

Ideas del diseño escenográfico de El Servidor de Dos Patrones o la nostalgia por la ilusión



Ramón López C.

Escenógrafo e iluminador

Director Escuela de Teatro U. C.

Para Goldoni, Molière o Shakespeare, nunca fue un problema el plantear los lugares de acción en sus obras. En efecto, la atracción de éstas radica también en un aspecto que siempre nos involucra como diseñadores: el paso cinematográfico instantáneo de un lugar a otro, sin parpadear, concebido cuando esta técnica no existía, con la magia de la ubicuidad. Poder trasladarnos en las ciudades o países por un don divino. El sueño de todo hombre de teatro. El desvanecimiento de las limitaciones físicas y técnicas. El poder de la imaginación por sobre cualquier cosa.

Este aspecto es, entre otros, el que determina el ingenio del oficio escenográfico. El interpretar siempre para públicos y tiempos distintos, en teatros con tecnologías diferentes y con nuestra formación muy diversa, lo que pasó por la mente de los dramaturgos. Hacer revivir una imagen fugaz. Muchas veces posiblemente a años luz de distancia de lo que el autor concibió. Sin embargo, ahí está el anzuelo. El desafío de poder resolverlo con un lenguaje propio para un contexto propio, develando los

significados.

Pero nos falta otro componente importante de este montaje: El director y su estética.

Desde las primeras reuniones, lo más importante para mí, era poder conciliar en plenitud las visiones de Griffero con mi punto de vista y la proposición de Goldoni, sin que ninguna perdiera su esencia.

Diría que la solución se gestó fluidamente, entre la exuberancia y el placer, y sin perder jamás el sentido del humor. El problema era la cantidad de imágenes y soluciones que afloraban. Habíamos desmenuzado la obra y, quizás lo que era más peligroso, estábamos fraccionando y desintegrando Venecia y Goldoni a nivel de biopsia.

Me explico: Griffero visualizaba intuitivamente ciertas escenas y situaciones de la obra en forma aislada, como, por ejemplo, pasando por un puente, arriba de un balcón, en una calle o subiendo a una góndola. Por otra parte, mis imágenes provenían, entre otras cosas, de la obra misma y daban cuenta de la secuencia planteada por el propio Goldoni. La



"El Servidor de Dos Patronos": Mario Montilles, Elsa Poblete, Elvira López, Eduardo Soto, Rolando Valenzuela, Gabriel Prieto, Erto Pantoja, Josefina Velasco, Ricardo Balic, Alexei Vergara, Karin Wilkomirsky y Claudia Gwynn (Foto: Ramón López).

habitación en casa de Pantalón, la calle ante la posada, el patio de Clarice, un salón de la posada, el encuentro de fulano con sutano, etc. Los dos teníamos ciertas ganas y tincadas. Cada uno se aproximaba con su propio método, por distintos caminos, al corazón de la obra.

¿Cómo resolver las situaciones planteadas por el autor, el ir y venir de un lugar a otro, sin frenar la acción que tiene un ritmo acelerado, con las necesidades e intuiciones del director, quien ya sabemos no se detiene ante nada?

En mi subconciente rondaba el Renacimiento Italiano superpuesto al "Settecento" goldoniano. Algo de la imaginería de la pintura veneciana me aparecía insistentemente como una "postal". Simultáneamente me interesaba la proporción del actor en el espacio escénico. ¿Cómo poder lograr magnificar y alterar la escala de los personajes dentro del cuento teatral? Esta es una obra que permite este tipo de ensayos, ya que los personajes son arquetípicos y las situaciones extremas, sin subtextos psicológicos ni visiones realistas.

Había que proporcionar un conjunto de elementos con los cuales se pudiese resolver la dramaturgia y que al mismo tiempo satisficieran nuestras visiones. Entonces surge el homenaje. El homenaje a la perspectiva, al *trompe l'oeil*, a la Venecia íntima

y misteriosa, a la Venecia turística, creando un espacio único pero con todos los ingredientes jerarquizados, en forma simultánea. Así aparecen los grandes temas visuales y escenográficos:

- La ilusión óptica
- El interior - exterior
- El techo - cielo
- La plaza - salón
- La loggia - caja de sorpresas
- La postal operática

Estos grandes temas se desarrollan permitiendo que la solución escénica sea más dinámica. El espacio es fácilmente reconocible como veneciano. La ilusión óptica se basa en la perspectiva falsa, aumentando la sensación de profundidad del escenario y del cuento visual, alterando simultáneamente el tamaño del actor. A medida que nos alejamos del espectador, se desmaterializa más la escenografía, transformándose en una ilustración ficticia y saturándose pictóricamente. A medida que nos acercamos al espectador, el espacio se concretará más, adquiriendo escala y dimensiones reales, pero al mismo tiempo perdiendo detalles pictóricos y quedando inconcluso. Una transformación axial desde la tridimensionalidad contemporánea corporizada, hasta la bidimensionalidad clásica con su

acumulación de elementos ilusorios.

Nos parecía importante insistir en lo artificial. Esto se creaba fácilmente cuando los actores y la acción se trasladaban hacia el fondo del escenario. O sea, a medida que nos introducíamos en la fantasía pictórica. En esa situación los actores se verían más grandes y desproporcionados, ocupando lugares reducidos por la escala óptica. El cuadro visual del fondo representaba la ciudad y sus canales. La ilustración de la fantasía. En ese entorno había licencia para desarrollar los *gags* y efectos sorpresa que tanto Griffero como los actores proponían.

Pero también existía la dimensión real. Era necesario un contexto corpóreo contundente. La escala noble, palaciega, la grandeza y riqueza de esa época, debían estar presentes. Es así que la caja incluía algunos detalles arquitectónicos, como molduras y cornisas, que se magnificaban en esta perspectiva fugada artificialmente. El actor, en primer plano, adquiría una dimensión más insignificante ante la enorme dimensión de la habitación abierta hacia la sala. La altura del techo-cielo era real y las dos puertas de tamaño más que natural. La construcción de esta caja era materialmente verdadera, permitiendo una relación y contacto físico, de los actores con el espacio, más dramáticos.

El problema del interior-exterior era fundamental resolverlo. Al no haber una necesidad teatral de verismo escénico, era posible establecer una ambigüedad. Un espacio reversible. Se podía entrar y salir del escenario al mismo tiempo. No había adentro ni afuera determinados. La gran sala habitación era también una plaza. En este sentido es donde el apoyo de la iluminación se hace fundamental. Para determinar una localización virtual, aparece uno de los grandes temas de esta escenografía. El techo-cielo. Este plafón transparente y opaco permitía, mediante sus cambios climáticos y de intensidad, transformar un exterior en interior en forma progresiva o instantánea, conciente o inconcientemente para el público, sin intervenir físicamente en la escenografía, sino que por el gran apoyo virtual que tiene el teatro: la luz.

En este caso era aún más excitante ya que contábamos por primera vez con un equipo computarizado recientemente adquirido por la Universidad.

Gracias a él pudimos construir la secuencia de iluminación en pocos días e introducir cientos de matices en cada ensayo técnico. Intervenir el color con tal precisión que no hubo nada al azar. Al mismo tiempo nos permitió tener un rigor exacto en el *timing* de los muchos cambios y efectos que necesitó el montaje. ¡Y sí que los hubo!

La producción limitaba con lo operático. La cantidad de elementos y accesorios, el vestuario pintado a mano, el maquillaje y las máscaras, la misma inclusión de temas musicales con la banda de sonido y su relación con el diseño y el espacio, iban conformando algo que nos atraía y empujaba a todos los que participamos en el equipo. Todo tenía connotación de gran espectáculo. Había que optar por "la postal". Esta opción no era sólo en lo visual. Creo también que empapó el trabajo actoral hasta la médula. La sensación permanente durante los ensayos y la ejecución técnica, era la de una fiesta. Nunca se perdió el humor. El ambiente de trabajo y el involucramiento de todos fue total.

En el proceso del diseño confluyeron varias vertientes. Naturalmente la fuente de inspiración principal estaba en los pintores venecianos como Bellini, Carpaccio, El Veronés y Paolo Ucello para el espacio, y Longhi, Canaletto, Guardi y Tiépolo para el color y texturas. Tiépolo especialmente para los cielos cambiantes.

Pero yo también quería rescatar la magia y probar la artificialidad de los teatros del Renacimiento con la grandeza de aquellos creadores. Enfrentar al público de hoy, entre el que me incluyo, a la caja-cuento. Redescubrir las técnicas de los telones pintados con todas las reglas del juego, hacer un homenaje particular al *trompe l'oeil* construido con todo el rigor matemático de las leyes teatrales de la época. Manejar la ilusión visual haciendo que el público se deje engañar a conciencia y aceptándola con pureza. Rescatar el encanto de la ingenuidad y combinarlo con nuestra modernidad. Acoger la ironía y la estética de nuestro milenio que está por terminar. Reencontrarnos con la esencia del eclecticismo teatral. Un retorno a las fuentes sin caer en la reconstrucción arqueológica ni la gravedad ilustrada. En fin, una humorada en serio.