre ella, se han ido colocando los elementos creados en 3D para cada escena, siendo cada una de ellas fotografiada y editada. Cabe destacar que también se ha tenido en cuenta la iluminación de las escenas, por lo que esta también ha sido incluida al realizar las fotografías.

Mediante este trabajo de fin de grado se pueden observar las ventajas del uso de la maqueta en el proceso de creación teatral en diversas cuestiones como la comunicación entre departamentos, como herramienta eficaz, objeto inspirador de ideas, método de experimentación e incluso para archivar la obra y facilitar su presentación o venta como proyecto.

ÍNDICE

1. PROPUESTA.....	4
2. OBJETIVOS.....	5
3. REFERENTES.....	6
4. JUSTIFICACIÓN.....	16
5. PROCESO DE PRODUCCIÓN.....	16
5.1. PREPRODUCCIÓN.....	18
5.2. PRODUCCIÓN.....	21
5.3. POSTPRODUCCIÓN DE LA MAQUETA.....	24
6. RESULTADOS.....	25
7. CONCLUSIONES.....	34
8. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA.....	35

1. PROPUESTA

Este trabajo de final de grado (TFG) consiste en diseñar la escenografía para el musical *Celta* mediante la elaboración y fotografía de maquetas de los distintos espacios teatrales.

El musical escogido es *Celta*, el primer libreto de un musical, que no se ha llegado a representar, escrito por Antonio Ramos para Marta Soto Soto y la Asociación Dramático-Musical Asmitería. Este trata la historia de un grupo de adolescentes que tienen una banda de música y, durante una noche de ensayo, viajan por error al mundo de las hadas. Esto transcurre en tres actos para los cuales, mediante este TFG, se va a realizar el diseño visual de los diferentes espacios, basados en las descripciones del libreto original. Para ello, se prestará especial atención a la practicidad de colocación del decorado entre los cambios de actos y escenas, con el fin de facilitar su fluidez. Además, la escenografía está diseñada y adaptada a las dimensiones e instalaciones del Teatro Circo Atanasio Díe Marín, de Orihuela. A pesar de que esto no sea un factor limitante a la hora de llevar la obra a otros espacios, se tendrán en cuenta las dimensiones del Teatro mencionado para la realización del diseño y maquetación.

Así pues, los espacios que se van a retratar son los siguientes. Por un lado, los del mundo terrenal, donde encontramos la sala de ensayos del grupo y la habitación de Uxía. Por otro lado, el mundo feérico, es decir, el mundo de las hadas, donde hallamos: el espacio del bosque que, mediante el cambio de luz, representa tres espacios distintos (linde del bosque, bosque profundo y sendero oscuro); y los espacios rocosos, que comparten el mismo fondo (caverna oscura, lago místico y cámara secreta).

Por último, por lo que respecta a los cambios de escena, se seguirán los siguientes:

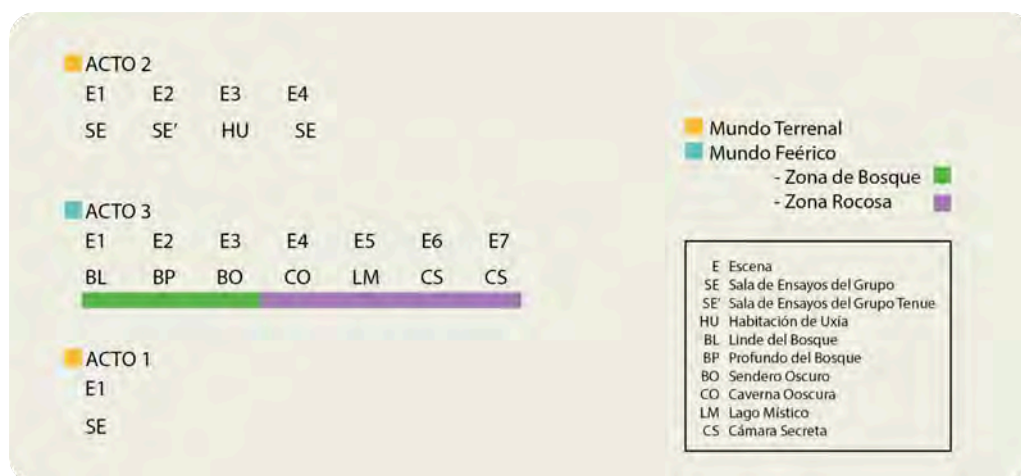


Fig. 1. Esquema de actos, escenas y ambientaciones.

2. OBJETIVOS

Una vez planteada la propuesta, a continuación, se plantean los objetivos del proyecto.

Objetivo general: diseñar la escenografía para el musical *Celta*.

Como misión general del trabajo está la realización del diseño de la escenografía para el musical *Celta*. Para ello se deben cumplir unos objetivos específicos que se comentarán a continuación.

Objetivos específicos:

- Investigar el mito y la simbología del mundo feérico, con el fin de tener un fundamento teórico más concreto y libre de tópicos, para poder utilizar una simbología más adecuada.
- Estudiar referentes de escenografías musicales, para tener una base respecto a la escenografía musical y lograr un resultado práctico y realista.
- Estudiar y analizar el libreto del musical *Celta*, para conseguir un enfoque ajustado a la intención del autor. Es decir, prestar especial atención a los diferentes elementos que se reflejan en el libreto, como la temática, la trama, la iluminación, los espacios y objetos, para lograr crear escenarios adecuados y prácticos.
- Realizar bocetos del diseño de los espacios, para ayudar en el proceso de planificación de la escenografía y maquetación, dentro de la preproducción.
- Realizar la maqueta, para lo que hay que meditar sobre los materiales más apropiados y su posterior adquisición, realizar una caja negra a escala del Teatro Circo de Orihuela, partiendo del concepto de una cámara negra de un espacio escénico. Posteriormente realizar los planos de los elementos de cada escena y montar los espacios diseñados.
- Montar, iluminar y fotografiar los distintos espacios. Para ello, se situarán los elementos creados para cada espacio en la caja negra, creando así cada maqueta, y, además, se iluminará adecuadamente cada una de ellas según lo pensado para llevar a cabo en escena. Una vez realizada cada maqueta se fotografiará para poder plasmarla en este TFG.
- Editar las fotografías para conseguir una visión más fiel al diseño del decorado y la idea que se tiene de él.

3. REFERENTES

Para una explicación más clara de los referentes, se dividirán en: los referentes de los escenarios del mundo terrenal, los de los escenarios del mundo feérico y los de las maquetas. A continuación, se detallan:

1) Mundo Terrenal.

Los referentes seleccionados para plantear los escenarios del mundo terrenal se han decidido con el fin de mostrar un ambiente tranquilo, cotidiano y cálido.



Fig. 2. *The Man Who Mistook His Wife For A Hat* - GLMMR

En primer lugar, *The Man Who Mistook His Wife For A Hat* es una obra de teatro realizada por la compañía GLMMR. Su directora creativa, diseñadora y artista visual es Vita Tzykun, que ha trabajado en compañías teatrales de todo el mundo, así como en diseño de producción de vídeos musicales, películas, y dirección de arte para Lady Gaga.

Este referente se ha escogido por la manera en la que plasma una escena de vida cotidiana, manteniendo elementos de una casa como la puerta y las estanterías.



Fig. 3. *The Man Who Mistook His Wife For A Hat* - GLMMR



Fig. 4. *Ring 'Round the Moon* - David Kelly

En segundo lugar, se ha tomado como referente el trabajo de iluminación de Maxwell Bowman, quien ha trabajado en producciones de todo el mundo. Es un artista de iluminación y vídeo, que trabaja para el mundo del cine, la fotografía y el arte multimedia interactivo. Dentro de la compañía GLMMR trabaja como diseñador de iluminación e integrador de tecnología.

De él se ha tomado como referente los distintos usos que hace de intensidad y color, así como el empleo de pequeños puntos de luz, que no enfocan a los personajes pero crean un ambiente cálido y tranquilo.



Fig. 5. *La Cuadra*.

Por último, en tercer lugar, se ha utilizado como referente “La cuadra”, un espacio real situado en La Aparecida (Orihuela), donde solía ensayar la Asociación Dramático-Musical Asimetría. Se ha escogido puesto que este coro, así como su directora, han servido de inspiración a Antonio para escribir este musical y se ha querido rescatar esta esencia para el espacio de la sala de ensayos del grupo.

2) Mundo feérico.

Los referentes seleccionados para plantear los escenarios del mundo feérico se han clasificado en función de elementos que mantienen en común. Así pues, están clasificados en los referentes de los escenarios del bosque, el lago místico y la caverna oscura y la cámara secreta.

2. a) Escenarios del bosque: Linde del Bosque, Bosque Profundo y Sendero Oscuro.



Fig. 6. *A Midsummer Night's Dream* - Henry Akina



Fig. 7. *A Midsummer Night's Dream* - Henry Akina



Fig. 8. *A Midsummer Night's Dream* - Henry Akina



Fig. 9. *A Midsummer Night's Dream* - Henry Akina

Por un lado, se ha tomado a Peter Dean Beck como referente de diseño escénico e iluminación. Ha trabajado para la Ópera Eklund durante 24 temporadas y para más de 300 producciones en Norteamérica y Asia.

En este caso, se ha tomado como referente, porque genera espacios diferentes a partir del juego de iluminación de un mismo espacio. Además, se ha tomado el fondo de los árboles para generar la sensación de estar en un bosque con profundidad sin la necesidad de colocar árboles en 3D.



Fig. 10. *Hansel and Gretel* - Nina Hajjiyanni

Por otro lado, se ha tomado como referente la escenografía del bosque de la obra *Hansel and Gretel* de Nina Hajjiyanni. En esta, el bosque está perfectamente creado con un telón de fondo y una sola fila de árboles. Además, se ha tomado la iluminación para esta obra de Phil Saunders, quien aprovecha el espacio escénico para dar la sensación de diferentes horas del día del tiempo teatral a través de la iluminación.

2.b) El Lago Místico.



Fig. 11. *La Valquiria*

Por lo que respecta a los referentes escogidos para los escenarios del lago místico, en primer lugar, se ha tomado esta escenografía de *La Valquiria*, ópera de Richard Wagner representada en el Metropolitán Opera House de Nueva York. Este referente se ha elegido debido a la composición del espacio, en la que se ve a la izquierda la zona del bosque y, al otro lado, un espacio amplio y libre de árboles que se podría utilizar para representar un lago. Además, también se ha tomado el uso del color, concretamente el contraste del naranja y el azul para dar un ambiente místico y dual.



Fig. 12. *Lolanta y El Castillo de Barbazul* - Mariuz Trelinski

En segundo lugar, se ha utilizado la escena de la Figura 12 de la ópera de *Lolanta* de Tchaikovsky, representada en una doble sesión junto al *El Castillo de Barba Azul* de Bela

Bartok, bajo la dirección de Mariuz Trelinski. En este caso, se ha rescatado el misticismo de la incidencia de la luz y el color de ésta puesto que da sensación de agua.



Fig. 13. *Into the Woods* (Théâtre du Châtelet) - Richard Lee Blakeley

En tercer y último lugar, también se ha tomado como referente esta escena de la obra dirigida por Richard Lee Blakeley, *Into the Woods*, representada en el Teatro del Châtelet, que tiene como diseñador de escenografía a Alex Eales y como diseñador de iluminación a Oliver Fenwick. De ella se ha utilizado, por un lado, la formación rocosa para resaltar la separación, física y simbólica, entre el bosque y el lago; y, por otro lado, el uso de la luz como foco dramático.

2.c) La Caverna Oscura Y La Cámara Secreta.



Fig. 14. *Vertical Road* - Akram Khan Company

En cuanto a los escenarios de la caverna oscura y la cámara secreta, se ha tomado, en primer lugar, esta escena de la obra *Vertical Road*, de Akram Khan Company, con Akram Khan como director artístico y coreógrafo y Jesper Kongshaug como diseñador de iluminación. De esta escena de la obra se extrae el uso de la tela que, junto a la forma en la que incide la luz sobre esta, da la sensación de roca. En el caso de la obra de Akram Khan, se utiliza tela porque tiene, además, un uso interactivo del escenario con los actores. Sin embargo, en el caso del uso que se le quiere dar en los escenarios de la caverna oscura y de la cámara secreta, se necesita que sea fijo además de dar sensación de roca, por lo que se utilizará papel para representarlo.



Fig. 15. *Desire Under the Elms* - Robert Falls

En segundo lugar, se ha utilizado esta escena de la obra *Desire under the elms*, del director Robert Falls, que tiene como diseñador de iluminación a Michael Philippi. En este caso se utilizan como referentes los distintos niveles del fondo, que da sensación de profundidad, de amplitud y de frialdad con la luz empleada, así como el uso de elementos con volumen que interactúan con el personaje. Asimismo, también se toma el color y la forma de la luz para crear un ambiente de cueva fría.

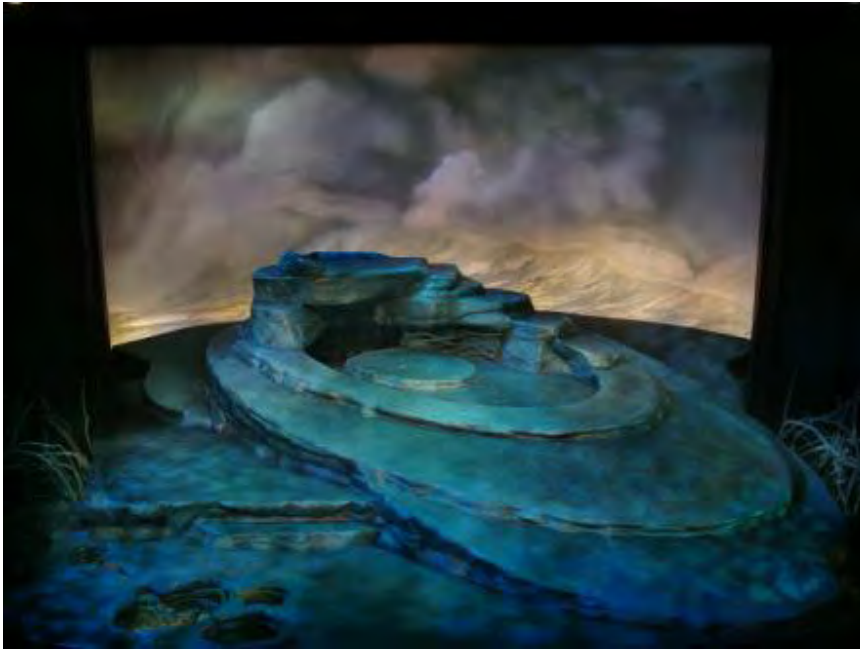


Fig. 16. *The Tempest* - Brian Clinnin

En tercer lugar, se ha utilizado esta escenografía de Brian Clinnin, hecha para la obra *The tempest* de William Shakespeare, para tomar el elemento central y darle un uso que represente un altar.



Fig. 17. *Coronel Chabert* - Roland Schwab



Fig. 18. *Coronel Chabert* - Roland Schwab

En cuarto y último lugar respecto a la caverna oscura y la cámara secreta, se ha utilizado este escenario de la obra *Coronel Chabert* del director Roland Schwab, que tiene como escenógrafo a David Hohmann, representada en el Theatre Bonn (Alemania). Al igual que en el anterior referente, se rescata la zona central como altar, añadiendo que se vea bosque por detrás para darle profundidad e interés.

3) Referente para la maqueta.



Fig. 19. PaperJulia

Finalmente, el último referente elegido está enfocado en el material de la maqueta. Para ello, se ha seleccionado la idea propuesta en la imagen de PaperJulia, en la que emplea el estilo Pop-Up. En el caso de la maqueta de esta obra el material utilizado será el papel,

haciéndolo en 3D y doblándolo. Además, también se toma el estilo del render del dibujo, que es sin líneas de contorno, así como el uso de pinceles y papeles con texturas.

4. JUSTIFICACIÓN

El diseño escénico de una obra es una parte muy importante de esta, puesto que permite al espectador conocer el tono, generar una atmósfera adecuada que complementa a la narrativa favoreciendo la sumersión en la historia. Enriquece la experiencia del público y permite contar la historia de manera más eficiente, nutriendo la narrativa visual, aportando un contexto y detalles que enriquecen la trama y los personajes. Al ser específica, permite a quienes participan en ella una interacción más fluida y eficaz.

El proceso de diseño es una experiencia que potencia y beneficia la creatividad y la expresión artística puesto que se plasman ideas y conceptos en un espacio físico, integra distintas disciplinas, estimula el desarrollo de habilidades técnicas.

Permite demostrar la capacidad de adaptar el diseño a las necesidades específicas y presupuesto que un proyecto escénico requiere.

Al trabajar en un ambiente inspirador, en un ámbito que despierta la creatividad, se pueden llegar a obtener mejores resultados, ya que agiliza el proceso creativo. Esto puede ser un aliciente para emplearse a fondo en un proyecto y debe tenerse en cuenta a la hora de plantearlo. Explorar ramas artísticas diferentes a las plásticas y visuales, como pueden ser las artes escénicas, enriquece la experiencia de creación y amplía los horizontes de un artista.

5. PROCESO DE PRODUCCIÓN

Para plasmar la escenografía creada para el musical *Celta* se ha escogido el método de la maqueta. Esto se debe a la importancia de estas dentro del teatro en aspectos artísticos, técnicos y prácticos. A continuación, se procede a detallar algunas cuestiones que justifican la importancia de la creación de maquetas en el teatro.

En primer lugar, las maquetas se realizan en una fase temprana del proceso creativo con el fin de obtener libertad para experimentar y refinar el diseño escénico de manera económica y eficiente. Permiten probar diferentes conceptos y diseños, además de experimentar con la

disposición de los elementos escénicos y la iluminación antes de la construcción a escala real. De esta manera, posibilita al equipo teatral explorar diferentes estéticas y soluciones sin incurrir en grandes gastos o pérdidas de tiempo. Del mismo modo, la creación de la maqueta es un proceso creativo que puede inspirar nuevas ideas sobre cómo utilizar el espacio escénico enriqueciendo la producción final.

En segundo lugar, las maquetas facilitan la comunicación y colaboración entre los diferentes departamentos que trabajan en la producción teatral, como dirección, diseño de luces, vestuario, utilería, etc. Asegura que todos los involucrados en la producción compartan una visión unificada del proyecto, reduciendo malentendidos, garantizando el trabajo por un objetivo común y, por ende, permitiendo avanzar más rápido.

En tercer lugar, la maqueta es una herramienta de visualización para todo el equipo teatral, que permite visualizar de manera tangible y tridimensional cómo se verá el espacio escénico. Además, al realizarse a escala, es una representación precisa del escenario, lo que facilita la comprensión de cómo interactúan los elementos dentro del espacio, ayuda a prevenir problemas y a tomar decisiones antes de la construcción definitiva. Así pues, permite a los diseñadores y técnicos adaptar los decorados y las transiciones de manera precisa, así como también ayuda al proceso de planificación.

En cuarto lugar, la maqueta permite archivar un registro físico y visual del proceso creativo de la obra teatral, sirviendo esto para futuros estudios, para su reutilización en otras producciones o para la repetición de la obra en otros contextos.

Por último, la maqueta puede ser efectiva para la presentación y venta del proyecto a productores, inversionistas o al público en general. Esta, al permitir la visualización de forma concreta del concepto del escenario y la puesta en escena, es más persuasiva que un boceto o una descripción verbal, lo cual facilita la consecución de apoyo financiero o logístico para la obra.

Para explicar el proceso de producción se ha tomado a la maqueta como punto de referencia, clasificando y ordenando así las distintas partes de la producción del trabajo en: preproducción de la maqueta, en la que se explican los pasos que se han seguido previos a la realización de la maqueta; la producción de la maqueta, una etapa importante del trabajo en la que se materializa la maqueta y por último la postproducción de la maqueta, en la que se explican las posteriores acciones a la realización de la maqueta.

5.1. PREPRODUCCIÓN

Primeramente, se ha buscado una obra teatral sobre la que trabajar. Esta obra es *Celta*, de Antonio Ramos, la cual no ha sido representada nunca. Esta elección se debe al posible uso personal, a través de la Asociación Dramático-Musical Asimetría, de esta maqueta para su puesta en escena.

Se ha realizado una lectura de este primer y, por ahora, único libreto de *Celta* para conocer la trama y el carácter de la obra, se ha analizado en profundidad y realizado varias lecturas activas para conocer aspectos concretos y necesidades de la obra como son los personajes que intervienen en cada escena, la aparición y sucesión de los espacios con el fin de diseñarlos de manera práctica, la descripción que se ofrece del espacio (que es escasa) y qué sucede en cada escena.

Una vez analizado el libreto, se han buscado referentes para crear los espacios de la obra. Esto se ha descrito de manera detallada en el apartado “Referentes” de este TFG. Asimismo, también se ha investigado sobre el mito del mundo feérico y la simbología. Para ello, se ha aprovechado la investigación realizada sobre esta temática en un proyecto de la asignatura del grado “Proyectos audiovisuales”.

Tras el análisis y la investigación de referentes, se han planificado y diseñado los espacios de manera que se adecúen a la obra a través de una serie de bocetos. Cabe destacar que para la planificación de los espacios se han tenido en cuenta una serie de consideraciones. Por una parte, se han planteado los elementos de dentro del espacio a través de medidas realistas aproximadas, por ejemplo, la altura a la que va una ventana. Por otra parte, la practicidad de los elementos de cada escena, tanto desde el punto de vista de su creación definitiva a escala real como para la facilidad de manipulación de los mismos para su movimiento en escena. Por otro lado, también se ha atendido al presupuesto con el que se cuenta, que en este caso es bajo, ya que pretende ser utilizado por una asociación sin ánimo de lucro sin mucho presupuesto ni numerosos miembros, de edades muy variadas (desde niños hasta personas de la tercera edad).

Espacios del mundo terrenal: la sala de ensayos del grupo y la habitación de Uxia.



Fig. 20. Boceto de Habitación de Uxia.

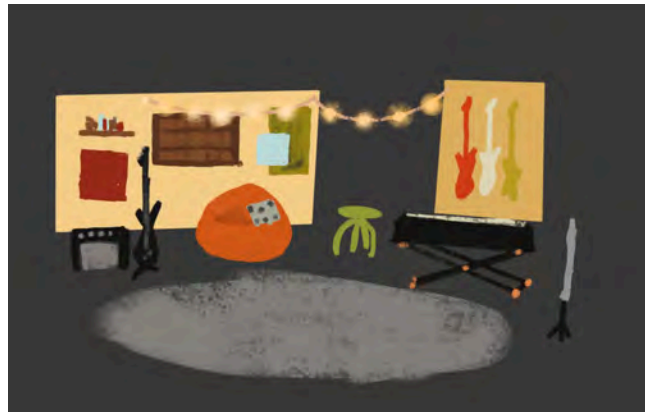


Fig. 21. Boceto de Sala de ensayos del grupo.

Durante el primer acto aparecen estos dos espacios, en primer lugar la sala de ensayos del grupo y en segundo la habitación de Uxia. Se ha decidido representar dos paredes con paneles de anchos distintos. Pensando en la practicidad a la hora de cambiar el decorado entre las escenas se ha decidido que compartan estos dos paneles. El diseño está pensado para que se utilicen ambas caras de los paneles, para que el cambio sea dándole la vuelta a estos. Respecto a los objetos que aparecen en la escena comentar que se irá vaciando, al cambiar de escena la sala de ensayos se queda medio vacía y se atenúa la luz, por lo que sus compañeros se han llevado de escena el bajo, el amplificados y la flauta. En el diseño de la habitación de Uxia el único objeto fuera de los paneles es la cama, esto es debido a que este diseño solo aparece en una escena.

Espacios del mundo feérico:

- Linde del bosque, bosque profundo, sendero oscuro y lago místico.

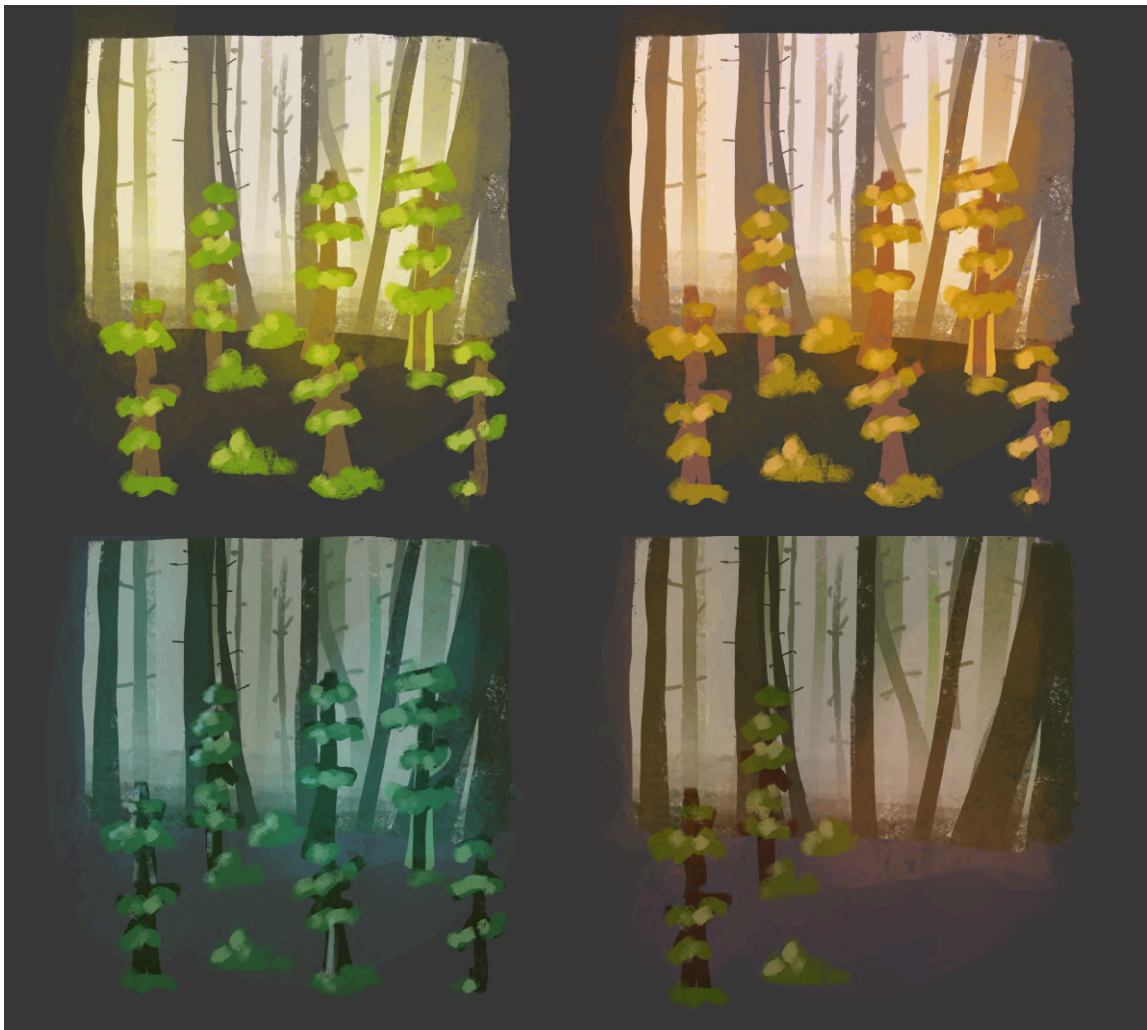


Fig. 22. Linde del bosque, bosque profundo, sendero oscuro y lago místico.

Para una optimización del cambio de decorados se ha decidido que los espacios del bosque mantienen los mismos elementos sin cambiarlos de posición, cediendo entonces a la iluminación la representación del cambio. Así pues los elementos que aparecen en el bosque son árboles, arbustos y el panel posterior que aporta la sensación de profundidad.

- Espacios rocosos: cámara secreta y caverna oscura.

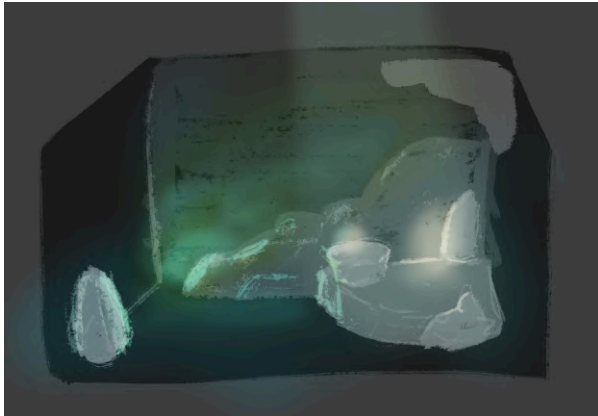


Fig. 23. Cámara secreta

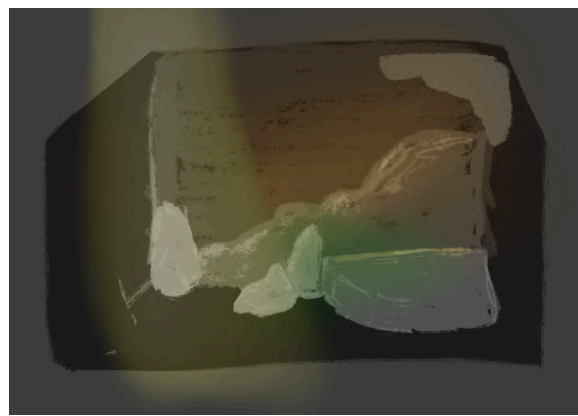


Fig. 24. Caverna oscura.

Para los espacios rocosos, que aparecen en el mismo acto después de los espacios del bosque, se ha decidido tapar el panel del bosque con una capa de papel “arrugado” que mediante la incidencia de la luz da sensación de roca. También se han añadido elementos como una semi pared de piedra, hecha con cartón pluma (en la realidad sería de otro material parecido como el poliestireno extruido), piedras y una plataforma.

5.2. PRODUCCIÓN.

Para la producción de la maqueta se ha seguido una escala de 1:50 y se han respetado las dimensiones del Teatro Circo Atanasio Die de Orihuela, que es donde se representaría la obra en caso de que se lleve a cabo, y de los objetos que aparecen.

Respecto a los materiales, estos deben ser accesibles, económicos, de fácil manipulación y versátiles. Así pues, los materiales que se han empleado son los siguientes: cartulinas de diferentes colores (negro, marrón, verde, azul claro y oscuro y durazno claro); hojas de gramaje 160; lápices y rotuladores de colores, rotulador blanco, impresora, cutter, tijeras, portaminas, tabla de cortar, cinta de doble cara, cartón pluma negro sin adhesivo y con adhesivo.

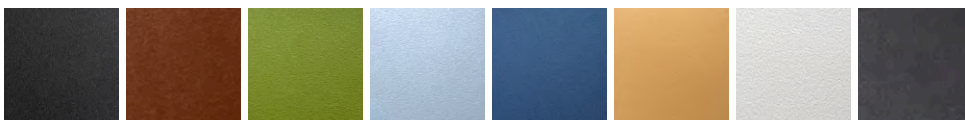


Fig. 25. Texturas y colores de los soportes.

En primer lugar se ha realizado la caja negra sobre la que poner los espacios diseñados. Esto se ha llevado a cabo basándonos en la cámara negra de un espacio escénico, es decir, el conjunto de cortinas opacas de color negro que se utilizan para delimitar la escena.

Esta caja negra cuenta con tres paredes y una base de cartón pluma negro, las “cortinas” de la caja negra se han representado con tres paneles realizados con cartulina negra. A continuación se adjunta una infografía de los planos del teatro circo y la caja negra de la maqueta.

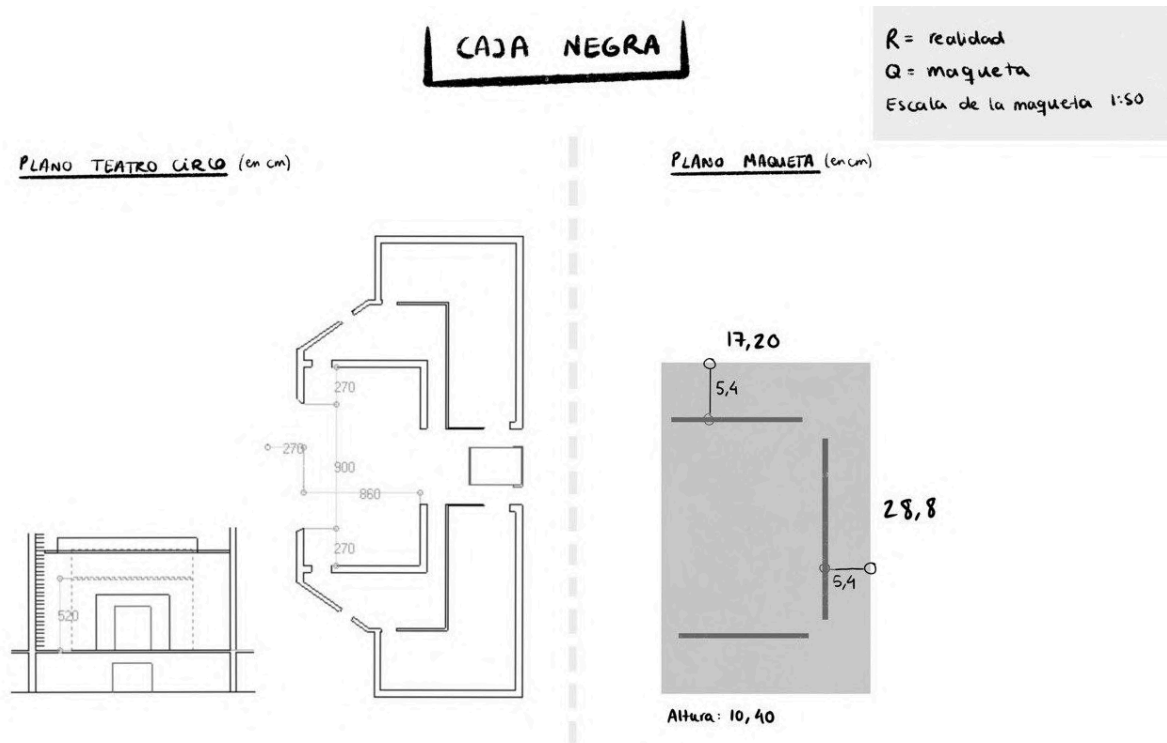


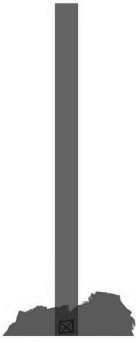
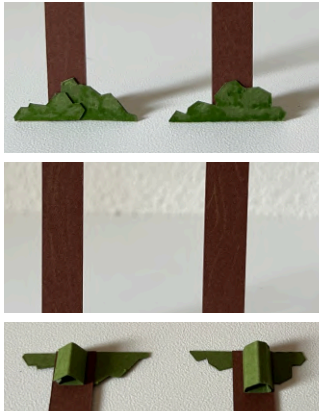
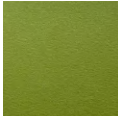
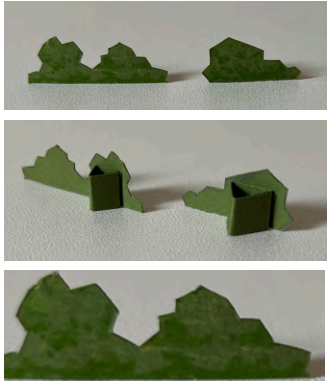
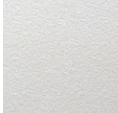



Fig. 26. Infografía de los planos del Teatro Circo Atanasio Díe Marín y de la maqueta de *Celta, el musical* (diseño escénico).

En segundo lugar, se han realizado los objetos que aparecen en los distintos diseños de escena. Para ello primeramente se han realizado planos para planificar la construcción de los objetos de tres y dos dimensiones, guardando unas dimensiones acordes con la realidad y se han construido. A continuación se muestra un fragmento de la tabla adjuntada en el anexo, concretamente el apartado “linde del bosque, bosque profundo y sendero oscuro”, en la que se muestran los diferentes elementos creados para cada escenario con su correspondiente soporte, planos e imágenes.

LINDE DEL BOSQUE, BOSQUE PROFUNDO Y SENDERO OSCURO			
Elementos:	Soporte:	Planos/ dimensiones:	Imagen objeto:
Árboles 1, 2, 3, 4, 5 y 6.	Cartulina de color marrón y verde	tronco 1 x 10.5 cm arbusto base 3 x 1.2 cm (aproximadamente)	

			
<p>Arbustos 1 y 2.</p>	<p>Cartulina de color verde</p> 	<p>3 x 1.3 cm y 4 x 1.3 cm</p>	
<p>Pantalla bosque.</p>	<p>Hoja de color blanco y gramaje 160</p> 	<p>14.2 x 9 cm</p>	

5.3. POSTPRODUCCIÓN DE LA MAQUETA

Este apartado engloba las acciones que se han llevado a cabo tras la realización de los elementos de la maqueta, es decir, el proceso de fotografía y edición.

Por un lado tenemos la parte de fotografiado de los escenarios. Para un mayor control de la iluminación se ha realizado este proceso en una habitación libre de luz natural. Se ha usado una cámara Nikon D200, con un objetivo Nikon de 18-105 mm. Se han montado, iluminado y fotografiado siguiendo el orden de aparición de los espacios: sala de ensayos del grupo, sala de ensayos del grupo tenue, habitación de Uxía, linde del bosque, profundo del bosque, sendero oscuro, caverna oscura, lago místico y cámara secreta. Para la iluminación se han empleado las siguientes herramientas:

- Bombilla de luz LED con control remoto.
- Lámpara regulable con luz cálida, fría, mixta, cada una con su intensidad regulable y ruleta que cambia colores.
- Linterna y papel de gramaje 160 para simular un foco Fresnel.
- Guirnalda de luces verde, roja y azul, con los colores agrupados con sus iguales.
- Proyector de ondulación de agua con control remoto con hoja de gramaje 160.
- Proyector de luz del atardecer con control remoto.

A la hora de posar los objetos sobre la caja negra el formato separado de los elementos ha permitido estudiar y visualizar cómo y qué objetos se moverían en los cambios de escena, así como las posiciones óptimas de estos.

Por otro lado, la edición de las fotografías. Para ello se ha empleado el programa de edición fotográfica Adobe Photoshop 2020. La edición se ha encargado principalmente de correcciones de color e iluminación, facilitadas por el formato RAW de las fotografías, además de corrección de encuadre e imperfecciones.

6. RESULTADOS

Tras el proceso de producción se han obtenido los siguientes resultados:

6.1. SALA DE ENSAYOS DEL GRUPO.

Acto 1, escenas 1 y 4; acto 3, escena 1.



Fig. 26. *Sala de Ensayos del Grupo.*

Elementos: humano (Lúa), humano (Uxía), panel grande 1, panel pequeño 1, alfombra, amplificador, bajo de Martiño, taburete, teclado de Uxía y flauta de Lúa.

Iluminación: bombilla de luz LED y lámpara regulable.

Durante este decorado el grupo y unos amigos charlan. En el diseño inicial estaba incluido un puff y un cojín, pero pensando en el cambio rápido de escena se ha decidido su exclusión. La alfombra es un elemento que aparece en los espacios del mundo terrenal, es una forma de encasillar y anclar a este plano de la historia. La decoración guarda la esencia de la anteriormente mencionada “La Cuadra”, con guitarras colgando de la pared, estantería y ventana de madera. Este espacio no tiene una iluminación ambiciosa, está pensado para ser un espacio tranquilo, un punto de referencia al que volver para los personajes. Un espacio sencillo para centrar la atención en los personajes.

6.1'. SALA DE ENSAYOS DEL GRUPO (LUCES TENUES).

Acto 1 escena 2.



Fig. 27. *Sala de Ensayos del Grupo (luces tenues).*

Elementos: humano (Uxía), panel grande 1, panel pequeño 1, alfombra, taburete y teclado de Uxía.

Iluminación: bombilla de luz LED, lámpara regulable y, linterna.

En este espacio ocurre un momento más misterioso por ello se ha acentuado el contraste de la luz con el foco enmarcando la escena. Para simular este efecto de foco, se ha empleado una linterna y un papel de gramaje 160 con un agujero circular en su superficie.

6.2. HABITACIÓN DE UXÍA (NOCHE).

Acto 1: escena 3.



Fig. 28. *Habitación de Uxía (noche).*

Elementos: humano (Uxía), panel grande 2, panel pequeño 2, cama, almohada, cojín y alfombra.

Iluminación: bombilla de luz LED, lámpara regulable y guirnalda de luces.

Durante esta escena Uxía reflexiona a solas, proporcionándonos un momento de conexión e intimidad con este personaje. La presencia de una única figura en escena se ha compensado con colores algo más contrastados y llamativos, manteniendo pocos accesorios a mover, ya que este espacio solo aparece en una única ocasión.

6.3.a. LINDE DEL BOSQUE (ATARDECER).

Acto 2: escena 1



Fig. 29. *Linde del Bosque (atardecer)*.

Elementos: humano (Lúa), humano (Uxía), árboles 1, 2, 3, 4, y 5, arbustos 1 y 2 y pantalla bosque.

Iluminación: bombilla de luz LED, lámpara regulable y linterna.

En este espacio, durante el atardecer, el grupo decide encaminarse hacia un bosque. Es el inicio de su viaje. Los colores luz son cálidos, cercanos al morado para mostrar un futuro anochecer.

6.3.b. PROFUNDO DEL BOSQUE MÁGICO.

Acto 2: escena 2



Fig. 30. *Profundo del Bosque Mágico*.

Elementos: humano (Lúa), humano (Uxía), árboles 1, 2, 3, 4, y 5, arbustos 1 y 2 y pantalla bosque.

Iluminación: bombilla de luz LED, lámpara regulable y linterna.

En esta escena está anocheciendo en el bosque. El grupo ya se ha adentrado en lo profundo del bosque, y este tiene una tonalidad distinta.

6.3.c. SENDERO OSCURO.

Acto 2: escena 3



Fig. 31. *Sendero Oscuro*.

Elementos: humano (Lúa), humano (Uxía), árboles 1, 2, 3, 4, y 5, arbustos 1 y 2 y pantalla bosque.

Iluminación: bombilla de luz LED, lámpara regulable y linterna.

Este espacio tiene una iluminación fría y azulada, que en combinación con el humo permite una sensación de tenebrosidad, que es lo que se pretendía conseguir. El sendero oscuro está enfocado como una parte fría y misteriosa del bosque durante la noche.

6.4. CAVERNA OSCURA.

Acto 2, escena 4



Fig. 32. *Caverna Oscura*.

Elementos: humano (Lúa), humano (Uxía), pantalla roca, muro roca, roca gigante, plataforma de roca, roca grande, roca mediana, roca pequeña y dos rocas.

Iluminación: bombilla de luz LED, lámpara regulable, linterna y guirnalda de luces.

Durante este decorado, Lúa se sacrifica para proteger al grupo. Por este desarrollo trágico y peligroso la iluminación de la caverna tiene tonalidades verdes.

6.5. LAGO MÍSTICO (AL AMANECER).

Acto 2, escena 5



Fig. 33. *Lago Místico*.

Elementos: humano (Lúa), humano (Uxía), árbol x, arbustos 1 y 2, pantalla roca, muro roca, roca gigante, plataforma de roca, roca grande, roca mediana, roca pequeña y dos rocas.

Iluminación: bombilla de luz LED, lámpara regulable, proyector de ondulación de agua, proyector de luz del atardecer.

esta escena ocurre durante el amanecer, en ella Lúa y Uxía se encuentran, Lúa aparece como fantasma. Para representar que ambas están separadas por la vida y la muerte se ha decidido que ambas estén posadas sobre elementos distintos: Uxía sobre la piedra, anclada al mundo terrenal y Lúa sobre el agua, en símbolo de que ahora forma parte de los espíritus del bosque.

6.6. CÁMARA SECRETA.

Acto 2, escenas 6 y 7



Fig. 34. *Cámara Secreta*.

Elementos: humano (Uxía), pantalla roca, muro roca, roca gigante, plataforma de roca, roca grande, roca mediana, roca pequeña, dos rocas y mesa de piedra.

Iluminación: bombilla de luz LED, lámpara regulable, linterna, guirnalda de luces.

En este espacio se enfrenta a Morgath, con un final feliz. Para el ambiente siniestro que nos aporta la maldad de Morgath se ha incluido una mesa de piedra a modo de altar y humo que ambienta la cámara secreta. Por otro lado se ha omitido una tonalidad verdosa, en su lugar se ha incluido una iluminación fría cercana a matices azules.

7. CONCLUSIONES

Una vez realizada la maqueta de la escenografía del musical Celta y sus respectivas fotografías, se ha llegado a varias conclusiones. En primer lugar, destaca la necesidad de una buena planificación del proyecto para lograr un resultado adecuado mediante un proceso práctico y eficaz. Es decir, para llegar al objetivo general planteado, ha sido necesario establecer previamente los pasos a seguir, los cuales se han dividido en: preproducción, producción y postproducción de la maqueta. Al mismo tiempo, se ha organizado lo necesario dentro de cada fase. Esta manera de proceder permite tener una idea general del proyecto, contemplar las posibilidades del mismo, prevenir posibles problemas, lograr un tiempo invertido eficaz y obtener un resultado óptimo. Así pues, se concluye que la planificación del proyecto es un aspecto esencial para su consecución y, por ende, en el caso de los equipos teatrales, donde se trabaja por distintos departamentos, es fundamental la comunicación y organización transversal de todos ellos.

Por otra parte, la creación de una maqueta ha sido clave para asegurar que el proyecto sea realista y ejecutable, considerando aspectos como el presupuesto, la practicidad de creación y la facilidad de transporte de los elementos tanto entre escenas como al local en el que se expone. En el caso del musical "Celta", se ha diseñado una maqueta con un bajo presupuesto, utilizando materiales accesibles que no requieren una gran inversión, pero que aún así logra un resultado adecuado. Además, la maqueta realizada facilita la comunicación entre departamentos, y permitirá experimentar con la disposición de los elementos y la iluminación antes de la producción a gran escala, y ayudará a reducir costos al realizar pruebas.

8. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

Akram Khan Company. (n.d.). *Producción*. Disponible en:
<https://www.akramkhancompany.net/production/>

Akram Khan Company. (2010). *Vertical road*. Disponible en:
<https://www.akramkhancompany.net/productions/vertical-road-2010/>

Akram Khan Company. (2010). *Vertical Road / Akram Khan Company - trailer* [Video]. YouTube.

https://www.google.com/search?sca_esv=13e2e1758385c5e3&sca_upv=1&rlz=1C1GEWG_esES959ES959&sxsrf=ADLYWIJPEBmZWtff6FLpXWlB4NCdvGa4iQ:1721162225482&q=vertical+road+akram+khan&tbm=vid&source=Inms&fbs=AEQNm0CbCVgAZ5mWEJDg6aoPVcBqWizR0-0aFOH11Sb5tINhdzTfxpAVBoexMFZnKJBpl_OnTFfcge8advfRBIXE7C_RTWsQyN_EAXpveg0t_aQzyue0QLBdLIIB4yPNh3d_PJPuzbsSXZ5v66IKVX9VeVq7X0wPEHFSSCnwDKA27vYqLsW9OaXj1B6MnDW-62zIxs_sHuC8&sa=X&ved=2ahUKEwjBybP4tKyHAXUBT6QEHUKLCQ8Q0pQJegQIEhAB&biw=1695&bih=820&dpr=1.13#fpstate=ive&vld=cid:585cec84,vid:vffIMh2BBqo,st:0

AuditorioMx. (2015). *“Iolanta” y “El castillo de Barbazul”, transmisión en vivo desde el MET Ópera de Nueva York* [Video]. YouTube.

https://www.google.com/search?q=iolanta+y+el+castillo+de+barbazul&sca_esv=9625335c57f85a94&rlz=1C1GEWG_esES959ES959&biw=1536&bih=738&ei=haKFZqiXF9KckdUP7oW1WA&ved=0ahUKEwjo7f7YyYuHAXVSTqQEHe5CDQsQ4dUDCA8&uact=5&oq=iolanta&gs_lp=Egxnnd3Mtd2l6LXNlcnAiB2lvbGFudGFIAFAAWABwAHgAkAEAmAAEAoAEAqgEAuAEDyAEAmAIAoAIAmAMAKgcAoAcA&scient=gws-wiz-serp#fpstate=ive&vld=cid:f4e34838,vid:GI4zPmnF6w4,st:0

Bowman, M. (n. d.) *Maxwell Bowman designs, Maxwell Bowman Designs*. Disponible en: <https://www.maxwellbowman.com/>

Bowman, M. (n.d.). *Ring round the moon*. Maxwell Bowman. Disponible en:
<https://www.maxwellbowman.com/ringround-the-moon.html>

Bowman, M. (n.d.). *The man who mistook his wife for a hat*. Maxwell Bowman. Disponible en:
<https://www.maxwellbowman.com/the-man-who-mistook-his-wife-for-a-hat.html>

British Theatre Guide. (2019, November 12). *Hansel and Gretel* – Unity Theatre. Disponible en:
<https://www.britishtheatreguide.info/reviews/hansel-and-gret-unity-theatre-8354>

Classictic. (n.d.). *Into the Woods - Théâtre du Châtelet*. Disponible en:
<https://www.classictic.com/es/into-the-woods-theatre-du-chatelet/26981/>

Clinnin. (n.d.). *The merchant of Venice: Painted seas*. Disponible en:
<https://www.clinnin.com/the-merchant-of-venice-painted-seas>

- CU Presents. (n.d.). *Peter Dean Beck*. Disponible en:
<https://cupresents.org/artist/450/peter-dean-beck/>
- Eva Heller. (2004). *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Editorial GG, SL.
- Get Creative San Antonio. (2021). *Curriculum vitae: Academia*. Disponible en:
https://events.getcreativesanantonio.com/wp-content/uploads/sites/events.getcreativesanantonio.com/images/2021/05/SCN-CURRICULUM-VITAE_ACADEMIA-010621.pdf
- Giving light memory+motion+relevance* (n. d.) *glmmr*. Disponible en:
<https://www.glmmr.org/>
- GLMMR. (n.d.). *The man who mistook his wife for a hat*. Disponible en:
<https://www.glmmr.org/the-man-who-mistook-his-wife-for-a-hat>
- Hohmann, D. (n.d.). *Oberst Chabert*. Theater Bonn. Disponible en:
<https://www.davidhohmann.de/TheaterBonn/OberstChabert.html#>
- Hum-bar. (n.d.). *Midsummer night*. Disponible en:
<https://www.hum-bar.com/projection/midsummer-night/>
- Loutherbourg, P., & West, J. (2020). *Virtual Reality Avant la Lettre: Loutherbourg and the Spectacle of the Stage*. Semantic Scholar. Disponible en:
<https://www.semanticscholar.org/paper/Virtual-Reality-Avant-la-Lettre-Loutherbourg-an-d-1-West/3c7d2fcfe243be737b0c489d32a5ac27ffc6aea8>
- Música en México. (n.d.). *Iolanta y El castillo de Barbazul*. Disponible en:
<https://musicaenmexico.com.mx/iolanta-y-el-castillo-de-barba-azul/>
- My Opera Player. (n.d.). *Macbeth*. Disponible en:
<https://www.myoperaplayer.com/videoteca/opera/macbeth>
- Opera World. (n.d.). *Un Don Giovanni de exteriores: los árboles impiden ver el bosque*. Disponible en:
<https://www.operaworld.es/un-don-giovanni-de-exteriores-los-arboles-impiden-ver-el-bosque/>
- Playbill. (2019, diciembre 10). *The Screening Room: Highlights from Théâtre du Châtelet's Into the Woods in Paris (Video)*. Disponible en:
<https://playbill.com/article/the-screening-room-highlights-from-theatre-du-chatelets-into-the-woods-in-paris-video-com-217259>
- Playmakers Repertory Company. (n.d.). *Maxwell Bowman*. Disponible en:
<https://playmakersrep.org/artists/maxwell-bowman/>
- Spangler, W. (n.d.). *Desire under the elms*. Walt Spangler. Disponible en:
<https://www.waltspangler.com/desire-under-the-elms>

Teatrerya. (n.d.). *¿Qué es una cámara negra de teatro?* Disponible en:

<https://www.teatrerya.es/que-es-una-camara-negra-de-teatro/>

The Happening. (n.d.). *La valquiria: MET de Nueva York en Auditorio Nacional.*

Disponible en:

<https://thehappening.com/happening/la-valquiria-met-de-nueva-york-auditorio-nacional/>

Theatre Hullabaloo. (n.d.). *Baba Yaga: Nina Hajiyianni.*

<https://www.theatrehullabaloo.org.uk/baba-yaga-miranda-thain/baba-yaga-nina-hajiyianni/>

Tzykun, V. (n. d.) *The Man Who Mistook his wife for a Hat, vita.* Disponible en:

<https://www.vitavision.net/the-man-who-mistook-his-wife-for-a-hat>

Tzykun, V. *Design, vita.* Disponible en: <https://www.vitavision.net/>

Unity Theatre. (2012). *Hansel & Gretel Trailer - Unity Theatre* [Video]. YouTube.

[https://www.google.com/search?q=Hansel+%26+Gretel+at+Unity+Theatre+%282012%29&sca_esv=f30a9b7fa8506153&rlz=1C1GEWG_esES959ES959&biw=1536&bih=738&ei=nr2LZt76KInti-gPstmX6As&ved=0ahUKEwjewfmwnJeHAXWJ9glHHbJsDL0Q4dUDCA8&uact=5&oq=Hansel+%26+Gretel+at+Unity+Theatre+%282012%29&gs_lp=Egxnd3Mtd2l6LXNlcnAiJ0hhbnNlbCBhdCBVbml0eSBUaGVhdHJlICgyMDEyKTIIEAAYgAQYogRI0CFQAFj5HnAAeACQAQCYAXWgAcwBqgEDMS4xuAEDyAEA-AEBmAlCoALVAZgDAJIHAzEuMaAH_wl&sclient=gws-wiz-serp#fpstate=ive&vld=cid:7a490e14,vid:GlXW-49xTjA,st:0](https://www.google.com/search?q=Hansel+%26+Gretel+at+Unity+Theatre+%282012%29&sca_esv=f30a9b7fa8506153&rlz=1C1GEWG_esES959ES959&biw=1536&bih=738&ei=nr2LZt76KInti-gPstmX6As&ved=0ahUKEwjewfmwnJeHAXWJ9glHHbJsDL0Q4dUDCA8&uact=5&oq=Hansel+%26+Gretel+at+Unity+Theatre+%282012%29&gs_lp=Egxnd3Mtd2l6LXNlcnAiJ0hhbnNlbCAmIEdyZXRIbCBhdCBVbml0eSBUaGVhdHJlICgyMDEyKTIIEAAYgAQYogRI0CFQAFj5HnAAeACQAQCYAXWgAcwBqgEDMS4xuAEDyAEA-AEBmAlCoALVAZgDAJIHAzEuMaAH_wl&sclient=gws-wiz-serp#fpstate=ive&vld=cid:7a490e14,vid:GlXW-49xTjA,st:0)

Wentz, J. (n.d.). *The tempest.* Jonathan Wentz Design. Disponible en:

<http://www.jonathanwentzdesign.com/the-tempest.html>