



**FACULTAD DE COMUNICACIÓN
GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**

LA ESCENA CONTEMPORÁNEA: LA FIGURA DE ES DEVLIN

Trabajo de Fin de Grado · Diciembre 2021

Autora: Candela Barba Lozano

Tutor: Joaquín Marín Montín

ÍNDICE

RESUMEN.....	4
INTRODUCCIÓN.....	5
HIPÓTESIS, OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.....	6
MARCO TEÓRICO.....	7
1. LA PUESTA EN ESCENA.....	7
1.1. Delimitación conceptual	
1.2. Componentes escénicos	
1.3. Tipologías de puesta en escena	
1.4. Historia: orígenes y evolución	
1.4.1. Prehistoria	
1.4.2. Teatro griego	
1.4.3. Teatro romano	
1.4.4. Teatro medieval	
1.4.5. Teatro renacentista	
1.4.6. La comedia del arte y teatro isabelino	
1.4.7. Teatro barroco	
1.4.8. Teatro prerromántico y romántico	
1.4.9. Teatro contemporáneo del siglo XX	
1.4.10. La escenografía cinematográfica	
1.4.10.1. Etapa del cine mudo	
1.4.10.2. Etapa del cine sonoro	
2. LA ESCENOGRAFÍA Y LA FIGURA DEL ESCENÓGRAFO.....	28
2.1. La escenografía contemporánea	
2.2. Relación terminológica: escenografía, decorado y arquitectura	
2.3. La figura del escenógrafo	
3. EL ESPECTADOR.....	32
3.1. Espectador y público	
3.2. Recepción de la obra por parte del espectador	
3.3. Aproximaciones al espectador	
4. LOS MEDIOS AUDIOVISUALES EN LA REPRESENTACIÓN ESCÉNICA.....	35
4.1. Breve cronología histórica	
4.2. Teatro multimedia	
4.3. Intermedialidad, remediación e interactividad	
4.4. Espectadores: cómo influyen los medios en la percepción	
5. LA PRODUCCIÓN DEL DISEÑO ESCÉNICO.....	40
5.1. El espacio como identidad propia	

- 5.2. Elementos del diseño y principios de la composición
- 5.3. Proceso del diseño escénico
- 5.4. La producción de la proyección de imágenes
 - 5.4.1. El proceso de diseño de la proyección de imágenes
 - 5.4.2. Categorías de la proyección

CASO DE ESTUDIO: ES DEVLIN.....	48
1. Biografía: vida y obra.....	48
2. Metodología de trabajo, equipo y colaboración.....	52
2.1. Metodología de trabajo	
2.1.1. La conversación	
2.1.2. El texto y la investigación	
2.1.3. De ideas a formas: la creación	
2.1.4. Los elementos fundamentales: el espacio	
2.1.5. La revisión	
2.1.6. De bocetos a maquetas	
2.1.7. Elección y duración de los proyectos	
2.1.8. Arte sostenible	
2.2. Equipo y colaboración	
2.2.1. El equipo	
2.2.2. La colaboración	
3. Elementos fundamentales de la obra de Es Devlin.....	59
3.1. Espacio y tiempo	
3.2. Luz y oscuridad	
3.2.1. Aperturas	
3.2.2. Espejos	
3.3. Escala	
3.4. El cubo	
3.5. Laberintos o <i>mazes</i>	
3.6. Círculos y modelos de ciudades	
4. Visión sobre la audiencia.....	65
 CONCLUSIONES.....	 67
 BIBLIOGRAFÍA.....	 68
 ANEXOS.....	 72

RESUMEN

Como en todas las épocas, los rasgos estilísticos de las artes escénicas van evolucionando y transformándose con el avance de las tecnologías, las cuales también modifican la experiencia de los espectadores. En este trabajo, se presenta el análisis de la trayectoria de la diseñadora británica Es Devlin, la cual se enmarca dentro de los elementos y filosofías que se dan actualmente en la puesta en escena. Como contextualización, a través de un recorrido histórico del teatro, la escenografía, la inclusión de los medios, la recepción del espectador y las etapas de la producción del diseño se expone la vida y obra de la artista; en la cual resalta la colaboración, el intenso trabajo de diseño y el cuidado a la audiencia.

Palabras clave: es devlin, puesta en escena, teatro, performance

As in every era, the stylistic features of the performing arts evolve and transform with the advance of technologies, which also modify the spectators' experience. This project presents an analysis of the trajectory of the British designer Es Devlin, which is framed within the elements and philosophies that are currently present in staging. As contextualisation, through a historical tour of theatre, scenography, the inclusion of the media, the reception of the spectator and the stages of the production of the design, the life and work of the artist is presented; in which the collaboration, the intense design work and the care for the audience stand out.

Keywords: es devlin, staging, theatre, performance

INTRODUCCIÓN

La puesta en escena abarca un amplio espectro de espacios de representación: teatral-operístico, cinematográfico, televisivo, música... Su presencia es inevitable, variable y adaptable según el ámbito en el que se vaya a encontrar. Para que esta se materialice cuenta con un conjunto de componentes que han ido evolucionando en la historia junto a ella: como la iluminación, el vestuario y la caracterización, los actores, el sonido y la escenografía. Una red de redes que se armonizan por y para la producción de una obra que se mostrará al público. Se observa cómo la puesta en escena, y concretamente el trabajo de creación escenográfica, ha evolucionado desde su forma más primitiva y secundaria a su autonomía como culminación artística desjerarquizada, al igual que el resto de componentes escénicos. Todos poseen autosuficiencia, pero convergen entre sí para poner en escena una obra, sin olvidarnos de cómo en los últimos dos siglos los nuevos medios y tecnologías audiovisuales se unen e interactúan con las artes escénicas, como es el caso de la proyección de imágenes o *video mapping*. Sumando en creación, espectacularización, interacción y colaboración; y por tanto haciendo nacer nuevas experiencias.

Por todo ello, en el caso de estudio a analizar se tratará la figura de la escenógrafa británica Es Devlin. Artista y diseñadora de escenarios de diferentes artes escénicas contemporáneas desde hace más de veinte años que fusiona el diseño, la arquitectura, la luz, la música y el lenguaje conformando lo que actualmente es su estilo y metodología de trabajo. Se escoge estudiar sus creaciones ya no solo por su gran trayectoria profesional en teatro, ópera, televisión, moda y espectáculos en vivo; sino por cómo su estilo, su filosofía de trabajo colaborativo, su carácter polifacético y su mirada mediatizada; las cuales reflejan la escena contemporánea. Y es que a través de ella se valorará la relación actual entre la escenografía, la influencia de los medios en la escena y la figura de los espectadores y su recepción en todo ello.

Para comprender su obra y lo que implica, en el contenido del marco teórico, en primer lugar, se conceptualizará la puesta en escena. A continuación, se expondrán los diferentes componentes escénicos ya mencionados y las tipologías, es decir las diversas maneras de presentarse dicha puesta en escena. Se adentrará dentro de los orígenes y la historia del espacio escénico hasta la actualidad, incluyendo la escenografía cinematográfica.

En segundo lugar, seguiremos con la definición de la escenografía y el papel de escenógrafo, cómo ha variado a lo largo de la historia y qué significa e implica su desempeño a día de hoy.

En tercer lugar, se expone el apartado de la utilización e influencia de los medios audiovisuales y de comunicación en la escena; sin olvidar cómo repercute en la recepción. En el cuarto apartado se dedicará a la figura del espectador y el público, cómo ha sido objeto de estudio en múltiples campos metodológicos y su papel como receptor.

Para finalizar el marco teórico se desarrollará cómo es el diseño de una producción, elementos compositivos a tener en cuenta y las etapas del proceso para llevarlo a cabo.

HIPÓTESIS, OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

- Hipótesis

La hipótesis de esta investigación es validar que Es Devlin, como diseñadora de escenarios, es una figura ejemplarizante del panorama actual de las artes escénicas contemporáneas, tanto por sus rasgos estilísticos como por su filosofía de trabajo y su perspectiva sobre los espectadores.

- Objetivos

Como objetivo principal se pretende estudiar la relación entre la escenografía, los medios audiovisuales, el proceso de diseño escénico y el espectador analizando, como caso de estudio, la trayectoria y elementos fundamentales de los diseños de la artista Es Devlin.

A su vez este objetivo principal se subdivide en varios secundarios en los cuales se apoyará.

De base, y como contextualización, hacer un recorrido de la evolución de la puesta en escena y la escenografía y conocer sus conceptos, además de eso saber de la introducción e influencia de los medios en la escena. Y por último examinar el papel del espectador y su recepción.

En segundo lugar, adentrarse en el mundo de Devlin: investigar cuál es su metodología de trabajo, cuáles han sido o son sus influencias y referencias, y por tanto conocer su estilo y visión del diseño de escenarios, de los espectáculos, del uso de los nuevos medios y de los espectadores.

- Metodología

Se llevará a cabo el análisis del caso de estudio de la diseñadora Es Devlin. Dicho análisis será del contenido de sus trabajos en los diferentes ámbitos: teatro, ópera, moda, conciertos, instalaciones, etc. Pero en primera instancia se pondrá como base su biografía y trayectoria profesional, su metodología y filosofía de trabajo y su visión sobre el mismo. En segundo lugar, se expondrán sus diversos rasgos estilísticos y su perspectiva sobre el público. Todo ello a través del análisis de entrevistas, documentales y clases magistrales impartidas por la propia artista, además se adjuntarán documentos audiovisuales como fotografías y videos de sus obras.

MARCO TEÓRICO

1. LA PUESTA EN ESCENA

1.1. Delimitación conceptual

La puesta en escena proviene de la expresión francesa *mise en scène*, acuñada a finales del siglo XIX, y abarca todos los aspectos del diseño de una producción escénica; ya sea para teatro, cine, danza, televisión o cualquier otra arte escénica. Fue en dicho siglo cuando el encargado hasta entonces de la decoración del espacio, el regidor o incluso el propio actor principal de la obra, pasa a ser el director de escena como la figura mediadora fundamental.

Dicha *mise en scène*, siendo aplicable a diferentes artes escénicas, puede tener una definición general para todas al tratarse de un conjunto de sistemas ya estructurados y organizados en sí mismos. Es así como el conjunto de los elementos de creación de una producción forma la puesta en escena: la iluminación, el sonido, la proyección de imágenes, el vestuario, la caracterización, la interpretación de los actores y la escenografía.

Según plantea Patrice Pavis, especialista en el estudio del teatro, esa generalidad o totalidad es lo que se entiende como puesta en escena: “es un concepto abstracto y teórico, una red más o menos homogénea de elecciones y de obligaciones que en algunas ocasiones, se designa con términos como metatexto¹ o texto espectacular²” (Pavis, 2011, p.164).

Pavis (1998, pp.180-181) plantea su función principal, que consiste en transponer la escritura dramática del texto en una escritura escénica, es decir, “poner en el espacio” el texto gracias a la interpretación de un actor en un lugar, y en un tiempo determinado experimentado por unos espectadores. Todo esto se lleva a cabo con la coordinación del director de escena para “poner en acuerdo” el conjunto de componentes de creación de una obra (vestuario, escenografía, actores, etc...), una suma de diferentes artes autónomas para conseguir una totalidad en coherencia y armonía (“poner en evidencia el sentido”).

Para Adolphe Appia (2014, p. 77), escenógrafo precursor de las teorías del teatro moderno, la puesta en escena no ha sido otra cosa que el procedimiento según el cual se trataba de realizar para (y en función de) una mirada, determinada concepción dramática. Sin embargo, dicha concepción solo revela la sucesión y proporciones de la acción, pero sólo desde el punto de vista dramático y no desde un procedimiento formal del modo en el que deben manifestarse; el cual es el que tiene que definirse. Dicho procedimiento, la puesta en escena, está sometido a poder hallar diversas maneras de realizarse visualmente un mismo drama; de ponerse en escena, según la época y el clima. Según él “el arte de la puesta en escena es el arte de proyectar en el espacio lo que el dramaturgo sólo ha podido proyectar en el tiempo”.

¹ El metatexto es un texto no escrito que reagrupa las elecciones que ha hecho el director, conscientemente o no, durante el proceso de ensayo, elecciones que se transparentan en el producto final o que a veces podemos encontrar, de ser necesario, en el libreto de la puesta en escena, sin que ese libreto deba ser considerado, sin embargo, como idéntico al metatexto. (Pavis, 2011, p.164)

² El texto espectacular es la puesta en escena considerada no como objeto empírico, sino como sistema abstracto: un conjunto organizado de signos. (Ídem)

Por su parte Pamela Howard, directora y escenógrafa; nos habla de una puesta sostenible y de su propósito: “La puesta en escena debe hablarle al público y tocar su fibra sensible. Tiene que estar en contacto con la cultura contemporánea y, al mismo tiempo, ofrecer a los espectadores la oportunidad de participar en una experiencia que sea teatro en estado puro” (Howard, 2017, p. 330).

Terminológicamente, puesta en escena en inglés es la misma significación que en español, pero se denomina *production* (refiriéndose más a la fabricación técnica del objeto teatral), *staging* o *direction*. En alemán se denomina *inszenierung* o *regie*. Como se ha comentado, el término en español etimológicamente hace referencia al francés *mise en scène*, el cual evoca de primeras a la escenografía (en fran.: *scénographie*, en ingl.: *scenography*, *stagecraft*, en al.: *Bühnenbild*, en it.: *scenografia*).

Palabra cuyo origen proviene del griego *skēnographos*, de *skēnographos*: escenógrafo, delineación de perspectiva de un objeto. En esencia, es el arte de diseñar o realizar decorados, que ya no solo serán para teatro, sino también para cine o televisión. La primera vez que se utiliza el término escenografía es en los trabajos del escenógrafo, arquitecto y director artístico checo Josef Svoboda, donde distinguía entre los decorados y el trabajo que hacían pintores; es decir, la escenografía como espacio.

Según Gentile *et al.* (2011) los objetivos elementales de la escenografía son dar contexto a los personajes que intervienen en la obra, aportar elementos que acentúen los rasgos físicos y psicológicos de los personajes y proporcionar al espectador una ubicación espacio-temporal referida al desarrollo de la acción dramática.

Como se observa, la puesta en escena es un concepto holístico, ya no solo por la suma de las artes que la componen sino por el conjunto total que crean; un todo integrado y sinérgico. Y es que aun pudiendo analizar cada elemento, de por sí autónomo, individualmente perderíamos cómo se comportan cada sistema entre sí: cómo cierta iluminación transforma la caracterización o varía el color de un vestuario, cómo el movimiento de los actores puede interpretarse de diferente forma según la música que lo acompaña y cómo esa música puede condicionar el ambiente escenográfico... La interacción de cada arte es lo que forma la puesta en escena y no puede obviarse del análisis ya que este quedaría incompleto. Así lo afirma Eisenstein, uno de los directores de cine y teatro más influyentes (2018, p.8): “el propósito de la puesta en escena es el de desplegar, al mismo tiempo, la máxima capacidad de los medios expresivos, y saber armonizar y ordenar el todo, de manera que nada escape al conjunto, a la unidad de contenido”.

1.2. Componentes escénicos

De forma esquematizada (ver Tabla I) los componentes escénicos, según expone Pavis (2011), serían: el actor, la voz, la música y el ritmo; el espacio, el tiempo y la acción; otros elementos materiales como el maquillaje, el vestuario, el objeto y la iluminación; y el texto puesto y emitido en escena.

El actor (cantante, bailarín o performer), con sus características y cualidades, hace de elemento de unión entre lo que dicta el texto del autor, las instrucciones que manda el director de escena y la escucha que hace del espectador, al que ha de tener siempre presente ya que para él se conforma la puesta en escena y es el que le da sentido al trabajo del actor. Por lo tanto, ante un análisis es lo primero a evaluar debido a su carácter central en toda la producción y descripción escénica.

Los elementos sonoros como la voz (inherente a la proyección del actor y sus sentimientos), la música y el ritmo son inseparables debido a su condición de coexistencia, si uno existe el otro también; y es el ritmo quien organiza y contiene a la voz y la música. La música por su parte, dentro de la puesta en escena, es un ‘acontecimiento sonoro’ en el sentido no solo instrumental, sino también vocal (voz del actor) como de efectos que se producen. Es todo lo audible en el acto. Sus funciones en la puesta en escena occidental van desde la creación de una atmósfera, como ubicación espacial o como simple efecto sonoro para una situación.

Al igual que los elementos sonoros la interdependencia del espacio, el tiempo y la acción es ineludible, al igual que su interacción. Como bien explica Pavis el tiempo se manifiesta y se transforma de forma visible en el espacio, el cual se sitúa donde se produce la acción (unión lugar concreto + momento determinado, es decir unión espacio-tiempo) creando una unidad corporal, un cuerpo en un mundo concreto. Separados el tiempo sería simple duración (música), el espacio sería pintura o arquitectura; y sin ambos la acción no tendría lugar. Aquí las categorías de espacio no se dan desde el enfoque histórico de tipologías de escenarios teatrales (mencionadas en el apartado *1.2. Historia: orígenes y evolución*) sino como formas de experiencias espaciales del espectador.

Los denominados elementos materiales de la representación son todos aquellos que existen precisamente en el escenario, en este caso principalmente se señalan el vestuario, el maquillaje, los objetos y la iluminación. Elementos independientes pero interconectados entre sí dentro de un espacio-tiempo-acción concreto.

Por último, lo que diferencia al texto puesta en escena y al emitido es que principalmente el puesto en escena es previo a la acción, es una fase de preparación pre escénica; mientras que el texto emitido está en escena audible y visiblemente.

EL ACTOR	Centro de la puesta en escena. Nexo texto-director-público	<ul style="list-style-type: none"> · Presencia · Permanencia en el personaje · Dicción · Gestualidad · Gestión y lectura de las emociones · Identificación con el personaje
VOZ, MÚSICA Y RITMO	VOZ	Inseparable del actor
	‘Acontecimiento sonoro’	Funciones en la puesta en escena occidental: <ul style="list-style-type: none"> · Creación, ilustración y caracterización de una atmósfera · Decorado acústico como ubicación del lugar de la acción <ul style="list-style-type: none"> · Simple efecto sonoro para determinada situación <ul style="list-style-type: none"> · Puntuación · Contrapunto · Creación de ambientes · Teatro musical: centro de la acción
	MÚSICA	
	RITMO	Organiza y contiene: voz y música. Musicalidad del espectáculo: organización musical en el tiempo.
ESPACIO, TIEMPO Y ACCIÓN	Interdependencia e interacción	Espacio objetivo exterior
		<ul style="list-style-type: none"> · Lugar teatral · Espacio escénico · Espacio liminar
	Transformación tiempo > espacio > cuerpo en un mundo concreto	ESPACIO
		Espacio gestual
		<ul style="list-style-type: none"> · Desplazamiento del actor · Experiencia kinestésica <ul style="list-style-type: none"> · Subpartitura · Proxémica · Espacio centrífugo
		Espacio dramático
		Mencionado y simbolizado por el texto
		Espacio textual
		Enunciación del texto en el espacio-tiempo
		Espacio interior
		Subjetivo, ensoñado por el espectador
		Espacio ergonómico
		Ambiente de trabajo del actor
		Espacio de instalación
		Lugar o edificio donde se pone en escena el teatro
		TIEMPO
		Tiempo objetivo exterior
		Duración del espectáculo y de la estructura dramática
		Tiempo subjetivo interior
		Particular del espectador
		Tiempo dramático
		Representado en los acontecimientos que se relatan
		Tiempo escénico
		De la representación
ELEMENTOS MATERIALES DE LA REPRESENTACIÓN	VESTUARIO	ACCIÓN
		Funciones
		<ul style="list-style-type: none"> · Caracterización · Localización dramaturgica de la acción · Localización del gestus global del espectáculo. · Relación representación-vestuario-universo social

MAQUILLAJE	Funciones	<ul style="list-style-type: none"> · Acentuación y subrayado de los rasgos (realistas o naturalistas) · Autonomía estética (body art)
OBJETO	<p>Manipulable por el actor</p> <p>Categorías según el grado de objetividad de los objetos:</p>	<p>Objetos mostrados</p> <ul style="list-style-type: none"> · Elementos naturales · Formas no figurativas · Objeto encontrado y reciclado en el espectáculo · Objeto concreto creado para el espectáculo · Objeto a la vez mostrado y nombrado <hr/> <p>Objetos evocados</p> <ul style="list-style-type: none"> · Nombrado en el texto · Señalado en las didascalias · Fantaseado por el personaje · Sublimado, semiotizado, en la memoria
ILUMINACIÓN	<p>Existencia visual de la representación</p> <p>Unión y color de los elementos visuales (espacio, escenografía, vestuario, actores y maquillaje)</p>	
EL TEXTO PUESTO Y EMITIDO EN ESCENA	<p>TEXTO PUESTO EN ESCENA</p> <hr/> <p>TEXTO EMITIDO EN ESCENA</p>	<p>Fase de preparación previa a la actuación</p> <ul style="list-style-type: none"> · Análisis dramático: determinar tiempo, lugar y protagonistas de la acción · Lectura de actores y directores · Intervención del escenógrafo, vestuarista e iluminador · Ensayo, activación y descarte de pistas posibles lecturas · Intentos de puesta en voz y establecimiento de la partitura vocal y gestual <hr/> <p>Ya puesto en escena.</p> <p>Describe cómo se pronuncia, enuncia y emite el texto en escena.</p>

Tabla I. Componentes escenográficos según Pavis (2011, pp. 69-205).

1.3. Tipologías de puesta en escena

Estas se enmarcan de manera generalizada, como orientación, ya que resulta complicado categorizar la gran cantidad de nuevas manifestaciones contemporáneas.

Pavis (2011) expone y diferencia las categorías según históricas, que surgieron por circunstancias determinadas, y ‘de los textos clásicos’, las cuales parten del texto dramático inexorablemente. En estas últimas la conjugación es lo más habitual.

	<i>Puesta en escena</i>	<i>Características</i>
TIPOLOGÍA HISTÓRICA	Naturalista	Imitación de lo real, de la naturaleza.
	Realista	Codificación de la realidad en signos.
	Simbolista	Realidad idealizada.
	Expresionista	Manifestación de los rasgos del director de escena.
	Épica	Se relata por medio del actor, la escenografía y la fábula.
	Teatralizada	Ficción y convención.
TIPOLOGÍA DE LOS CLÁSICOS	Reconstrucción arqueológica	Exactitud histórica sin tener en cuenta al espectador moderno.
	Historización	Adecuación de la historia.
	Recuperación del texto	Reescritura del texto dramático.
	De los sentidos	Interpretaciones infinitas de la pieza.
	Puesta en voz	Prioridad de la retórica, lo vocal y el lenguaje del texto antes que su interpretación.
	Retorno al mito	Niega la historización, la recuperación y la puesta en voz. Va a la esencia de la fábula.

Tabla II. Tipologías de puesta en escena históricas y de los clásicos según Pavis (2011, pp. 212-216).

A su vez el autor francés diferencia las tipologías de la puesta en escena según las dimensiones semiológicas del texto:

<i>Puesta en escena</i>	<i>Características</i>
Autotextual	Son puestas en escena arqueológicas, herméticas.
Ideotextual	Mundo exterior psico-social.
Intertextual	A medio camino entre la autotextual y la ideotextual. Habitual de textos clásicos.

Tabla III. Tipologías de puesta en escena según el texto dramático (Pavis, 2011, pp. 212-216).

Por otra parte, otra tipología general sería la de Hans-Thies Lehmann³:

<i>Puesta en escena</i>	<i>Características</i>
-------------------------	------------------------

³ Teórico y crítico alemán, autor del ensayo ‘Teatro posdramático’ (1999).

Metafórica	Escenificación del texto dramático. Ilustración de la escenografía por parte de los directores de escena.
Escenográfica	Escenificación independiente, con lenguaje propio.
Del acontecimiento	Escenificación de un acontecimiento que no depende del texto, pero sí una instalación.

Tabla IV. Tipologías de puesta en escena según Hans-Thies Lehmann (Pavis, 2011, pp. 212-216).

1.4. Historia: orígenes y evolución

1.4.1. Prehistoria

Desde sus orígenes hasta nuestros días la escenografía ha mantenido un fin esencial: representar en un espacio la imaginación humana, ya sea algo real o ficticio.

La necesidad de expresión del hombre se da desde su nacimiento: el hombre prehistórico ya se representaba a sí mismo en las cacerías para demostrar a su clan su grandiosidad como cazador. Ya no solo como actor, pasó también a representar espacios: su entorno real y más adelante a los dioses, donde utilizaba máscaras y plumaje; así aparece el primer *atrezzo*. A sus dioses el hombre primitivo les dio un espacio físico y simbólico, lo que más tarde denominaríamos en escenografía espacio representativo y simbólico.

Con los egipcios llegaría otra forma de expresión además del cuerpo: el teatro de sombras, donde representaban a sus dioses, es más, los materializaban ya que consistían en efectos visuales conseguidos por telas, detrás de las cuales colocaban un recipiente con fuego al que según le agregaban que sustancias producía llamas coloreadas. Todo esto generaba imágenes que el pueblo podía ver. El teatro de sombras también se veía en China con las sombras chinescas y en otros países de oriente. En Japón se hacían grandes rituales a la diosa del Sol, Amaterasu, donde el gran montaje de adornos y ofrendas (escenografía) a la entrada de la cueva traía la luz a la tierra. La danza y el mimo son las artes del movimiento en la India, de origen divino y con gran cantidad de géneros de poesía, épica y lírica y variantes lingüísticas (sánscrito y prácrito) que contaban historias de un dios-héroe, Krishna. En Israel se utilizan los textos bíblicos, Antiguo Testamento, para dramatizarlos en el teatro.

Se denota pues que estas representaciones tuvieron, y seguirán teniendo, un punto en común: el culto a los dioses, con diferencias con respecto a cada pueblo. Dichos rituales a las divinidades influirán en el origen del teatro griego, pero a diferencia del culto de las civilizaciones mencionadas anteriormente, Grecia contará los mitos de los héroes y la historia del hombre (Oliva y Torres, 2008).

1.4.2. Teatro griego

Los primeros antecedentes del espacio escénico del teatro clásico de la antigüedad se encuentran en Grecia. Este espacio, de superficie rectangular empedrada con gradas para los espectadores, se daban por seguro la danza y la corrida de toros.

La tragedia griega, como primer género literario de la dramaturgia, nació en las fiestas de culto a Dionisio donde los griegos se vestían con máscaras de monstruos o se pintaban las caras y llevaban pieles del macho cabrío. A esto se le llamaba *tragos*, palabra que derivó en la palabra trágico. El hecho de cantar y bailar las aventuras del dios se le denominaba “canto del chivo”. Naciendo así la tragedia ya que ésta en griego significa “canto del chivo”.

Se fueron produciendo los certámenes dramáticos al empezar a construir el modelo de teatro griego que conocemos hoy día. Y en el siglo IV a.C. el espacio teatral griego estaría compuesto por (consultar Anexo: ver Anexo I. Imagen 1): la *orchestra*, donde se encontraba un altar al centro llamado *thymile* (en honor al dios Dionisio); el *theatron* (graderío); la *skene* (escena), donde se encontraban tres puertas y que con el paso del tiempo aumentarían; detrás de ellas estaba la *skenoteka* (camarines para los actores, depósito de trajes y mecanismos); delante de la *skene* está el *proskenion*.

A pesar de que los espacios estaban ya establecidos, el teatro griego no se había consolidado, pero como organización sí se trató de una invención griega. Nuevos elementos se fueron incorporando como el carro de Tepsis: el primer espacio escénico móvil, seguido del *periaktti* (paneles con doble decoración, diferente en cada cara) que fue considerado el primer recurso como elemento escénico; a su vez llegó el *ekkyklema*, el *teologéion*, la *distégia*, la escala de Caronte... Y también recursos sonoros como el *brotéion* y el *kerannoscopéion*.

A diferencia de los romanos los griegos nunca tuvieron la necesidad de hacer representaciones en interiores debido a su buen clima, pudieron disfrutar de un teatro al aire libre y tener un gran conocimiento del espacio exterior (arquitectura, argumentos de personajes).

1.4.3. Teatro romano

Tanto Grecia como Roma sentían gran pasión por el teatro, pero con sus diferencias (Gentile et al., 2011, p. 34): para los griegos el gran teatro era un rito, pero para los romanos era puro entretenimiento al ser ellos espectadores y los actores ser griegos. Roma prefirió la comedia, la sátira y la parodia; además no se identificó con la tragedia griega ya que la violencia y la sangre real se representaban en los coliseos y circos romanos.

En sus inicios el teatro romano era desmontable y consistía en tarimas ('pabellones de madera') y un telón de fondo que luego sería reemplazado por una caseta de madera (*scaene frons*, camarines). Los romanos incluyeron una quinta cara superior al "cubo escénico", es decir, fueron los primeros en colocar un techo sobre el escenario. Y así más tarde una sexta cara: un telón que separaba el espacio de representación con el del público. Actualmente conocido como el telón de boca, este mecanismo significó mucho para el teatro ya que daba inicio a los actos, los dividía y los cerraba. Por la ley de Roma no se permitían levantar teatros permanentes hasta que Pompeyo hizo levantar uno de piedra donde dentro de él había un templo dedicado a Venus, consiguiendo así que no fuera demolido. La entrada a las representaciones era gratuita y según el material del que estaban hechas las fichas indicaban los asientos según las clases sociales. A diferencia del público griego, el romano era molesto y ruidoso.

El pueblo romano fue el primero en construir una estructura arquitectónica para las representaciones teatrales (ver Anexo I. Imagen 2) y un mecanismo para la tramoya (para trampas ilusorias), además fueron los primeros en aproximarse al verismo, es decir, utilizar elementos reales (plantas, rocas, árboles...) en las escenografías.

1.4.4. Teatro medieval

Gracias a la figura de los juglares las representaciones paganas se mantendrían, aunque a escondidas, en la sociedad medieval. A pesar de ello el teatro de esta época se dará dentro la casa de Dios: las iglesias. En las misas se representaban escenas de las Santas Escrituras para el pueblo. Gracias a la misa cristiana es aquí donde se origina el término *mise en scène* (misa en escena) al ocasionarse el hecho teatral con la unión de sus tres elementos esenciales: un actor (el sacerdote), un conflicto o acción dramática (la gracia de Dios sobre los fieles) y el público (los asistentes al oficio religioso) (Gentile et al., 2011, p. 39).

Las representaciones en el interior de la Iglesia pasaron al exterior por falta de espacio y por la transformación de algunas escenas en profanas, es así como apareció el escenario múltiple horizontal (ver Anexo I. Imagen 3), la estructura más utilizada en el Medievo.

Colocadas en las puertas de las iglesias consistían en tarimas con diferentes atrios que simbolizaban el Cielo, el Infierno y el Paraíso. Lo mismo con la variación del escenario múltiple vertical (ver Anexo I. Imagen 4) en la que se podía observar un relato de forma múltiple (recurso que se daría en el cine con la pantalla dividida).

Conseguían representaciones realistas gracias al vestuario, la caracterización y los trucos técnicos como la tramoya. Se sumó también otra estructura escénica de representación: las estaciones procesionales, que consistían en carros que permitían el desplazamiento del escenario (como el carro de Tepsis en Grecia). Debido a las diferentes formas escénicas la Iglesia fue perdiendo el control que tenían en parte de las representaciones y se perseguían los espectáculos profanos como el teatro cómico y el carnaval, en el cual la propia población podía ser protagonista y forma parte de la representación.

1.4.5. Teatro renacentista

Con el cambio de paradigma, donde el hombre queda en el centro del universo e impera la inteligencia, surge el humanismo y con él la etapa renacentista. En el Renacimiento se mira al pasado: los clásicos griegos, renovándolos, ya que los traducían. Ante ello el teatro literario se reelabora y se centra en un teatro más culto, en contraposición del popular que se sigue prohibiendo por la Iglesia, a manos de la aristocracia. La ley de perspectiva leonardiana supuso una nueva representación y proporción en la distancia y el espacio. Ahora en la escenografía convergen la pintura, el teatro y la ciencia.

En un principio las pinturas en perspectiva de los telones de fondo reflejaban lugares que tenían relación con el texto dramático de forma general, se trataba más bien de espacios simbólicos, pero se dieron cuenta de que concretar y reflejar escenas puntuales era lo que pedían las acciones del texto.

Uno de los grandes representantes del estilo renacentista en arquitectura fue quien realizó este tipo de decoraciones: Donato Bramante. Él fue quien incluyó unos bastidores laterales también en perspectiva, consiguiendo así la sensación de un escenario más profundo. Sin embargo, cuando un actor se acercaba al punto de fuga se perdía esa ilusión, así que los arquitectos Sebastiano Serlio y Andrea Palladio modificaron el suelo de la caja escénica gracias a una rampa situada detrás del proscenio, donde se montaban los bastidores en perspectiva, evitando que se descubriera dicha ilusión óptica haciendo que los actores se movieran únicamente en el proscenio. Ante el fondo que quedaba tan estático sugirieron colocar pequeñas figuras humanas móviles. Todo ello reforzaba aún más los efectos ópticos de profundidad. Este espacio escénico de perspectiva frontal con un único punto de fuga, denominado “cubo escénico” o “caja espacial” hasta hoy día, reforzaba el “rayo divino”, que une la representación del infinito -en perspectiva- con el ojo del pintor y literalmente era el lugar físico donde se situaba el príncipe el cual ha tenido una ubicación variable a lo largo de la historia, que primero estuvo al fondo de la orquesta, luego en un palco a la altura del horizonte simulado por el decorado y por último en los palcos laterales. A pesar de su ubicación cambiante es el centro de la construcción espacial y por tanto de la escenografía (resituando el punto de fuga).

Por otra parte, el teatro renacentista añadió el telón de boca y el *frontispicio* o arco de proscenio, lo que actualmente se conoce como “teatro a la italiana”, que consistía en una fachada arquitectónica muy ornamentada en donde se interpretaba la escena como un cuadro (Gentile et. al., 2011, p.48), todo ello para darle mucha mayor relevancia a los decorados (ver Anexo I. Imagen 5).

1.4.6. La comedia del arte y el teatro isabelino

Además de este teatro humanista y elitista existieron otro tipo de teatros: *comedia del arte* o de la improvisación, comedia del carácter y el teatro isabelino. El aislamiento geográfico de Londres impidió que le llegaran las influencias de otros países, pero creando así su propio teatro, denominado isabelino por Isabel I. Las primeras construcciones de este teatro fueron el teatro La Rosa, el Teatro del Globo (ver Anexo I. Imagen 6) y el Teatro La Fortuna. El teatro isabelino se trataba de un edificio de tres plantas con balcones, donde se situaba el público de clase alta. A su vez los balcones acotaban un espacio central donde se ubicaba el público de clase baja.

A pesar del éxito que obtenía el teatro isabelino, sus escenografías no lo reflejaban ya que eran pobres: ambientes reducidos donde en ocasiones se tenía que indicar en un cartel el lugar de la acción o que los propios actores tenían que mencionarlo, en las escenas de noche se utilizaba un simple fondo negro, no había telón de boca ni iluminación artificial. Estas faltas hacían que la atención de la representación cayera en los propios actores y su vestuario.

En el periodo preclásico todo se simplificó: telones y bastidores doblados en ángulo (dos a cada lado y uno paralelo a la boca del escenario) cerraban lateralmente la escena y hacían posible la entrada y salida de los actores. Rescatando las puertas simbólicas del teatro griego, aquí cada puerta y cada fondo representaba un espacio diferente (ver Anexo I. Imagen 7). Sin embargo, tener cinco espacios confundía a los espectadores ya que había ocasiones en las que los espacios no utilizados en determinados momentos se consideraban no existentes para el actor, pero el público continuaba viéndolos y era imposible abstraerse de la pintura de los bastidores o el telón de fondo. (Gentile et al., 2011, p. 54). Gracias a la confusión generada se añaden las tres unidades básicas del teatro clásico en la estructura dramática: acción, tiempo y lugar. Además, cabe mencionar que, definido el director como responsable general del espectáculo, gracias a las tres características con las que trabajó el polifacético Molière (lugar común exterior, espacio cerrado y único, y cambio para cada actor), se le dio mucha importancia al uso expresivo de la puesta en escena.

1.4.7. Teatro barroco

Si los géneros teatrales más destacados del siglo XVI fueron la farsa, la comedia antigua, la tragicomedia y el pastoral; en el siglo XVII, fue la ópera italiana, unida al baile profesional y clásico. Y es que si se pudiera definir el barroco con una sola palabra esta sería la ostentación, y el teatro no se quedó exento de ella, aquí el concepto de escenografía se modifica debido a la intención de espectacularidad y sorpresa del montaje. Ahora el público acude más al teatro para hacerse sorprender que para maravillarse por una historia. Con la ópera llega un teatro de gran espectáculo cuyos elementos principales son: la rica escenografía llevaba a lo máximo (telones aterciopelados, grandiosos decorados pintados, desarrollo de maquinarias...); el vestuario anacrónico; la iluminación con gas (una de las innovaciones en recursos de expresión al convertirse en un elemento técnico fundamental en el montaje) que permitía crear ambientes de magia y misterio, y miles de efectos; los cantantes-actores, donde primaba más la música como componente de espectacularidad que el drama argumental y la creación de teatros específicos para la ópera que se construirían en toda Europa.

Varias contribuciones se dieron también durante el barroco: el bastidor (ver Anexo I. Imagen 8), creado por Giovanni B. Aleotti, formado por varillas cubiertas por lienzos que

significó el poder realizar cambios de decorado en la escena con rapidez ya que incluso se podían girar sobre sí mismos; y el dinamismo en los decorados gracias a la utilización de dos puntos de fuga simultáneos, ideado por Galli Bibiena.

Estos cambios conllevaron cambios en la arquitectura teatral (ver Anexo I. Imagen 9) al tener la necesidad de contar con grandes espacios encima (parrilla), debajo (foso), a los lados (hombros) y detrás de la escena (nichos), con la finalidad de que las maquinarias y los bastidores pudieran ser movilizados con rapidez y facilidad para hacer transformaciones. Toda la arquitectura estaba al servicio de la tramoya y de la espectacularidad escenográfica, como así también de maquinistas, tramoyistas, guindaleteros y sofistas (Gentile et. al., 2011, p. 57-58).

Ahora el escenógrafo paso a ser un escenoarquitecto ya que debía tener no solo conocimientos en cuanto al decorado y el hecho de reflejar el texto en él sino también de arquitectura (materiales, estructuras y maquinarias).

Otro cambio en este teatro fue el cierre del techo superior de la sala por lo que la luz quedaba limitada. De día utilizaban luz natural mediante lucernarias y ventanas, pero cuando las representaciones fueron nocturnas utilizaban luz artificial a través de antorchas (hachas), lamparillas de aceite, candilejas para iluminar a los actores desde abajo, candelabros y lámparas de araña. La iluminación se quedaba en alumbrar no en iluminar desde el sentido artístico.

1.4.8. Teatro prerromántico y romántico

En el siglo XVIII se destaca el drama, entre la tragedia y la comedia tradicionales; con una puesta en escena más naturalista, lo que hace que haya en los textos más realismo. Durante este siglo, para conseguir un mayor movimiento de público, se tratan temas más populares (problemas de masas) alejándose de las obras cortesanas. En la escena de esta época destacan los dramaturgos: Diderot, Marivaux, Voltaire (en Francia); en la Italia del melodrama operístico: Metastasio, Goldoni, Gozzi o Alfieri. En el teatro inglés surgieron Milton Rosmer, Dryden o Gay. Y en teatro alemán destaca por excelencia su precursor: Lessing.

La eras prerrománticas y románticas se extienden desde el siglo XVIII, iniciada en Alemania, hasta el primer tercio del siglo XIX en Francia y España. El teatro alemán se caracterizó por su enfoque al drama naturalista en obras como *Tempestad y pasión* (1776) o *Los bandidos* (1781). La Revolución Francesa influyó a los románticos, cuestionándose la tradicionalidad del teatro, buscando el equilibrio entre lo refinado y lo vulgar. El melodrama era la predilección entre los románticos.

En vestuario se caracterizó por la alta y exigente fidelidad histórica del mismo, mientras que en escenografía se incluyó el medio cajón y el panorama, un telón de fondo que alargándose por los laterales se curvaban. La luz en él conseguía efectos de luces y sombras y las pinturas daban una ilusión de realidad. Otra contribución de la época fue el gas, que permitía regular la iluminación dosificando su acceso por los tubos de caucho que llegaban hasta la sala y el escenario. Su uso supuso muchos incendios hasta que empezara a usarse la electricidad.

Ya en el siglo XIX se apuntaba llegar a lo que denomina Gentile et. al. (2011, p. 60) como “acoplamiento multimedial de los lenguajes”, es decir, lograr una unidad donde la escenografía, la luz y el sonido se integre con el trabajo de los actores.

Del realismo se pasará a su extensión: el naturalismo (ambas influirán en las tendencias del siglo XX). Y con él la reacción contra su detallismo realista y material: el simbolismo. Caracterizado por la indagación de la mente, las ideas y el espíritu; el cual está antes que la materia; es decir la preferencia por los mitos o leyendas frente a la historia. Esto es debido a que los mitos son más fáciles de interpretar simbólicamente. Cabe incluir también el férreo interés por lo trascendente (la muerte) y el uso conjunto de diversos lenguajes escénicos: conjunción de música y palabra, recitados, coros; uso de la danza, modos especiales de movimientos escénicos; empleos múltiples de la iluminación, particularmente en su dimensión psicológica y mágica, a fin de crear climas y ambientes de ensueño y de misterio.

Con esta unión de lenguajes se aspiraba a que la acción escénica fuera como un cuadro vivo, en movimiento (Oliva y Torres, 1990, p. 292). Se centrarán mucho en el uso de los colores, pero en vez de estar centrados en el decorado simple lo estarán en el vestuario y la iluminación.

Aparece el enfrentamiento entre puesta en escena naturalista y simbolista. Donde la primera prepara el medio escénico con “los cambios frecuentes y rápidos, las formas cerradas para los interiores y la sensación de atmósfera para los exteriores tales como bosques, prados y cementerios” (Ídem). Y la segunda, la puesta en escena simbolista, reniega de la naturalista: “la puesta en escena simbolista niega su propia materialidad y termina por concentrarse en el vacío y el silencio, evocando el mundo de manera alusiva, concentrada y poética” (Pavis, 2015, p. 37).

Como señala Pavis (2015, p.37-38), aquí se observa el doble origen contradictorio de la puesta en escena. Como la representación naturalista imita a través del mundo de los objetos y el medio social (real) codificándolos en una red de signos, y como por otra parte, la representación simbolista hace alusiones a la realidad sin poder aislarse de esta.

Es por tanto en este punto de la historia, hacia 1880, cuando la escenografía adquiere la relevancia que le corresponde y se convierte en un personaje más; y así el término “puesta en escena” adquiere su significación moderna y casi un arte autónomo, conducido por los directores de escena.

En cuanto a la ópera de este siglo: evolucionará hasta llegar al “espectáculo total” con Richard Wagner. Ahora no solo primaba el cante del intérprete, sino también su interpretación del personaje, su sentimiento, que hubiera una clara relación entre texto e interpretación (cantante-actor). En segundo lugar, cambiaron los argumentos y sus temas: pasaron de las historias mitológicas a unas más contemporáneas, inspiradas en Oriente, España... Con los románticos estos temas se vuelven dramáticos (sobre todo de Shakespeare) y la escenografía se llena de ambientaciones góticas. Con Wagner y su “espectáculo total” la ópera se renueva, trayendo drama, arias, danzas, coros que seguirán el camino de una leyenda o mito (mirando al teatro griego, concretamente la tragedia) que refleja y habla de la identidad, la concepción religiosa y cultural, y que especialmente tiene la estructura dramática adecuada para contar con el apoyo de la música, la pintura y la poesía. Una proposición de obra total con la constitución de la música, la danza y la poesía.

1.4.9. Teatro contemporáneo del siglo XX y XXI

Desde antes del comienzo del siglo XX hasta los años 50, la escena (y las artes en general) vivirá oleadas de movimientos y tendencias. Cambios inesperados pero muy bien

recibidos debido a la culminación industrial que supuso para el teatro los escenarios móviles y la iluminación ajustable, la invención del cinematógrafo y por tanto del cine a finales del XIX; el peso que adquiere la figura, ahora más separada del resto de funciones, del director de escena y la posibilidad de recibir la información de manera más inmediata. Tantas transformaciones fueron posibles gracias a figuras como Meyerhold, Piscator, Brecht o Pirandello.

Partiendo de la biomecánica teatral de Vsévolod Meyerhold en el cuerpo del actor, su postura antinaturalista y la ruptura que hacía de la cuarta pared en escena; pasando por el movimiento expresionista alemán que en los decorados rompería el equilibrio con líneas y planos inclinados y asimétricos, jugaría con los efectos psicológicos de las proyecciones y las sombras y claridades de la iluminación (ver Anexo I. Imagen 10). Aquí cada escenógrafo reflejaba su perspectiva del mundo y la obra, pero todos coincidían en que el decorado, y el juego de los actores, no habría de construirse a partir de la historia detallada de la obra, sino de sus líneas de fuerza, de sus momentos de exaltación, de sus gritos (Oliva y Torres, 1990, p. 370).

Este movimiento duraría hasta entrados los años veinte, y ahora en la escena primaria algo más realista y político; como el carácter de propaganda ideológica del teatro de Erwin Piscator, que nunca abandonará unido a sus montajes de calidad. Junto a él se seguiría Bertolt Brecht que renovarían el drama europeo y que se convertiría en un estilo teatral: el brechtismo. Para él (Oliva y Torres, 1990, p. 382):

El teatro debía ser consecuente con el momento histórico en que uno vive. Y su realidad exigía una escena racional, científica, precisa y objetiva. [...] Brecht, desde planteamientos basados en el materialismo histórico, conduce aquella funcionalidad hacia el sentido político del teatro, a partir de criterios de utilidad y eficacia del arte.

Su denominado teatro épico se caracteriza por el efecto de distanciamiento brechtiano, el cual consiste en reconocer al objeto, pero como algo ajeno; obviamente evitando la identificación, para alejarse de los sentimentalismos e invitar a la sugestión y reflexión del espectador (ver Anexo I. Imagen 11).

Otra de las figuras destacables de este siglo es Luigi Pirandello, que con su existencialismo utilizará el teatro para presentar sus obras como una reflexión vital: el hombre ante la existencia y ante él mismo. Esto lo conseguirá obligando al espectador que cambie su enfoque de la escena rompiendo la ilusión escénica afrontando comportamientos vitales con teatrales.

Con Antonin Artaud encontramos una visión radicalmente distinta del teatro, su teatro se oponía al teatro digestivo, reconfortante, que no cuestiona al espectador en su ser interior ni en su ser social. A cambio, propondría un teatro inquietante, destructor, revolucionario (Oliva y Torres, 1990, p. 386). Un teatro con un lenguaje de escena rico, simbólico y sugerente. Donde su finalidad no es ni política ni social, sino llegar a la profundidad del individuo para alterarlo.

Si tras la Primera Guerra Mundial surge un arte antirracionalista, con el expresionismo, el dadaísmo o el surrealismo; tras la Segunda Guerra Mundial emerge el teatro del absurdo, cuyo principal innovador dramático es Samuel Beckett. Lo hiperbólico, anormal y las acciones tan extrañas interpretadas por los actores acentuaban ese distanciamiento de Brecht que ya hemos comentado.

A finales de esta década siguen apareciendo movimientos como el *happening*, donde el espectador pasa a ser activo y partícipe de la acción artística. Este movimiento no solo entró en el teatro (*Living Theatre* y *The Open Theatre*) sino que está estrechamente relacionado con el *action-painting* de Pollock, con John Cage en la música, el *pop-art* o el movimiento hippie. Por otro lado, con el primer festival experimental de teatro del mundo en Francia, el Festival Mundial de Nancy, se dan lugar movimientos escénicos modernos como el *Bread and Puppet Theatre* de Peter Schumann, con la introducción de marionetas al escenario; el *Teatro campesino* de Méjico de Luis Valdés, de comedia amarga e irónica donde los protagonistas son los propios campesinos/comediantes, el campo y la realidad social en la que viven. Más tarde este teatro se reelaborará con *los corridos* y *el Mito*. Otra obra histórica en este festival será *La mirada del sordo*, del americano Bob Wilson, que llegó a durar siete horas y media ante “la tensión, la lentitud de los gestos, convierten la mínima porción de este espectáculo en un momento ceremonial. (...) Se trata de descomponer las acciones y secuencias en todos y cada uno de sus pasos y movimientos menores, para teatralizarlos uno tras otro” (Olivia y Torres, 1990, p. 417-418). Y el grupo sevillano La Cuadra, que con su obra *Quejío*, impresionó al público con su teatro ancestral y autóctono, lo cual supuso un enorme lanzamiento para este grupo.

En este teatro contemporáneo hay dos personalidades que merecen ser mencionadas. La primera, Jerzy Grotowski, y su “teatro pobre” en el que rechaza las categorías (actor, escenógrafo, espectador...) y coloca todo el peso en el actor como creador de la escena. La segunda, Peter Brook, inconformista de su propio estilo teatral e investigador de los problemas del teatro (*El espacio vacío*, 1968). Se despojó del decorado trabajando con los elementos más mínimos y simples.

Otros directores escénicos de la escena contemporánea como Kantor, Strehler, Barrault, Ronconi y Víctor García forman parte de la historia más actual del teatro.

En Latinoamérica, lugar de ensayos de un teatro renovado alejado de las influencias europeas, Enrique Buenafuente le da al teatro un sentido colectivo, en el que la figura del director de escena es criticada y reemplazada por la concepción de que todos los integrantes del hecho teatral, especialmente los actores, son autores del mismo.

En España, los grupos que sacaron nuestro teatro fuera de nuestras fronteras y aportaron al movimiento alternativo fueron: *La cuadra*, *Els Joglars*, *Els comediantes* y *La fura del baus*. Contribuyendo no solo al lenguaje oral sino también a otros lenguajes como: la mímica, la luz, la expresión corporal y la visualización de un espectáculo. *Els Joglars* dirigido por Albert Boadella se caracterizará por un teatro de la palabra, que con humor e ironía sitúa a los personajes en espacios desubicados, ficcionales, de costosa escenografía al utilizar técnicas modernas (ver Anexo I. Imagen 12). Por otra parte, la compañía de *Els comediantes* busca divertir en el mundo del folclore incluyendo elementos espectaculares del circo (ver Anexo I. Imagen 13). Y el más cercano en el tiempo, *La fura dels baus*, que significó una oleada de aire fresco e inesperada con espectáculos donde los actores son dueños de todo el espacio (ver Anexo I. Imagen 14), principalmente por ocupado por el público, ellos mismos se definen como: “organización delictiva dentro del panorama actual del arte”, en el ‘Manifiesto canalla’ escrito en 1983 por Andreu Morte, responsable de la gran proyección internacional que tuvieron a partir de finales de los años 80.

En la escena de los noventa hasta la actual se habla de eclecticismo y se enmarca dentro de los movimientos postmodernistas, postestructuralista o postdramáticos. Se pueden encontrar nuevos estilos como el concepto de teatralismo (Curtis Canfield), en el cual distintos estilos se entremezclan; o el realismo estilizado, donde cualquier género se puede estilizar en el escenario: ochentero, la estética kitsch, punk... Se utilizan estilos y

estéticas inspiradas en géneros cinematográficos, estilos musicales o influencias de las nuevas tecnologías.

José Gabriel López (2016) presenta una visión global de las seis principales técnicas teatrales y estilos que a día de hoy se dan en la escena contemporánea y junto a ello los directores más importantes que las representan:

- **El teatro de presencias reales**
Es el teatro más presente en la actualidad. Heredado de Antoine y Stanislavski, busca un lenguaje común para traer al espacio teatral el naturalismo, lo real. Tanto los actores y sus personajes, la acción y la fábula se inspiran en la realidad. En el caso de Krystian Lupa, figura del teatro polaco y europeo contemporáneo, su trabajo lo enmarca dentro del naturalismo, el trabajo orgánico con los actores y las improvisaciones, mostrando a personajes angustiados y en búsqueda de su identidad; sus dramaturgias suelen ser propias, sean novelas, ensayos o textos teatrales (ver Anexo I. Imagen 15).
- **El teatro de sensaciones, imágenes y símbolos**
Es un teatro que nace en respuesta al realismo escénico, rechaza la veracidad y quiere un mundo onírico y abstracto mediante el uso de signos. Es una búsqueda de un teatro sensorial que, junto a imágenes, melodías, o palabras pronunciadas con diferentes cadencias por el actor, un elemento más, se busca emocionar al espectador. Para Robert Wilson, director de escena texano que destaca por la integración nada convencional de una amplia variedad de medios artísticos en sus producciones como la danza, la iluminación, la escultura, la música y el texto; el teatro es algo que se ve y ha de ser construido en un lenguaje de signos visuales. Así para él los textos dramáticos son un punto inicial para generar imágenes, que se integran con el resto de elementos, siendo el actor uno más, el cual ha de hacer uso de movimientos ritmos y dinámicos junto con los signos de la caracterización y el vestuario, a los que le da también mucha importancia. Al igual que a la iluminación y el color, él firma sus propios diseños de escenografía e iluminación (ver Anexo I. Imagen 16).
- **El teatro expresionista actual**
El teatro expresionista observa la realidad y traslada al escenario aquellos temas que reflejan el lado oscuro de la sociedad para invitar al espectador a la reflexión. Para ello inquieta al espectador a través de un teatro dinámico, centrado en el juego y los arquetipos de los personajes. Así lo trabaja Tomás Ostermeier, director de escena y director artístico de la ‘Schaubühne am Lehniner Platz’ de Berlín, dándole importancia al trabajo actoral desde el gesto y el movimiento y no desde la palabra. Con una puesta en escena que haga partícipe al espectador y lo impacte con potentes imágenes con el uso de la proyección de video como apoyo al mundo interior de los personajes (ver Anexo I. Imagen 17)..
- **El teatro multimedia**
El lenguaje visual y multimedia a la escena. Los elementos audiovisuales, como la proyección de video, y las nuevas tecnologías, como la tecnología multimedia interactiva, se convierten en los nuevos grandes elementos narrativos. Su gran fuerza ayuda a apoyar al resto de componentes: la acción, el ritmo, las metáforas,

los detalles, los mundos interiores, etc. Esta integración de artes está muy presente en gran parte de los representantes escénicos actuales, como en los trabajos de Robert Lepage: director, escenógrafo, dramaturgo, actor y director de cine de Quebec. Integrando las diferentes artes y lenguajes en un mismo espectáculo, pero sin dejar que la imagen funcione como impacto, sino como información adicional para expresar ideas o reforzarlas. Sus historias son pequeñas, interrelacionadas con un tema y las cuenta mediante objetos que los propios actores le dan valor a través de una gran presencia dramática y expresividad corporal, buscando el sentido del juego en el teatro (ver Anexo I. Imagen 18).

- El teatro de mistura de lenguajes
Falk Richter es uno de los dramaturgos y directores de escena alemanes más importantes de su generación, su teatro se identifica por la fuerza y potencia dramática dándole mucho peso a la narrativa escénica y al trabajo actoral dentro del teatro de danza, acrobacia y gesto. El teatro de mistura o posdramático proviene de la propuesta de ruptura del acto teatral y la escritura dramática de Hans-Thies Lehmann, la puesta en escena se desvincula del texto, deconstruyéndolo, y busca provocar, perturba y agredir al espectador. Se caracteriza por la abundancia de signos, imágenes fuertes e impactantes, y mistura de lenguaje escénicos (ver Anexo I. Imagen 19).
- El teatro sin actor
Aquí el actor es un *performer* en un espacio. El actor no es un actor, no tiene un personaje que interpretar, a cambio debe hacer algo como una marioneta, sin pretender crear la ilusión, pero que por propio se presenta totalmente naturalista, porque se representa a sí mismo. Al igual que el teatro postraumático, se cuestiona el texto dramático. Romeo Castellucci representa el teatro sin actor, sus obras se basan en la instalación teatral y el performance, el no actor sino el intérprete, la provocación de una experiencia emocional al espectador y la presencia del espacio sonoro y la iluminación para crear atmósferas y motivar los movimientos escénicos (ver Anexo I. Imagen 20).

1.4.10. La escenografía cinematográfica

A finales del siglo XIX surge un nuevo lenguaje, una nueva forma de expresión para el ser humano: el cinematógrafo, el cual influiría en la evolución que experimenta la escenografía.

1.4.10.1 Etapa del cine mudo

Aunque en su invención no se centró en su dimensión más expresiva con George Méliès, *El viaje a la luna (1902)*, *La conquista de Polo (1912)*; este nuevo arte empezaría a explotarse hasta nuestros días. Gran escenógrafo, Méliès sacó todo lo que pudo de la representación escénica (ver Anexo I. Imagen 21) para contar un relato teniendo en cuenta limitaciones como que la cámara ocupaba siempre el mismo lugar y que la otra forma de representación que conocía era el teatro, por lo que las filmaciones que se hacían eran más bien un teatro filmado (tanto que las representaciones filmadas se hacían como en el teatro: con un telón de fondo fijo).

Así pues, en este cine primitivo la escenificación se creaba de manera teatral ya que los escenógrafos que trabajaban en él provenían del teatro o la ópera, por lo que el cine bebía de él. No faltó poco para que nacieran las compañías cinematográficas, entre las cuales Pathé, la cual modificó los elementos de escena ya fuera construyéndolos o incorporando objetos reales y pasando de los paneles a los muros de ladrillos. Hasta entonces la puesta en escena no cabía dentro de la función narrativa de la historia, esto cambió cuando la cámara salió de los estudios a los exteriores con el western *Asalto y robo de un tren (1903)*: escenografías naturales (exteriores) que se buscaba que tuvieran relación narrativa con las interiores (ver Anexo I. Imagen 22). Este saltó a aprovechar los exteriores supuso el nacimiento de la escenografía cinematográfica, alejándose y diferenciándose del teatro.

Ahora el escenógrafo cinematográfico debía tener tanto conocimientos en pintura y decoración como en arquitectura (escenoarquitectura). Los italianos crearon los primeros espacios tridimensionales y por tanto su organización para la realización de un filme (ejemplo *Cabiria, 1913*), y los escandinavos se acercaron al uso compositivo y narrativo de la iluminación con el claroscuro; en Norteamérica se produjo una de las películas más masivas y de gran difusión internacional hasta el momento: *Intolerancia (1916)*, donde se construyó el decorado más grande jamás construido (ver Anexo I. Imagen 23). Una superproducción ya no solo por los grandes decorados sino sumándole el uso de los movimientos de cámara, los efectos de iluminación con efectos dramáticos (años más tarde se utilizaría la iluminación artificial en los sets) y un montaje de cuatro líneas narrativas en espacios y tiempos distintos.

1.4.10.2. Etapa del cine sonoro

Tras acabar la Primera Guerra Mundial la escenografía ya se afirmaba como imprescindible para la creación del lenguaje cinematográfico. Dicha escenografía se veía enriquecida por movimientos como el expresionismo alemán, el cual le aportó “una posibilidad constructiva adecuada en las escenografías fílmicas, donde su principal sentido era la creación de una atmósfera que reforzara e intensificara la acción dramática”

(Gentile et. al., 2011, p.71), una expresión de los sentimientos y emociones que eran representados más allá de una realidad objetiva; una estilización de los decorados con el uso de la iluminación de claroscuros para simbolizar el bien y el mal o los espacios simbólicos. Estilismos que encontramos en obras de gran expresión de la época como: *El gabinete del doctor Caligari* (1919), *Nosferatu* (1922) o *Metrópolis* (1927) (ver Anexo I. Imagen 24), donde arquitectura y escenografía dan como resultado la consumación de lo monumental.

Otros movimientos por los que se vería influida la escenografía serían el cubismo, *La inhumana* (1924), donde la puesta en escena abstracta descoloca al actor; el surrealismo con *El perro andaluz* (1926) donde desaparece lo “natural” de la puesta en escena y se emplean las metáforas espaciales y el realismo poético francés donde se realizaba una documentación previa de los espacios (ver Anexo I. Imagen 25). Todo esto enmarcado con el comienzo del cine sonoro en 1927 con la película *The Jazz Singer* (1927), que supuso no solo la introducción exitosa del sonido en el cine como nuevo lenguaje cinematográfico sino también una expansiva comercialización muy rentable que trajo como consecuencias cambios de formatos y equipamientos en salas y estudios, mejoras técnicas y cambios de producción... El cine mudo quedaría obsoleto y primaría el sonido sobre la imagen.

Con el crack del 1929 nacen en Hollywood los musicales, la comedia, el cine de gangsters y el western; y con todo ello el espectáculo: grandes escenarios, decorados montados sobre discos, trucos fotográficos, empleo de maquetas, los *backlots* (espacios exteriores cercanos a los estudios para su filmación) ... Ante tal despliegue de elementos nace el “cine de productor” creándose los departamentos especializados (ver Anexo I. Imagen 26). El director artístico cinematográfico ahora es el diseñador de producción y está a cargo de los diferentes departamentos. Por lo tanto, de escenógrafo o decorador de ambientes pasaríamos al director de arte ya que se necesitaba conjugar los diferentes criterios de los especialistas en vestuario, diseñadores, realizadores, etc. Y por último la figura del diseñador de producción como ya hemos señalado, que es la cabeza del departamento artístico y se encarga de todo el diseño conceptual. Esta jerarquización es la que se da en Estados Unidos, en Europa la figura del diseñador de producción es desempeñada por el director de arte en la mayoría de los casos.

Con la Segunda Guerra Mundial Estados Unidos se monotematizó en el género bélico, pero fuera de ello destacó la película *Ciudadano Kane* (1940), donde se añadió el uso de techos en los decorados ya que para el filme se buscaba una gran profundidad. En estos años la escenografía no experimentó apenas cambios debido a la producción casi en serie de las películas por lo que se necesitaban escenografías funcionales y estándar. Cada productora norteamericana contaba con un destacado y principal escenógrafo: en la *Metro Goldwyn Mayer* estaba Cedric Gibbons, creador del *big white set* acercándose al decorado de limbo, Antón Grot en la *Warner Bros*, autor de los oscuros y misteriosos decorados para films policiales; Hans Dreier, de la *Paramount* y Van Nest Polglase para la *RKO*. Tras la II Guerra Mundial el cine americano puso la mirada en la ficción y el cine de espías donde el decorado de *Sólo se vive dos veces* (1967) se convirtió en el más caro de la historia hasta ese momento.

Consecuencia de la Guerra Fría y la llegada de la televisión el cine pasaría sus horas más bajas, para evitarlo se inventaron sistemas como el Cinemascope y el Cinerama para atraer al público. Para la escenografía esto supuso la modificación y adaptación de la altura de los decorados ya que este cine era mucho más largo horizontalmente. Con la

llegada del cine adolescente (*Rebelde sin causa*, 1955) el objetivo de la escenografía era la perfecta creación de la atmósfera visual para la historia: elementos personales y dentro de la psique de la juventud con una clara intención de verosimilitud. No olvidamos las escenografías majestuosas para llamar la atención de los espectadores como las de las recreaciones de la Biblia (*Los diez mandamientos*, 1956), el gigantismo (*Cleopatra* (1963) y las de las comedias musicales, de nuevo.

Si ahora nos trasladamos a la Italia de postguerra nos encontraríamos con su movimiento cinematográfico por excelencia: el neorrealismo. En él se caracteriza la grabación en espacios reales, naturales y exteriores; debido a la escasez económica y a la de estudios donde grabar. Aquí el escenógrafo aprendería a trabajar en localizaciones (decorados preexistentes). Destacan los cineastas Roberto Rossellini (*Roma, ciudad abierta*, 1945), Vittorio de Sica (*Ladrón de bicicletas*, 1948) (ver Anexo I. Imagen 27), Federico Fellini (*Julieta de los espíritus*, 1965) y Michelangelo Antonioni. Estos dos últimos buscaron una nueva forma expresiva: el cine postneorrealista. Donde uno era libre al plasmar su imaginación en todos los aspectos de la creación de un film, el otro proyectaba la psicología humana.

Volviendo a EE.UU. hubo un cambio de materiales a partir de los 60: plásticos, polietilenos, acetatos, de la madera al metal, texturas sintéticas y brillantes metalizadas. Este cambio sumado a la reinención del cine de ciencia ficción supuso la creación de escenarios estratosféricos (ver Anexo I. Imagen 28) como el caso de la nave de *2001: Una odisea del espacio* (1968). A pesar de la renovación de materiales la evolución de la escenografía se quedó atascada, reutilizando modelos y materiales previos. A partir de los 70, gracias a las innovaciones técnicas, se concentrarán en los nuevos efectos especiales y una elaborada escenografía. Ejemplos de ello son los éxitos indiscutibles de la época: *Tiburón* (1975), *Superman* (1978), *Encuentro en la tercera fase* (1978) y *La Guerra de las Galaxias* (1977), donde en esta última su director, George Lucas, utilizó como recurso espacial e indispensable las maquetas para dar vida a las naves y los mundos de otros planetas (ver Anexo I. Imagen 29). Esto supuso un gran cambio para la escenografía ya que se podrían crear mundos con nuevas técnicas como: el *chroma key* o croma, también llamada pantalla verde o azul; que se empezó a utilizar en los años 30 en los estudios de *RKO* y en 1940, en *El ladrón de Bagdad*, se usaría por primera vez.

En los 80 seguían triunfando los efectos especiales y las dimensionadas escenografías como en las películas de *Indiana Jones y los cazadores del arca perdida* (1981) y *E.T.* de Spielberg, de rotundo éxito mundial. Sin olvidarnos de la saga de *Volver al futuro* (1985, 1989, 1990), con cambiantes escenarios por la historia a través del viaje en el tiempo de sus protagonistas.

Escenográficamente en los 90 se produce todo: los diseños por ordenador, los escenarios fantásticos y realistas y los espacios interiores inusuales.

Como ya se ha mencionado, empezarán a construirse los diseños escenográficos por ordenador con la era digital (naciendo así nuevos puestos de trabajo como los ilustradores digitales o supervisores de efectos visuales, entre otros).

Se perfeccionarían técnicas (ver Anexo I. Imágenes 30 y 31) como el croma (que llegaría a la televisión), el *morphing*, los *storyboards* digitales... Especialmente la asociación del uso de la pantalla verde con el CGI (*Computer Generated Imagery*) que permitirá no solo modificar el fondo de la escena y añadir personajes ficticios con actores reales, sino poder utilizar el CGI en el mundo real gracias al croma. Ejemplos de ello es *Titanic* (1997), *Matrix* (1999) o entrando en el nuevo siglo: *El señor de los anillos* (2001-2003) o las

sucesivas películas de superhéroes (*Spiderman*, 2002) que serían imposibles de realizar sino fuera por el CGI y el croma.

La escenografía se digitaliza completamente, y hoy día es la norma el uso del ordenador para la creación de esta, ya sea para cine, teatro u ópera; por ello el escenógrafo ha de tener también nociones técnicas de ilustración digital y efectos especiales.

2. LA ESCENOGRAFÍA Y LA FIGURA DEL ESCENÓGRAFO

Como se ha plasmado en el apartado uno de la puesta en escena (*Historia: orígenes y evolución*), al mismo tiempo que esta va evolucionando y transformándose con las épocas, culturas, tendencias y técnicas disponibles en consecuencia lo hace la escenografía y la figura del escenógrafo, el cual se amolda según los diferentes ámbitos escénicos. En este apartado se repasará la transformación que ha experimentado la escenografía hasta convertirse en un arte autónomo según su contemporaneidad y se precisará la terminología y estrecha relación de los conceptos de escenografía, decorado y arquitectura. Para finalizar, se revisará cuál ha sido la trayectoria de la figura del escenógrafo, mencionando a los más distinguidos; además de cómo ha ido cambiando su significado, y qué implica dicho oficio actualmente.

2.1. La escenografía contemporánea

Tomada como un figurante, la escenografía pasa de considerarse una mera decoración a ser en sí misma un arte autónomo. Así lo repasa Pavis (1998, p. 164) en una evolución histórica desde los griegos, *skenographia*, que la consideraban el arte de adornar el teatro y el decorado pintado que resultaba de esta técnica. Durante el Renacimiento, la escenografía es la técnica que consiste en dibujar y pintar un telón de fondo en perspectiva. En el sentido moderno, es la ciencia y el arte de la organización del escenario y el espacio teatral.

La escenografía asume y goza de ser un arte por sí mismo, una escritura en el espacio tridimensional (bidimensional sería el decorado), dejando atrás el significado anticuado de ornamentación y envoltorio de la escenografía tradicional (Pavis, 1998, p. 164), donde solo se plasmaba el lugar de los personajes que indicaba el texto dramático para que así los espectadores se ubicaran. Hoy, además de eso, es un dispositivo capaz de iluminar (no ilustrar) el texto y la acción humana, de dibujar una situación de enunciación (y no un lugar fijo) y de situar el sentido de la escenificación en el intercambio entre un espacio y un texto.

De la misma forma que la concepción de puesta en escena es holística (juego de sistemas que se corresponden), lo es la escenografía en sí misma: al buscar la consonancia de los materiales escénicos, la interdependencia de estos sistemas (imagen y texto) y buscar una forma de enunciación ni idealizada ni fidelizada al texto, sino lo más productiva posible para leer el texto dramático y conectarlo con otras prácticas del teatro: vestuario, iluminación, sonido... (Pavis, 1998, p.165).

Queda por tanto bien sabido que dos de los elementos principales que forman y se han de tener en cuenta en la escenografía son el espacio y el texto. Un espacio de representación vacío que se va llenando con la palabra y que gracias al texto que compone se puede llevar a cabo otro de los elementos imprescindibles en el 'escenificar': la investigación, explorar y descubrir los colores, materiales, etc... Para así llevar a cabo la producción de esta composición; la cual no tendrá vida hasta que se la den los intérpretes.

Todo ello en un trabajo de dirección y colaboración director-artista plástico-equipo técnico, que no quedará completo hasta que lo habiten aquellas personas por la que se ha creado: los espectadores, de los que se habla más extensamente en el apartado 3 (Howard, 2017, pp. 30-31).

Además, ahora este arte contemporáneo toma las funciones de (Pavis, 1998, p.165):

- Apropiarse de los espacios: escénico, escenográfico y teatral.
- Responsabilizarse de marcos más amplios: el escenario y su configuración, la relación escena-sala, la inscripción de la sala en el edificio teatral o el lugar social y el entorno de la zona destinado propiamente al teatro y la del edificio teatral.

Y consigue reunir algunas de sus diversas tendencias como:

- Rechazar la frontalidad y la caja italiana (anacrónicos y distantes en la percepción), para así abrir el escenario a la sala y acercar al público la acción.
- Abrir el espacio multiplicando los puntos de vista y por tanto la percepción del espectador que puede colocarse alrededor o en el centro del acto.
- Plantear la escenografía según el actor y sus necesidades, además para un diseño dramático en concreto.
- Reestructurar el decorado haciendo que se apoye en el espacio, el objeto y el vestuario; sobreponiéndose al estereotipo de mera superficie para vestir.
- Utilizar el escenario como un accesorio con el uso de materiales ligeros y móviles.

2.2. Relación terminológica: escenografía, decorado y arquitectura

Como ya se ha expuesto anteriormente, la escenografía, en sus inicios; venía a significar la decoración o el adorno del espacio de los personajes. Con su autonomía y su significado actual de conjunto y conjugación de los diferentes elementos escénicos; ésta se separa del único sentido de decoración como los elementos que adornan un espacio, es decir, el decorado.

Otro término que se interrelaciona con la escenografía es la arquitectura. Definida como el arte de proyectar y construir edificios (RAE), su función de creación de espacios se toca y confunde con esa misma función que tiene la escenografía. Sin embargo, a pesar de esa coincidencia, la arquitectura por un lado se encarga de la construcción de edificios, es decir, generando construcciones y espacios en sí; mientras que la escenografía ocupa esos espacios ya creados por la arquitectura (a excepción de espectáculos al aire libre). Otro aspecto en el que coinciden y se genera confusión es que ambas implican tener una visión de conjunto: por un lado, el arquitecto ha de tener en cuenta todos los elementos y sistemas (estructura, instalaciones...) que conforman al edificio y por el otro esos elementos del escenógrafo, que también ha de tener una visión global, son la iluminación, los actores, el texto...

Es además con “la búsqueda de soluciones escénicas más escultóricas” (Howard, 2017, p. 35-36) cuando estos conceptos más se encuentran y la escenografía se beneficia de ello: con Appia, que introduzco los conceptos de apertura y frescura arquitectónicas en una época de decorados pintados con técnicas ilusionistas y con Mendelsohn, que partícipe del movimiento expresionista diseñó escenarios y vestuarios para puestas en escena al aire libre, además de crear una integración y relación espacial entre intérpretes y público, como una entidad.

2.3. La figura del escenógrafo

En sus inicios, la figura como tal del escenógrafo no existía, ya que era el director o incluso el actor principal el que se encargaba de todos los aspectos de la obra. Más tarde, debido a la magnitud de las representaciones y el nacimiento del concepto de puesta en escena se creará la necesidad de diferenciar el papel de director de teatro con el de escenógrafo: que solo se encargará de decorar según lo establecido por el texto y su director.

En el Barroco, el escenógrafo necesitará conocimientos de arquitectura debido a las grandiosas estructuras, materiales y maquinarias para el acontecimiento escénico del momento, así que pasará a ser un escenoarquitecto.

En el siglo XIX el escenógrafo adquiere la importancia de una figura más dentro de la creación de una obra y su mundo. Y para el siglo XX la figura del director de escena ya está separada del resto de funciones. Con Meyerhold, el escenógrafo no debía crear el decorado en función del detallismo de la historia que se encontrara en la obra, sino de sus momentos más álgidos y de peso. Mientras que con figuras como Appia y Craig, el escenógrafo es un agente activo y principal de la representación teatral, ya que aquí la escenografía se convierte en un arte autónomo tridimensional sujetado por el tiempo, el tempo musical y la iluminación. Nuevos estilos acontecen con los constructivistas rusos como Tairov, discípulo de Stanislavski y Meyerhold, que plantea el espacio según planos, líneas y curvas que convierten el escenario en una máquina de juego. En contraposición, escenógrafos como Copeau manifiestan la vuelta a un escenario desnudo, rechazar la maquinaria y darle el peso y el servicio de todo al actor y al gesto. La cara opuesta de todo esto serán los ballets rusos de Diaghilev, que se afaman a partir de 1909 en París, con vestuarios folclóricos de intensos colores (rojo, naranja, amarillo, verde) y decorados en telas pintadas que no reflejan la acción escénica. Llamado como “el teatro de los pintores” al participar en ello artistas como: Picasso, Matisse, Braque, Utrillo o Dalí (Pavis, 1998, p. 167).

A día de hoy, el oficio de escenógrafo es el de un artista que tiene que:

- saber dibujar, pintar, delinear y construir de una manera teatral para expresar sus pensamientos o ideas a través de bocetos de atmósfera, planos técnicos, maquetas y figurines;
- conocer desde Historia de la Dramaturgia Universal, Historia del Traje y de la Moda y anatomía artística hasta técnicas escénicas, tipología de los tejidos, principios de la iluminación teatral y fundamentos del diseño, la composición y de la dirección escénica para poseer un vocabulario visual.
- Saber leer tres idiomas, mínimo, ya que la mayoría de los libros de la especialidad están publicados en francés, italiano, inglés, alemán, ruso, checo y polaco;
- tener mucha resistencia mental y física, para poder pasar muchas horas a solas consigo mismo y aguantar los ritmos impuestos por la producción (Kriúkova, 2012).

Asimismo, ha de tener cualidades como:

- una gran imaginación para llevar la realidad a la ficción, una curiosidad insaciable por aprender, descubrir y saber de dónde sale cada cosa y por qué; para así ver más allá de la superficie, ver la verdad.
- Tener la capacidad de dirigir y motivar al tener que trabajar en colaboración y por ende ser fuerte y paciente para llevar a cabo varias tareas a la vez y pensar de forma lateral en varios niveles (Howard, 2017).

Y sus responsabilidades van desde:

- la toma de decisiones y la consulta reiterada desde el principio (desde el plan de producción);
- el saber del resto de artes teatrales que integran la producción teatral y conseguir que se entienda el delicado y complicado proceso de que un teatro funcione; en el que participan el director (con sus ideas y métodos), el guionista (entender las implicaciones del texto, entenderlo igual que el director y los intérpretes), los actores (escuchar sus demandas y disciplina), los demás artistas plásticos y el equipo técnico. Un trabajo colaborativo en el que debe anteponerse la cooperación ante las declaraciones personales.

Por tanto, el escenógrafo ha de cumplir con su mayor responsabilidad y por lo que se le asigna: aprovechar todo lo que tiene para crear espacios imaginativos y apropiados para cada producción. A esto hay que incluir, especialmente ante el mundo globalizado y la emergencia climática en la que se enmarca actualmente, la responsabilidad ambiental de este arte ya que es en el que más materiales se gastan de vida corta. Replantear su impacto y buscar formas sostenibles sin que eso signifique renunciar a creatividad o divertimento (Howard, 2017, pp. 24-32).

3. EL ESPECTADOR

3.1. Espectador y público

Resultado complicado separarlos, pero Pavis (1998) define al espectador como individuo portador de códigos ideológicos y psicológicos de grupos diversos mientras que el público es una entidad, un agente colectivo que reacciona en bloque. Pasan de ser individuos desconocidos anexionados en un mismo espacio a convertirse en un grupo en bloque, una congregación.

Por su parte Anne Ubersfield define al espectador (1996, p.305) como destinatario del discurso verbal y escénico y receptor del proceso comunicativo, pero también como 'sujeto de un hacer'. Es decir, es co-creador del espectáculo comprendiéndolo, analizándolo y disfrutándolo siendo en él, por él y para él que dicha función se produce y se le da sentido; en definitiva, el trabajo que se le presenta no está acabado hasta que este está delante formando parte de él.

3.2. Recepción de la obra por parte del espectador

Ante una representación el espectador la interpreta, analizándola y por tanto haciendo un acto de comprensión. Esta recepción se convierte en una experiencia estética, el "arte del espectador" como lo denomina Brecht; ya que el espectador no solo consume lo que le presentan (rol pasivo), sino que participa en la producción de la misma (rol activo), formando parte de su experiencia siendo también productor (posible identificación ideológica o con el personaje). El espectador, sea en la medida que sea, acaba interpretando en su percepción debido a que algunas categorías dramáticas no pueden ser aprehendidas más que en la relación del sujeto con el objeto escénico (Pavis, 1998, p. 190). Y al contrario de lo que se pensaba, el gesto de enseñar el 'detrás de escena' de una obra no hace más que sumar el interés del espectador hacia el trabajo escénico, influyendo en su recepción e imaginación de la obra y también incentivando su rol activo de participación.

A esto también se suma las propias expectativas del público o como se conoce como el concepto de 'horizonte de expectativas' del teórico Hans Robert Jauss, donde el espectador lleva consigo una serie de expectativas de la obra que se le va a representar en función de: su situación, el lugar de la obra, el gusto de la época o las preguntas que responde la obra. Además de las características socioculturales del público, las expectativas personales, lo que conoce del autor, el marco de la representación, título y aceptación social de la obra, la moda del momento e incluso la disposición del espectador en el espacio que debe ofrecerle visibilidad, audibilidad, comodidad y seguridad. Todo esto ha de tenerlo en cuenta el creador de la obra, el propio director de escena y el escenógrafo (Pavis, 1998, p. 192).

Con todo ello, Pavis (1998, p. 384) señala principalmente tres códigos de recepción del espectador: códigos psicológicos en cuanto a las experiencias perceptivas del espectador; códigos ideológicos que buscan saber cómo son y les llegan las ideas al público y códigos estético-ideológicos de una teatralidad, narratividad, categoría teatral o de vinculación entre estética e ideología.

Códigos psicológicos	Percepción del espacio	<ul style="list-style-type: none"> · Modo de presentación dispositivo escénico-realidad artística · Utilización de la perspectiva · Distorsiones de la visión · Organización según punto de vista del espectador
	Fenómeno de identificación	<ul style="list-style-type: none"> · Placer espectador · Producción de ilusión y fantasmagoría · Mecanismos inconscientes
	Estructuración de las experiencias perceptivas	<ul style="list-style-type: none"> · Estéticas y psicosociales · Horizonte de expectativas
Códigos ideológicos	Conocimiento de la realidad representada	
	Mecanismos de condicionamiento ideológico	<ul style="list-style-type: none"> · Ideología · Medios de comunicación · Educación
Códigos estético-ideológicos	Códigos teatrales	<ul style="list-style-type: none"> · Época · Tipo de escenario · Género · Estilo interpretativo particular
Códigos generales de la narratividad		
Códigos de las categorías teatrales		
	Códigos de vinculación entre una estética y una ideología	<ul style="list-style-type: none"> · Expectativa espectador-teatro · Expectativa de la realidad social-obra · Relación recepción-estructura · Código ideológico · Historización · Determinación de géneros según la época · Modos de comunicación teatral

Tabla V. Varios códigos de recepción del espectador Pavis (1998, p. 384)

3.3. Aproximaciones al espectador

Aunque resulta complicado poder separar con exactitud al espectador como individuo al de entidad (público), para su análisis existen diversas (pero complementarias) perspectivas en las que el espectador ha sido y puede ser estudiado. Al ser el motivo de la construcción de una escena interesa saber el modo en el que recibe gran cantidad de mensajes, cómo los vive, los siente y cuáles son sus miradas sobre la representación.

En primer lugar, la aproximación psicológica hace una cuantificación de la comprensión del espectador ante los mensajes que les ha dado el espectáculo, es decir, su recepción. Mencionándolas brevemente, las diversas herramientas de análisis que se usan suelen ser: la teoría de la Gestalt, que estudia los procesos cognitivos del espectador como participante activo; las modalidades de identificación/distancia; y el principio de placer y el principio de realidad

En segundo lugar, la aproximación sociológica realiza cuestionarios y tests, durante y después del espectáculo para medir mejor las reacciones, sobre la composición de los públicos: origen sociocultural, gustos y reacciones. La herramienta de análisis que se propone es la aplicación y adaptación de los niveles de cooperación textual al espectador dentro del espectáculo de Umberto Eco.

En tercer lugar, la antropología conforma una conjunción de diversas aproximaciones, una mirada comparativa y general de las culturas y cuestionamiento de los métodos analíticos. Sus posibles herramientas de análisis son: la perspectiva interior (estudiar a distancia dicha cultura) y la perspectiva interior (inmersión en la cultura como observador participante); y el esquema de la relación de la cultura con la tradición de Hastrup y la disciplina etnoescenológica, que estudia las prácticas y comportamientos humanos espectaculares organizados en las diferentes culturas. En cuarto lugar, el papel de la semiología en el espectador es observar la manera en el que este construye el sentido a partir de los diversos signos que aparecen en la representación, de las convergencias y de las distancias entre los diversos significados.

<i>Aproximación</i>		<i>Herramientas de análisis</i>
Psicológica	Cuantificación de la recepción.	<ul style="list-style-type: none"> · Teoría de la Gestalt · Modalidades de la identificación/distancia · Principio de placer y principio de realidad
Sociológica	Encuestas sobre la composición de los públicos	· Adaptación de los niveles de cooperación textual (U. Eco) al <i>spectator in spectaculo</i>
Antropológica	Conjunción de diversas aproximaciones Comparativa de las culturas Cuestionamiento de los métodos analíticos	<ul style="list-style-type: none"> · Perspectiva interior y perspectiva interior · Esquema de la relación de la cultura con la tradición de Hastrup · Disciplina etnoescenológica
Semiología	Construcción de los signos en el espectador	

Tabla VI. Diversas aproximaciones de estudio del espectador (Pavis, 1998, 2011)

4. MEDIOS Y TECNOLOGÍAS AUDIOVISUALES EN LA REPRESENTACIÓN ESCÉNICA

Lejos de haber sido destruida por los medios, la puesta en escena es reformada, recreada y revivida en ellos. En el fondo, se sitúa a igual distancia entre el espectáculo, vivo pero no codificable, y la tecnología, reproducible pero inerte.

(Pavis, 2015, p. 227)

El uso de tecnologías se ha ido introduciendo y acompañando inevitablemente en la puesta en escena a lo largo de las épocas, como ya hemos señalado previamente. Estos instrumentos técnicos han permitido y enriquecido la puesta en escena haciendo posible nuevas formas de expresión con la incorporación de luz artificial y por ende la iluminación, con el comienzo del siglo XX el sonido, el video y la proyección de imágenes y más adelante la realidad virtual.

Medios que, como señala Pavis (2015, p. 205), son máquinas para comunicar, tecnologías cada vez más eficaces para hacer circular la información. En pleno siglo XXI, inmersos en la era digital, la utilización de la informática y los “nuevos medios” es lo inherente en la escena: proyecciones fílmicas, las imágenes virtuales, realidad virtual, *mapping*... Los cuales, los medios audiovisuales, se han convertido en la cara más visible de una representación y su interacción tanto con otras disciplinas como con los actores y el público ha permitido la creación de nuevas experiencias y nuevas formas de contar historias; potenciando la propia obra sin que impere únicamente la espectacularidad de los efectos dados de la utilización de dicha tecnología.

Por todo ello, en esta parte se hará un repaso histórico de la introducción de los medios en la escena en el siglo XX con las prácticas artísticas y autores más significativos, para proceder a los conceptos más básicos a la hora de tratar y relacionar la escena con las nuevas tecnologías, y por último ver cuál ha sido su influencia en el espectador que demandan.

4.1. Breve cronología histórica

Haciendo un repaso de los acontecimientos históricos más relevantes del uso de los medios audiovisuales en la escena, concretamente del video, se observa como el equipo y su tecnología pasa de ser pequeño y de bajo coste a ir sofisticándose en la proyección y edición para hacer de él un uso más atractivo, pero también gracias a su abaratamiento se acrecienta su inserción en la escena. Así se encuentra:

- A Meyerhold y Piscator utilizando por primera vez en los años veinte proyecciones o filmes como “complemento o en contraste con la representación escénica” (Pavis, 2015, p. 207). También a *Walter Gropius* y a *Thomas Wilfred*.
- El uso del video a finales de los 50 con *Josef Svoboda* y la *Laterna Magika*, pionero en presentar nuevas formas de proyección teatral; y en los sesenta con *Polieri* y su “video-ballet-espectáculo”.

- En la Black Mountain College (EE.UU.) se da el *happening*, considerado el primero de ellos la obra multimedial *Untitled Event* (1952) realizada por John Cage y otros artistas, fusionando artes como el teatro, la música, la poesía, la pintura y la danza.
- Además, se dan las instalaciones interactivas (videoinstalaciones) en los 60 como la propuesta *Variation V* (1965), elaborada por Merce Cunningham y Cage, que consistía en la interacción de los movimientos de los bailarines con la iluminación y las proyecciones (ver Anexo I, imagen 32). Y la serie de *performances* pionera *9 Evenings: Theatre & Engineering* (1966), realizada por 10 artistas de varias disciplinas como ingenieros, científicos y artistas visuales que integraban las tecnologías más novedosas con el espectáculo en vivo (ver Anexo I, imagen 33).
- En los años 70 el video y la pantalla de televisión se imponen, uno de los primeros en utilizarla fue Hans-Peter Cloos. Mientras tanto en España *La Fura dels Baus* iba creando su propio estilo: adaptabilidad de diversos espacios, interacción con el público y utilizando nuevas tecnologías en la escenografía.
- En la década de los 80, el video se utilizará como un medio para renovar la obra en escena e incluso para representar la actuación de actores en la pantalla sin que estén presentes. A pesar de esto, aún en estos años no se saca el mayor partido a los televisores al tener la tendencia de juntarlos en el espacio creando composiciones.
- Todo cambia con la llegada de los 90: se dispone en el centro, ya no solo es un mero medio sino un nuevo enfoque de narración. Destacan compañías que exploraban la interacción entre los espectáculos en vivo y el video como: *The Wooster Group*, de Estados Unidos, que se especializó en la interacción entre la tecnología audiovisual y los actores; *Forced Entertainment* y *Forkbeard Fantasy*, de Gran Bretaña, *Ex Machina* en Canadá y *La Fura dels Baus* en España con obras como *ØBS* (2000) en las que usa tecnología 3D (ver Anexo I, ver imagen 34).
- Al parecer con la entrada en el nuevo milenio el uso de los medios se simplifica: utilizándose como escenografía virtual de decorados de antiguas épocas históricas. Es decir, en sus peores casos utilizar la proyección de video como simplemente sustitución de fondos pintados o en tres dimensiones. En sus mejores casos el uso del video añade dinamismo a la producción con el juego entre lo vivo y lo fílmico. Desde el enfoque del director Robert Lepage (y como se menciona en el apartado 1.2.9. *Teatro contemporáneo del siglo XX*) en su ‘Proyecto Andersen’ (2005) comenta: “los medios son tanto más eficaces cuanto que se integran a una función dramática: a un arte de contar” (Ídem) (ver Anexo I, imagen 35). También se suman las producciones del *York Theatre Royal* o las del *Royal National Theatre* que quieren incluir la proyección de video como las de: Nicholas Hytner (*Henry V*, 2003), Simon McBurney (*Measure of Measure*, 2004), Philip Pulman (*His Dark Materials*, 2003) y Andrew Lloyd Webber (*The Woman in White*, 2004). También las compañías de danza y teatro físico experimentan con este medio en sus actuaciones e incluso compañías, como la alemana *Hotel Modern* o la neoyorkina *Big Art Group*, que hacen películas en directo frente a sus espectadores.
- El uso de la proyección de imágenes combinado con las actuaciones en vivo ya se da por asimilado en cualquier tipo de contextos: conciertos, presentaciones de negocios, desfiles de moda, política, deportes, publicidad y por tanto también en la escena teatral. También se suman herramientas más avanzadas en tecnología como la realidad virtual, ejemplos de algunas compañías que se han especializado en crear escenografías artificiales y cuerpos virtuales son: *Dumb Type*, *Blast*

Theory, The Builders Association (ver Anexo I, imagen 36) o *George Coates Performance Works* (Abuín, 2008).

Como dice Gieseckam (2007), su uso demuestra la gran versatilidad para los profesionales en sus acercamientos a la escenografía, dramaturgia o performance de maneras que hacen desafiar la imaginación de los espectadores. En cualquiera de los casos, estas nuevas tecnologías no sustituyen a la escenografía o la iluminación; son medios por sí mismos y han de colaborar con el resto de las artes.

4.2. Lo multimedia en la representación

El término multimedia (Gieseckam, 2007, p. 8), se suele aplicar a cualquier tipo de actuación que use film, video o CGI (Computer Generated Imagery) y como tipo de producción su uso es equitativo al uso de la iluminación o el vestuario: localizar y crear enfoques interpretativos de la acción.

Según lo define Pavis (2015, p. 205), el teatro multimedia es el encuentro de tecnologías en el espacio-tiempo de la representación. Unos medios audiovisuales que hacen crecer a la representación y que para no queden como solamente recursos técnicos y aporten valor artístico a la obra, han de utilizarse según los siguientes criterios (Pavis, 1998, p. 151): belleza formal, autenticidad de la experiencia, carácter gratuito del juego y comunicación dirigida a un espectador.

En este contexto multimedial el texto se modifica, se juega con él, alejándose de esa concepción de que es el núcleo de la representación. En cuanto al actor: “tan pronto es tomado en directo, en tiempo y lugar reales, como queda difuminado en diversos escondites o es percibido como una sombra por los medios electrónicos” (ídem). Es decir, puede utilizarse como componente real o como virtualmente.

Diferenciándolo con el teatro cibernético y el teatro virtual, el primero (Pavis, 2015) está creado con la ayuda de los nuevos medios y de las tecnologías informáticas, es la utilización de los medios en la representación teatral, y es sobre todo, la utilización de Internet para producir espacios virtuales. Mientras que el teatro virtual se caracteriza porque su contenido está abierto al espectador, el cual participa activamente dentro de la obra, este teatro cumpliría con tres de los conceptos fundamentales que surgen a la hora de hablar de arte y nuevas tecnologías en la representación: intermedialidad, remediación e interactividad.

4.3. Intermedialidad, remediación e interactividad

En primer término, la intermedialidad o *intermedia* estudia las interacciones entre los nuevos medios de comunicación y la representación teatral, cómo un medio influencia a otro medio: cine, televisión, video y/o Internet.

A diferencia del concepto multimedia, en el *intermedia* es intrínseca la interacción de los medios ya que es lo que le da sentido: donde el material vivo o grabado no tendría sentido sin el otro y donde dicha interacción de los medios invita a reflexionar sobre su propia naturaleza y método más convencionales (Gieseckam, 2007, p. 8). A pesar de esta

distinción, multimedia e intermedia no son blanco y negro, sino que se encuentran en una escala de grises que podrá concretarse en mayor medida según qué producción.

Volviendo a la intermedialidad, esta aplicada a la puesta en escena, consistiría en observar los efectos de los distintos medios de comunicación específicos sobre sus componentes. Como por ejemplo las estructuras narrativas fílmicas, la escritura dramática que ejecuta secuencias cortas interrumpidas bruscamente o por el predominio de las iluminaciones cinematográficas sobre la práctica escénica (Pavis, 2011). Es decir, cómo la manera de ensamblar una puesta en escena pasa por una mirada mediatizada, ya sea por la presencia de la cámara, o el montaje de cine o video, la televisión, o incluso actualmente Internet y las redes sociales por la pantalla de un ordenador o móvil.

Por ello, debido a la gran cantidad de fenómenos en los que se encuentra envuelta la concepción de intermedialidad, Abuín (2008, p. 34) las distingue entre cuatro: sintética, transmedial, transformacional y ontológica. La intermedialidad sintética haría referencia a la unión de lenguajes de diferentes medios; la transmedial a los códigos y procedimientos de dichos medios; la transformacional sería la que se produce al pasar de un medio a otro y la intermedialidad ontológica cuando un medio se define en relación a otros.

Este predominio actual de efectos multimedia o fusión del video con el teatro se usa como herramienta de marketing para atraer a audiencias más jóvenes (Gieseckam, 2007, p.4-5), inmersas en el mundo del dinamismo visual contemporáneo. Ante el asentamiento del predominio de lo visual en la cultura actual los eventos en vivo o *live events* se ven mediatizados en toda su amplia aplicación de variedades bajo los rasgos de inmediatez, performatividad, fragmentación y la presencia interactiva del receptor (Cornago, 2004).

En segundo término, se habla de remediación (Abuín, 2008, p. 36) cuando nuevos medios toman el lugar de medios más antiguos para mejorarlos, manteniendo aquellos aspectos aún valiosos, pero reformulando sus características y reorganizándolos en el espacio cultura. Dos estilos visuales dentro de la remediación son: la hipermediación (*hypermediacy*), que le recuerda al usuario la utilización explícita del medio conscientemente; y la inmediatez (*transparent immediacy*), que es todo lo contrario: quiere que el usuario olvide la presencia del medio y acepte la ‘veracidad’ de los objetos representados aceptando las convenciones y la lógica del medio.

En tercer y último término está la interactividad, casi ya inmanente a cualquier obra que busca, desde la propuesta del autor, la interacción y participación del espectador el cual toma un papel activo en el mensaje que recibe llegando a cooperar en la creación de la obra *in situ* (interactor).

4.4. Espectadores: cómo influyen los medios en la percepción

Los medios audiovisuales en la escena influyen en la percepción del espectador que, ante la incesante cantidad de imágenes y acciones simultáneas en diferentes medios, ha de tener la capacidad de tener un enfoque de escaneo de los mismos en producciones *intermedia* para poder hacer una lectura de las interrelaciones entre las diversas fuentes y, por tanto, adoptar un rol activamente más productivo, selectivo y flexible en respuesta a dicha producción (Gieseckam, 2007, pp.16-17). Esto lleva a que el espectador se considere un ‘interactor’, al llegar a involucrarse en la creación de la obra.

Existe un choque en la escena teatral cuanto a la relación del espectador, el cuerpo del actor y la imagen mediatizada del mismo dada por la incorporación de los medios. Aunque a primeras podamos pensar que el espectador elige la imagen frente a la presencia real (el actor) y que por tanto “el problema” de los medios sea esa anulación de la presencia; es el replanteamiento de este conflicto y cuestionarse qué tipo de identificación hace el video o la proyección de imágenes al espectador lo que busca redefinir esa presencia. Según Cornago (2004) la mirada del espectador delega en los aparatos y el cuerpo se desmaterializa, ya que no es lo mismo la percepción que hace el público de las realidades de objetos y cuerpos que las imágenes que representan esas realidades. Así distingue entre imágenes cinematográficas e imágenes de video, y de si su proyección en escena se hace en una pantalla plana disimulada o en un monitor de televisión delante del público. Las primeras entrarían en la evocación de la ficción y la construcción de una perfección mientras que las segundas todo lo contrario: más cercanas a la realidad, la inmediatez, a la materialidad y por tanto a su imperfección. Pero, ¿cómo lo percibe el espectador? Indistintamente del tipo de imagen el receptor “se siente psíquicamente relajado y complacido ante una realidad proyectada, es decir, liberada de su contingencia inmediata, de presente y futuro, y por tanto de su contingencia moral” (Cornago, 2004, p. 600). Para el espectador dicha tecnología está a su servicio, le encanta con su magia de efectos espectaculares generándole placer a corto plazo en otra realidad (Howard, 2017, p. 328). Las imágenes ni decepcionan ni generan resistencia a la percepción: son tal cual resueltas en sí mismas para su exhibición.

Por tanto, este predominio actual de las formas acabadas y perfectas choca y marca aún más la diferencia con la realidad presente e instantánea del cuerpo imperfecto del actor, el cual está física y materialmente en el espacio junto con el espectador al mismo tiempo y en constante cambio; generando en el espectador y su concepción mediatizada de las formas más intranquilidad, más conexión directa e intimidad, menos ilusionismos al tener menos posibilidad de engaño y también menos continuidad de la atención del mismo.

5. LA PRODUCCIÓN DEL DISEÑO ESCÉNICO

Para llevar a cabo la realización de una obra no solo se ha de tener una idea ya establecida: saber qué se quiere hacer, por qué, para qué y a quién se dirige; sino también se ha de responder a preguntas que nos lleven a ejecutarla: el cómo, el cuándo, el cuánto, el dónde, con qué y con quiénes. Quiénes serán el equipo humano que se encargará de realizar cada una de las tareas de: el área de producción, el área artística y el área técnica. Una división del trabajo basada en la especialización, la cual es necesaria para que el proyecto se lleve a cabo de forma profesional y eficiente (Ver Anexo I, imagen 37). En este caso el diseño escenográfico tiene una gran responsabilidad dentro del área artística de un espectáculo, pero antes de entrar en las etapas de realización del diseño escenográfico se ha de mencionar la gran influencia del espacio, como lugar físico donde se desarrollará la producción, y el uso de los elementos y principios de composición del diseño que se aplican a cualquier arte visual para crear una obra, y que todo diseñador sea del ámbito que sea ha de conocer y manejar.

5.1. El espacio como entidad propia

Como se ha visto en el apartado *1.3. Componentes escénicos*, uno de los muchos espacios que se encuentran dentro de la experiencia espacial son el espacio objetivo exterior, aquel que se puede llenar y describir y que consta del:

- lugar teatral (espacio físico del teatro, el edificio en sí),
- el espacio escénico (creado para el espectáculo, donde se mueven los actores y el personal técnico)
- y el liminar (el que separa el escenario y la sala-bastidores);

Este espacio afecta tanto a la puesta del texto en escena como a la producción, a los actores y a los espectadores ya que es el punto de encuentro de todos ellos y donde se va a desarrollar la interacción entre ellos: la experiencia dramática. Es por tanto de vital importancia como escenógrafo conocer las características del espacio, el cual tiene personalidad y expresividad propia, que se nos presenta para la obra: adaptabilidad y potencialidad para la obra, definición del espacio dramático, geometría (altura, longitud, profundidad, horizontalidad o verticalidad), atmósfera (energías, puntos fuertes, calidad sonora) y materialidad (tipo de estructuras, ladrillo, hierro, vigas, disposición de las butacas...) (Howard, 2017, p. 34). Todo esto a través de un proceso de búsqueda e investigación de la historia del espacio, desgloses de planos de planta y elevaciones, dibujos, fotografías e incluso maquetas donde se incluya la posición de las butacas para tener en cuenta características como la escala y los puntos de vista de los espectadores.

5.2. Elementos del diseño y principios de la composición

Los elementos que conforman la creación de cualquier diseño son: la línea, la forma, la escala, el color, la textura y la luz. A través de ellos el diseñador expresa su ideación mental de la obra en la realidad, forman parte de su vocabulario visual y son la materia prima para crear cualquier composición.

Línea	<ul style="list-style-type: none"> · Cierra el espacio y crea la forma · Gran expresividad · Cualidades de dirección, longitud y grosor · Da acción: sentido direccional y movimiento
Forma	<ul style="list-style-type: none"> · Geométrica (círculos, cuadrados, triángulos) u orgánica · Más geométrica > Mayor formalidad · Enmarcación del actor y sus movimientos
Escala	<ul style="list-style-type: none"> · Tamaño de la forma en relación a la figura humana · Relación entre formas → Coproporción · Escala de la producción → Relación escenario-actor · Influencia en la atmósfera teatral
Color	<ul style="list-style-type: none"> · Respuesta emocional · Dos áreas: la luz, que crea el espectro de color, y el pigmento, colores físicos (pintura) · 3 variantes: matiz, valor y saturación
Textura	<ul style="list-style-type: none"> · Aspecto táctil de la forma · Real (3D) o simulada (2D) · Captura, interrumpe y refleja la luz (dependencia)
Luz	<ul style="list-style-type: none"> · Revela la forma y establece la atmósfera · 3 concepciones: luz real que revela la forma, luz real con forma propia de diseño o luz simulada · Características físicas: intensidad, color, distribución y movimiento

Tabla VII. R. Craig Wolf & Dick Block (2014, p. 21-36)

Los principios de composición, unión de los elementos visuales, son las diferentes formas en las que el diseñador puede usar y controlar los elementos del diseño para captar la atención a los puntos focales y dar significado a lo que quiere expresar. Constan de:

Armonía	<ul style="list-style-type: none"> · Disposición placentera de las formas escénicas · Crea una unidad estética
Contraste	<ul style="list-style-type: none"> · Disparidad del uso de las formas para crear interés · En iluminación: diferencia entre color, intensidad o distribución
Variación	<ul style="list-style-type: none"> · Cambios en los elementos para prevenir monotonía
Énfasis	<ul style="list-style-type: none"> · Prominencia visual · Guía al espectador a un punto focal
Gradación	<ul style="list-style-type: none"> · Transiciones en una secuencia para crear énfasis y sentido del movimiento en el diseño

Tabla VIII. R. Craig Wolf & Dick Block (2014, p. 21-36)

Para que estos elementos tengan un significado deben disponerse en relación al espacio y ponerlos en conflicto entre unos y otros. En el caso de la composición escénica esta debe no solo captar la atención del público, sino unir a los actores y crear una atmósfera que de vida a la obra.

5.3. Proceso de diseño

Cada diseñador emplea un método o proceso de creación único ya que al fin y al cabo expresa su visión personal y por tanto lo que podría denominarse como 'su estilo'. Sin embargo, y como cualquier tipo de creación, esta sigue unos procedimientos estándar:

- **Análisis del texto**

Teniendo esto en cuenta y a pesar de las matizaciones y variaciones según qué proceso de qué artista, sea cual sea el ámbito de la obra o producción a diseñar lo que primero siempre se pregunta es el tema, de qué trata lo que se quiere representar. Habitualmente todo comienza con las palabras, con el análisis de un texto, ya sea en forma de guion, canciones, libreto de una ópera... A mayor número de lecturas mayor entendimiento y estudio del texto. Son importantes la primera y segunda lectura, en la primera lectura se toman las primeras impresiones como lector y las cuales se recomienda anotar: contenido de la obra, reacciones, a qué ambientes nos lleva la obra y qué conflictos se dan. En esta lectura inicial se trabaja desde la intuición y las primeras ideas que surgen sin mayor profundidad.

En la segunda lectura se va más allá: se analiza cuál es la intención de la obra, su tono, su subtexto, cómo es su lenguaje, su grado de realidad... Y aquí es el momento donde se marca con subrayadores de diferentes colores el texto para desglosar todos los elementos escénicos y se anota toda la información del guion de forma organizada a través de: listados y descripción de los espacios que aparecen, descripción de los personajes, desglose de la estructura, temática y argumento de la obra. Esta herramienta de desglose se denomina estadillo, de gran utilidad tanto para el escenógrafo como para el director.

- **Determinar el estilo visual**

Una vez dado los primeros contactos con la obra se tratará de empezar a definir el estilo visual de la obra: cómo se va a expresar, qué grado de realidad tendrá; es decir, qué interpretación se dará de lo que cuenta el texto y a qué posible estilo de producción se asemejará: más representativo (realista, naturalista) o más abstracto, no representativo. Aquí será muy importante no limitarse en categorizaciones y explorar e innovar creativamente al igual que, como en el resto del proceso, colaborar estrechamente con el resto de departamentos creativos: dirección, iluminación, vestuario, maquillaje, sonido y proyección.

- **Desarrollo del enfoque de diseño**

Desarrollar el enfoque de diseño consiste en desarrollar la idea, estilo o tema visual, que se ha elegido para dar sentido de control y dirección al diseño, es decir, dotar de un camino a dónde se quiere llevar la producción. Este enfoque normalmente lo establece el director, pero puede empezar de cualquier idea del resto del equipo.

Ya se ha recalcado que la comunicación es esencial en el proceso del diseño, tanto con el director como con el resto del equipo creativo. Trabajar con directores es una experiencia única, algunos tendrán una actitud más directa en cuanto a lo que quieren y otros lo dejarán todo a cargo del escenógrafo. Lo ideal siempre es una colaboración equitativa, donde haya respeto mutuo y una mente abierta por

parte de ambos. Las primeras reuniones sobre el diseño incluyen a todos los departamentos para tener mínimamente un enfoque general de la obra presentando cualquiera de las fuentes de investigación que se hayan encontrado o esbozos de paletas de color, presentación de imágenes, primeros bocetos y los desgloses del texto. Todo podrá ayudar a que todo el equipo conciba cómo será el concepto que se quiere llevar a cabo: estilo de la producción e interpretación general de la obra.

Así pues, una vez establecidos los parámetros que se van a seguir comienza la conceptualización e investigación de la obra. Para inspirarse el escenógrafo tendrá que sumergirse en una etapa de búsqueda de información de cualquier fuente: libros, Internet, escultura, revistas, fotografía, etc. Aquí se realizarán los primeros bocetos y acercamientos a un futuro diseño más concreto, los bocetos pueden ser de cualquier técnica probando todas las combinaciones que se consideren. Da igual cómo se haga, pero como cualquiera del resto de fases del proceso de diseño, no debe sobre enfatizarse.

Como se ha desarrollado previamente el lugar donde se va a representar la producción tiene personalidad propia, ya que la experiencia de los espectadores se ve afectada.

Además, cada vez más se está experimentando con encontrar un lugar teatral específico que apoye literalmente la obra, es decir, ya no todas las producciones se dan en un teatro formal. Quieren que sea único: una piscina pública en desuso, en un puente, en un monte o en edificios abandonados.

Se debe conocer previamente cuál será el espacio teatral, sus posibilidades y limitaciones, tanto técnicas como artísticas.

- **Relectura del texto y reuniones previas a la creación**

Una vez que los diseños iniciales están preparados el diseñador ha de remirar, repensar el guion con el diseño actual en mente. Estas relecturas pueden indicar problemas específicos con el diseño o quizás sugerir mejores respuestas a cuestiones sobre la escenificación o el estilo de la producción. Esta revisión constante del texto será necesaria a lo largo de todo el proceso.

- **La creación**

Una vez dadas las revisiones y reuniones con el director se irá desarrollando la propuesta o boceto final, el nivel de detalle del diseño escenográfico dependerá del criterio del escenógrafo siendo importantes los bocetos de climas: aquellos bocetos en los que se representa una escena puntual para ver cómo se comportaría la luz, la paleta de color y el resto de sus componentes. Tanto en esta fase como en la de bocetado se puede presentar una maqueta escenográfica la cual resulta de gran ayuda para explicar y mostrar el diseño, los posibles materiales a utilizar, colores y texturas y el efecto que pueden producir; ver el funcionamiento de alguna escena, algún decorado en concreto o ver los cambios de escena si los hubiera.

Cuando una obra pide más de un set, el diseñador ha de considerar cómo van a moverse, cómo se hará el cambio de uno a otro. Aquí se entra entonces en cómo el movimiento encaja dentro del esquema de diseño. Ya que la audiencia sea sutilmente el cambio que sea, lo notará, la planificación de estos movimientos

estará determinada por la disponibilidad de los mecanismos que se van a usar y la cantidad de espacio que hay en el backstage y en el escenario en sí. Existen dos formas de conseguir estos cambios de sets. La primera, el *unit setting*, que consiste en un set basado en la retención o reutilización de ciertos elementos del escenario para más de una escena. Es decir, la mayoría de los elementos principales de la escenografía estarán en el escenario y otras piezas se irán añadiendo o quitando para dar lugar a localizaciones diferentes. Es una forma sencilla de simplificar los cambios en escena. La segunda opción sería el uso de la proyección, los escenarios o decorados proyectados. En este caso el escenógrafo colaboraría con el diseñador de video proyección en crear las superficies adecuadas en las cuales se van a proyectar las imágenes.

Una vez dados el visto bueno, los bocetos de climas y las maquetas se terminan de complementar con la documentación técnica: dibujos técnicos necesarios para la construcción de planos del espacio escénico compuesto por plantas, cortes y geometrales, y por despieces de carpintería. Esta documentación puede realizarse tanto a mano como con un programa de diseño. Ayuda no solo a la distribución y orden a escala de la escenografía en el escenario sino también a establecer cómo será la relación con el resto de elementos técnicos como la iluminación y los audiovisuales.

- **Construcción**
Muy dependiente del presupuesto, es aquí cuando se construye o se realiza la compra del material escenográfico.
- **Montaje**
Se implanta la escenografía en el espacio donde se realizará el espectáculo. Solo podrán hacerse retoques de alguno de los elementos escenográficos durante las pruebas, pero no cambios.
- **Pruebas y ensayos**
Ensayos técnicos de todos los departamentos, el ensayo general y finalmente el estreno.
En aquellos casos en los que se realice una gira se incluirá en el plano de trabajo cómo se hará la salida de los elementos escenográficos y dónde se guardarán.

5.4. La producción de la proyección de imágenes

Como queda reflejado en la breve cronología histórica del empleo de las nuevas tecnologías en la representación escénica, el uso contemporáneo de la proyección de imágenes-video se integra en una gran variedad de ámbitos del entretenimiento o de los negocios. Esto se debe a su característica de inmediatez y captación de atención de las imágenes proyectadas, sin embargo, en el caso de la escena teatral estas características crean conflicto con el hecho de que la proyección no ha de dominar la acción del escenario sino mejorarla y no usarla por el simple hecho de ser accesible y/o emocionante.

A la hora de incluir el uso de la proyección en una obra hay que plantearse:

- Si concuerda con el estilo y modelo de la producción
- Si puede mejorar dicha producción y cómo
- Si puede mejorarla: cuál es su propósito o rol a la hora de contar la historia

Como reciente miembro del equipo colaborativo de diseño, el diseñador de proyección o *projection designer* ha de determinar junto con el resto del equipo artístico estos planteamientos, es decir, si incluir la proyección enriquecerá o no a la obra (R. Craig Wolf & Dick Block, 2014).

5.4.1. El proceso de diseño de la proyección

Sigue los mismos pasos que casi cualquier otro proceso de diseño de una obra: fases de preproducción, producción y postproducción.

Todo comienza, como diseñador de la proyección, entendiendo el texto de la obra y lo que el director (junto con el resto del equipo creativo) quiere hacer con ella. Se desarrollan las ideas presentadas teniendo en cuenta si la proyección mejorará o encajará en la historia (cómo y por qué) y si entrará dentro del presupuesto.

El tiempo invertido en investigar será de gran valor más adelante y contra antes se comience mejor, ya que ayudará a encontrar cuál será la estética de la producción. Una vez que las ideas están más o menos asentadas, pero que pueden ser flexibles y cambiar a lo largo del proceso, se comienza la búsqueda de imágenes: ejemplos de referencia que se usarán también para que el resto del equipo se haga una idea de lo que se va a crear. Es importante que el diseñador de la proyección acuda a los ensayos: para observar los detalles de la obra, cómo es la interpretación e interacción entre los actores y evitar que el uso de proyectores distraiga de la acción que sucede en el escenario. Acudir a los ensayos también es de vital importancia porque incluso los propios actores pueden usarse como superficies de la proyección. La elección de estas se lleva a cabo junto con el escenógrafo y pueden ser de todo tipo: decorados físicos, cortinas de niebla, vapor, neblina, agua... Tener en cuenta el tamaño, la forma y el lugar donde se proyectan es parte de la creación del diseño. La fase de creación de contenido conlleva, al igual que el de investigación, mucho tiempo: se trabaja con el texto dividiéndolo en escenas lo cual permite crear una lista de las imágenes potencialmente se usarán. Estas pueden proceder de cualquier fuente: Internet, libros, revistas, obras, incluso crearlas desde cero contratando a un fotógrafo o videógrafo. En el caso de usar material ya creado hay que tener en cuenta los derechos de dichas imágenes elegidas y que el hecho de conseguir dichos derechos puede ser costoso.

Una vez reunida una gran colección de imágenes y de haber acudido a los ensayos se realiza el storyboard que ayudará tanto al diseñador como herramienta de organización del diseño de la producción como para compartirla con el director para acercarse a lo que se acabará viendo en el escenario. En la fase de documentación el diseñador ha de crear un plan y sección del espacio para la colocación de los proyectores y sus superficies, lo cual entrará en contacto con los diseños de iluminación y escenografía con los que la comunicación ha de ser constante. Crear esta documentación servirá a los encargados de preparar el espacio para los ensayos técnicos donde no ha de faltar ningún material de equipo (sonido, iluminación...), por ello han de realizarse listados con los materiales que hay, que se necesitan y hacen falta. Gracias a que los archivos utilizados en las proyecciones deben estar subidos a un servidor multimedia se facilitarán cambios in situ durante los ensayos técnicos.

El texto	<ul style="list-style-type: none"> · Comprensión del texto · Desarrollar ideas del director y equipo creativo · Considerar presupuesto
Investigación	<ul style="list-style-type: none"> · Identificar estética · Búsqueda de ejemplos: imágenes referenciales · Organizar imágenes coleccionadas (temática, términos del texto...) · Acudir a los ensayos
Elección de superficies	<ul style="list-style-type: none"> · Colaboración y elección escenógrafo y <i>projection designer</i> · Múltiples posibilidades · Explorar: tamaño, forma y lugar
Creación del contenido	<ul style="list-style-type: none"> · Crear las proyecciones · Trabajar texto por escenas · Acudir a fuentes de imágenes · Adecuación de las imágenes seleccionadas según la producción · Comunicación y presentación al director
Derechos de copyright	<ul style="list-style-type: none"> · Atención y cuidado con los derechos de las imágenes elegidas
Storyboard	<ul style="list-style-type: none"> · Descripción visual de los movimientos de las imágenes durante la obra · De gran valor: sirve para compartirlo con el director y como herramienta de organización
Documentación	<ul style="list-style-type: none"> · Creación de un plan y sección del espacio para la colocación de los proyectores (y superficies) · Colaboración iluminación y escenografía
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> · Listado de lo necesario
Servidor multimedia	<ul style="list-style-type: none"> · Base de datos detallada con las fuentes de imágenes usadas
Ensayos técnicos	<ul style="list-style-type: none"> · Ajustes en el escenario

Tabla IX. R. Craig Wolf & Dick Block (2014, p. 259-272)

5.4.2. Categorías de la proyección de imágenes

Se usen imágenes fijas, video o una combinación; a grandes rasgos hay tres categorías en la proyección teatral:

Decorados proyectados	<ul style="list-style-type: none"> · Telón de fondo de la acción · Establecen la atmósfera o localizan la acción: realistas o abstractas · Apoyo de la acción sin interacción
Proyección integrada	<ul style="list-style-type: none"> · Interactúa con la acción · Uso de imágenes fijas con o sin movimiento: serie o video · Demanda de planificación y ensayos · Requiere en ocasiones al reparto

	· Estrecha colaboración: director, escenógrafo, iluminador y diseñador de proyección
Proyección documental	· Apoya y comenta sobre la acción · Informa al espectador del tiempo y localización · Menos compleja de las tres

Tabla X. R. Craig Wolf & Dick Block (2014, p. 259-261)

CASO DE ESTUDIO: ES DEVLIN

1. Biografía: vida y obra

Considerada como una de las artistas más influyentes en las artes escénicas contemporáneas, Es Devlin (ver Anexo II. Imagen 1) es escenógrafa y diseñadora de esculturas escénicas de gran escala a nivel mundial que fusionan la música, el lenguaje, la tecnología, la arquitectura y la luz. Sus trabajos⁴ abarcan la creación escenográfica en un gran espectro de disciplinas: desde el teatro, la ópera, la danza, los desfiles de moda, instalaciones en galerías, ceremonias olímpicas como la de Londres o Brasil, conciertos, actuaciones en televisión o cortos y videoclips. A sus 50 años lleva más de dos décadas creando cientos de espacios para grandes marcas y artistas; donde en los últimos años se ha centrado más en proyectos propios, estos *standalone works* le permiten escapar de las restricciones y trabajar desde su perspectiva más individual, esto no significa que su trabajo haya dejado de ser intrínsecamente colaborativo.

Es, abreviatura de Esmeralda, nace en Rye, una localidad situada en el distrito no metropolitano de Rother, en el condado de Sussex Oriental (Inglaterra) el 24 de septiembre de 1971; lugar donde vio salir su creatividad y del que aún se inspira. Hija de un periodista y una profesora, cursó en la *Cranbrook School* (1984-89) y siendo muy joven se paseaba sola con 11 años por Londres después de asistir a clases de piano, violín y clarinete en la *Royal Academy of Music*; decidió estudiar literatura inglesa en la Universidad de Bristol (1990-93) para más tarde realizar un curso de escenografía en una de las grandes escuelas de arte: el *Central St. Martins School of Art and Design* (1994-95) y otro de escenografía teatral (*Motley Theatre Design Course*, 1995-96), rodeada de maquetas en un estudio donde la gente trasnochaba y se apasionaba por lo que hacía, como Devlin comenta se sentía como en casa:

'At the beginning, I didn't understand what a set designer did, to be honest,' she reflects. 'I walked into the room, which was not so different to this one,' she says, glancing around her studio, 'except it had mice and smelt of Pot Noodles. I thought: "OK, I like this room, this is a bit like where I've been all my life so far, playing with bits of cardboard. And if this doesn't work out, I'll just be happy to be here making stuff.'
(Entrevista para *Wallpaper*, Morris, 2017)

Mientras estudiaba trabajó en *Le Cirque Invisible*, una compañía de circo dirigida por la hija de Charlie Chaplin: Victoria Chaplin, y su marido Jean-Baptiste Thiérrée. Allí experimentó lo que es trabajar dentro del teatro al estar encargada de preparar los *props*. A punto de acabar el curso ganó un reconocido premio de diseño de escenarios, el *Linbury Prize* y así su carrera comenzó con su primer encargo: *Edward II* (1996). Posteriormente trabajó en pequeños teatros de Londres como el *Bush Theater*, donde fue asociada artística entre 1997 y 1999, consiguiendo hacer lo que muchos creían que era aparentemente imposible experimentando con el uso de las proyecciones en un momento aún inusual ya que el teatro se mantenía en su zona de confort con textos clásicos y predecibles. Allí invitó a Trevor Nunn, director del *Royal National Theatre* por aquel entonces, para que visionara su trabajo. Gracias a ello consiguió el proyecto para diseñar *Traición* (2002) de Harold Pinter (ver Anexo II. Imagen 2 y 3) en el teatro nacional siendo

⁴ [Es Devlin CV](https://esdevlin.com/files/Es-Devlin-CV-0619.pdf) - <https://esdevlin.com/files/Es-Devlin-CV-0619.pdf>

un punto de inflexión para su trayectoria. Con ello su práctica pasó de teatros con aforo de 70 personas, a teatros cada vez más prestigiosos y de ahí a óperas de gran escala y al mundo de la música pop.

Empecé a descubrir muy rápido lo que quería decir e igual de rápido, la gente a la que no le gustaban las cosas que yo hacía dejó de pedirlas. Mi práctica ha seguido mi propia línea de investigación. Y, para poder practicar, he encontrado a colaboradores muy dispuestos con quienes he podido alinear mis líneas de investigación. Desde estrellas del pop, como Beyoncé, hasta óperas de Wagner.
(Documental *Abstract*, Netflix, 2017)

Ha diseñado para las compañías de teatro más importantes de Reino Unido: *Royal Shakespeare Company*, *Royal Court Theatre*, *Old Vic*, *Young Vic*, *Almeida Theatre*, *Arcola Theatre*, *Hampstead Theatre*, *Soho Theatre*, *Duke of York's Theatre*, *Haymarket Theatre*, *Comedy Theatre*, *Royal Exchange Theatre*, *Out of Joint* y *Theatre de Complicite*. Y sus trabajos también se encargan por todo el globo: en Nueva York, Madrid, Dublín, Tokio, Dubai...

En Europa los teatros de ópera también solicitaban su extraordinario trabajo: desde su primer encargo de ópera en 2003, *Macbeth*, para el teatro de Viena pasando por *La Scala* de Milán, *El Liceu* de Barcelona, Ópera de Países Bajos, Copenhague, Grecia, Finlandia, Dresde, Leipzig, Frankfurt, *Ystad Festival Opera*, *Scottish Opera Go Round*, *English Touring Opera*, *Royal Opera House*, *English National Opera*, *Glyndebourne Festival Opera* y el Festival de Bregenz; donde colaboró para la ópera *Carmen* (2017). Devlin también diseña para danza: reiteradas veces en su carrera para *Russent Malifant Company*, en sus inicios para Didy Veldman y en los últimos años para la *Royal Ballet* de Londres.

Y su entrada al mundo del pop fue gracias al interés mostrado por el rapero estadounidense Kanye West sobre uno de sus proyectos para la banda WIRE (2003) (ver Anexo II. Imágenes 4-8), el cual le encargó la escenografía para su gira *Touch the Sky World Arena Tour* (2005) diez días antes de su inicio (ver Anexo II. Imágenes 9-14). Esto le llevó a trabajar en repetidas ocasiones con el rapero para sus siguientes tres giras y formar una estrecha relación profesional, seguido de proyectos con otros artistas como: Pet Shop Boys, MIKA, Take That, MUSE, Lady Gaga, Shakira, Jay-Z, Lenny Kravitz, Massive Attack, Miley Cryus, U2, Adele, Beyoncé, The Weekend, Lorde... (Ver Anexo II. Imágenes 15-22)

Dos ceremonias olímpicas, festivales, arenas y estadios, como el que realizó para Take That en su *European Stadium Progress Live* (2011) donde una figura humana mecánica de 20 metros presidía los estadios son algunos de los ejemplos de la envergadura de sus proyectos (ver Anexo II. Imágenes 23-28). Bajo la dirección creativa de Kim Gavin, director creativo de Take That, diseñó el cierre de los Juegos Olímpicos de Londres de 2012 (ver Anexo II. Imágenes 29-31) y formó parte del equipo de diseño junto a: Daniela Thomas, Altamir Júnior y Omar Muro para la Ceremonia de Apertura de los Juegos Olímpicos de Río de 2016 (ver Anexo II. Imágenes 32-38) la cual supuso un gran reto para todos los profesionales que trabajaron en ella ante su aparente simpleza. Denominada como 'La ciudad de las cajas' o Box City, estaba formada por 73 cajas que simulaban una ciudad que se modificaba según los diferentes escenarios que se formaban por sus múltiples niveles y donde los bailarines tenían que escalar para realizar la coreografía. La

capacidad de aguante de la estructura para soportar el peso y movimiento de los bailarines, el cambio de las telas de vinilo, la minuciosa planificación y tensión del evento junto a que las proyecciones sobre las cajas tenían que tener la menor deformación óptica posible fueron algunos de los puntos más complicados a considerar.

En televisión también aparecen sus diseños, en concreto en los premios para la música: *Grammy Awards*, *VMAs*, *AMAs*, *EMAs* y *Brit Awards*; añadiendo además su larga lista de artistas de la industria con los que ha trabajado: Jess Glynne, Stormy, Ed Sheeran, Sam Smith, Rihanna, Katy Perry, Dua Lipa y Rosalía (ver Anexo II. Imágenes 39-47). Y en moda destaca su férrea colaboración con la prestigiosa marca de Louis Vuitton en casi todas las temporadas desde 2014 (ver Anexo II. Imágenes 48-51).

Devlin también ha realizado cortometrajes en la gestación de su carrera, videoclips musicales para la cantautora Imogen Heap y Razorlight (producción) y el diseño de vestuario para la película de Sally Potter “Rage”. La razón por lo que su trabajo en el cine no ha continuado con los años es por la necesidad de adentrarse en la película, de cortar el material sobre el que se proyecta y entrar en él, ya que al fin y al cabo la experiencia de ir al cine es muy estática y ella busca la dimensión más escultural y física para tener una conexión activa o *engagement* con el espectador. Aun así, en sus trabajos siempre está presente la imagen en movimiento a través del uso del videomapping o la realización de cortos o *digital artwork* como el que hizo para la instalación *Mirror Maze* (2016), una ‘video escultura’ donde poder acudir a ella de manera online y vivir una experiencia interactiva; otro caso es el trabajo *I Saw the World End* (2020), sobre el impacto de las bombas de Hiroshima y Nagasaki; o el video arte *Miraclebox* (2016), presentado para la charla de *The Serpentine Gallery* donde expone el diseño y el uso de aperturas en el cubo rotatorio, uno de los leitmotifs de su trabajo.

El cine que le ha influenciado (*The Cut*, BFI Player, 2018) y le atrae es aquel afín a su práctica, films que son capaces de abstraerse de lo literal y jugar con la magia del trucaje, como el caso del film ‘Orphée’ (1950) de Jean Cocteau y la escena del hombre que se mira al espejo y al caerse en él el espejo se rompe, para Devlin este tipo de ilusiones fenomenológicas es la que abre todo un mundo de posibilidades en su mente. Otras obras fílmicas que le resuenan son la filmografía de la directora Charlotte Gainsbourg por su cercanía generacional y su honesta exploración de la sexualidad femenina, la película ‘Eternal Sunshine of the Spotless Mind’ (2004) de Michel Gondry por cómo representa los sistemas de la memoria y en especial una que admite que de no haberla visionado su práctica no sería igual es ‘Tango’ de Zbigniew Rybczyński: ‘It’s a sense of an entirety of human activity overlaid and happening within one contained frame and it’s actually infiltrated all my work since’.

La libertad creativa de Devlin se da en sus proyectos más personales o *installations*, los cuales en su última etapa ha querido enfocarse cada vez más dando vida a textos propios como *solo exhibiting artist: Mirror Maze* (2016), *Poem Portraits* (2017), *EGG* (2018) *Please Feed the Lions* (2018) o *Zoetrope* (2018).

My practice over the last 20 years has been making objects in front of which or within which people perform or sing or speak, and over the last, I’d say four years, I’ve wanted to make things in which the protagonist is the person viewing the work and their engagement with

the work itself, and there hasn't been any grand plan to that, really, it's just you wake up in the morning you think about what you want to do and that's been what I wanted to do.

(Entrevista para 'Photo London Fair: In Conversation With Jeremy Deller', 2019)

Tiene una larga lista de reconocimientos, premios y nominaciones. En 2015 pasó a formar parte de la Orden del Imperio Británico por su gran contribución al diseño de escenarios, ha sido galardonada con 3 Premios Olivier, tres premios *TPI* a Diseñadora del Año, dos en Mejor Diseño de Escenario en el *Critics Circle Award*, el Premio *Wall Street Journal* a la Innovación en el Diseño en 2016 y el *London Design Medal* en 2017 donde declaró que: “*Design stems from the Latin designare – “to plan, mark out or designate”. I design in London; but it was London that designed me.*”

2. Metodología de trabajo, equipo y colaboración

Como cada director o diseñador este sigue un proceso de trabajo para dar vida a su obra, este puede estar formado tanto por reglas estandarizadas del diseño como aspectos subjetivos del propio artista, es esto último lo que marca la diferencia de un artista a otro. Por ello, conocer la forma de trabajo del mismo es indispensable para conocer su estilo.

2.1. Metodología de trabajo

La metodología de trabajo de Devlin podría resumirse en: la investigación, los bocetos, la intuición y la colaboración.

2.1.1. La conversación

Todo comienza con la primera toma de contacto con el cliente, con una conversación con el artista, papeles en blanco y lápiz en mano. Devlin va dibujando las ideas que el artista le lanza, ese encuentro entre ideas y formas físicas es su área de trabajo: llevar lo abstracto a lo existente. A partir de ahí se van sucediendo las reuniones, la investigación y los bocetos llevados a maquetas; todo el proceso de diseño que va definiendo el proyecto con la continua toma de decisiones e ideas nuevas:

My process is very iterative. An idea starts as a sketch and then it materializes into a form, something rather easy to mole like cardboard. We make models of everything in this studio, we create everything as a sculpture, we will process through 20 or 30 perhaps versions of each idea because any idea is only ever part of a continuum of thought. I walk in and look at these objects as if they were objects in an art gallery. It's actually almost like looking at the stars and find the lines that join things together. (Extracto de la entrevista para Wall Street Journal, 2016)

Devlin, sin embargo, no simpatiza totalmente con la palabra cliente debido a que su trabajo siempre será colaborativo (aunque solo aparezca su nombre) como declara en la entrevista realizada para *Wallpaper* (2017): *“I don't really like it. It's derived from the Latin clinare, meaning “to incline or bend”. Theatre is a collaboration, a set of ideas being constructed by people in space. So there are no clients, as such.”*

En la conversación es donde primero surge la idea del diseño, que al fin y al cabo es una conexión mental entre dos personas que colaboran y que comparten ideas que tendrán que materializarse, lo que ella llama “a dance between two imaginations”:

It happens as part of a conversation, “conversare”: to turn together two minds turning together. And it doesn't matter whether the conversation is with Lady Gaga or a theater director. The same thing is happening, two people are entering into one another's imagination and the design takes place in that space: between the two people's heads. It's as if two minds are dancing and they have painted on their feet and it's the traces that are left by the paint that makes this beautiful fragile design, you then have to turn it into matter so you make a model of it and then you take it to the builder and it's through then on that you

need to protect it like a walnut shell, protect the infinite space take it on as a purpose and get it built.
(TEDTalk in Manchester, 2012)

2.1.2. El texto y la investigación

Su trabajo no puede realizarse hasta que no le presentan la materia prima: el texto. Sea en forma de guion, letras de una canción, un libreto o una colección de moda. A raíz de ello comprender completamente la obra, sea del género que sea para saber por dónde empezar: entender el contexto, adentrarse en la investigación permitiendo que le lleve lo lejos que considere, normalmente a través de libros, pero dejando rastros de lo que va encontrando para así no perder la idea inicial y definir denominadores y patrones comunes que serán la punta del iceberg de la investigación (ver Anexo II. Imagen 52). Y luego intuir, sentir qué necesita la pieza, cuál es su espíritu.

En su proceso de inspiración y documentación necesita traducir rápidamente las palabras en dibujos e imágenes, tener un banco de imágenes mental de todo lo que ha visto, ella misma admite usar directamente Internet por su practicidad y rapidez facilitándole no tener que interrumpir su hilo de pensamiento:

It seems to me that it's almost like a dating agency for imagination. Google search in some ways, ideas, imaginations, collaborating with other imaginations without ever having met one another. [...] Google search now to me feels like thinking, I use it not just to look at the work of others I use it to search my own work, if I'm in a meeting with a collaborator and I want to refer to something I did a few years ago it's quicker just to google it sometimes I don't want to interrupt my train of thought. (Extracto de su discurso en el simposio *Here*, 2013)

2.1.3. De ideas a formas: la creación

Toda esta ideación es más una complementación de los conocimientos que ya se tienen creando así una nueva conexión, un nuevo patrón:

When people ask me how do you have ideas, what is the process of having an idea I think we all know that feeling, and it is probably a chemical feeling that we have, and we feel that we are having an idea but what's really happening is that it's almost like finding the last piece of a jigsaw puzzle. The other pieces of the jigsaw are already there, and it's a case of being able to see the space between the jigsaw puzzle pieces to know that final piece has actually arrived, so any idea you think you're having what you're really doing is completing a network of ideas that you have already had. (Extracto de su discurso en el simposio *Here*, 2013)

En trabajos para la música Devlin se define como “bastante metódica”, dice: “Vamos a escuchar la letra, vamos a escribir las letras que nos transmitan algo, vamos a buscar algo de poesía, vamos a buscar una historia” (*Abstract*, Netflix, 2017). Porque sea para teatro, ópera o una gira de un cantante la documentación y contextualización de la obra, sus letras

y su música, son un periodo de escucha, estudio y comprensión intenso, además de entender cómo la lírica encaja con la música.

Y así desglosar el texto en detalle, sea en forma de letras de una canción pop o un libreto de una ópera, se traza la línea de tiempo de la pieza y se va dividiendo en minutos indicando la partitura, la letra o el libreto y también lo que ocurre en el escenario. Esto ayuda a Devlin a tener un encuentro con la pieza, saber su estado y hacerlo legible para ella y poder empezar a dibujar y hacer los bocetos (ver Anexo II. Imagen 53). Posteriormente presentar las maquetas y diseños que serán rechazados hasta dar con el aceptado por el artista. Esta búsqueda de la “poesía”, como menciona Devlin en la *Ted Talk* de 2019, se refiere a: “*I just mean language at its most condensed, like a song lyric, a poetic puzzle to be unlocked and unpacked*”.

2.1.4. Los elementos fundamentales: el espacio

A la hora de desarrollar todo el proceso de diseño, tiene en cuenta cinco elementos fundamentales: el espacio y el tiempo, la luz y la oscuridad, la escala y patrones como: el cubo, los laberintos o los modelos de ciudades (los cuales se profundizan más en el apartado 3. *Elementos fundamentales de la obra de Es Devlin*) que se repiten en diferentes formas y en todos los géneros en los que trabaja. Pero especialmente con uno de ellos no podría ponerse en marcha: “Lo interesante del proceso es que he descubierto que no hago nada ni sé qué hacer hasta que no sé cómo es el espacio en el que va a ocurrir. En cuanto tienes un marco, lo primero que quieres es salirte del molde” (*Abstract*, Netflix, 2017). Y Devlin recomienda visitar esos espacios o localizaciones para sumergirse en ellos: sus sonidos, sus olores, sus sensaciones... (*Es Devlin Teaches Turning Ideas Into Art*, MasterClass, 2021)

2.1.5. La revisión

Llevar una idea a la realidad conlleva dar muchos pasos con una gran cantidad de colaboradores en el camino, por ello para Devlin es importante que a cada etapa del proceso revise su perspectiva de todo el proyecto, recalibrarlo: ¿funciona aún esta idea que tenía en mente?, ¿esta versión se ha transformado en otra nueva idea o sigue aun expresando el concepto que boceté? Estos cambios durante el proceso de diseño pueden plantearse con facilidad cuando se trata de un equipo de diez personas, pero en el momento en el que este se expande de diez a veinte, y de veinte a doscientos se complica progresivamente poder hacer esos giros en el camino. Para evitar que ocurra la constancia en replantear la idea es esencial para saber si la intención sigue siendo la misma o necesita modificarse (ídem).

2.1.6. De bocetos a maquetas

Los tiempos entre pasar de un boceto a una maqueta son cortos para Devlin. Las maquetas son una parte indispensable, cuanto antes vea cómo se comporta el diseño a escala mejor podrá trabajarlo (ver Anexo II. Imágenes 54-60). El número de maquetas que se realizan pueden ir de una a doscientas, desde modelos bocetados muy sencillos a modelos mucho más elaborados y en detalle, de dimensiones diferentes, de diversos materiales como el papel, el cartón o el barro; en definitiva, probando y explorando repetidamente llevar ideas a formas físicas. Es muy importante trabajar cuanto antes en tres dimensiones ya que al fin y al cabo diseña obras escultóricas en un espacio, necesita ver su forma, sus

colores, las nuevas perspectivas que presenta y cómo se comporta en relación con otros elementos. Las maquetas además son una herramienta de comunicación de ideas complejas con los potenciales clientes y el resto de departamentos que colaboran: los ingenieros, los dibujantes, los constructores, los pintores, los fabricantes de utilería, los diseñadores de iluminación, video y sonido y como orientación para los actores o *performers* en los ensayos. Estas maquetas de comunicación normalmente son los modelos finales de la misma, incluso a veces pueden no necesitar hacerlas. Con la ayuda de su equipo en muchas ocasiones hacen los modelos en programas de edición como *Rhino*, *Cinema 4D* o *CAD* por su rapidez.

2.1.7. Elección y duración de los proyectos

La gran demanda de su trabajo implica tomar decisiones y descartar en gran medida la mayoría de las ofertas que le llegan, elegir entre unas y otras depende de si el contexto de lo que le presentan le atrae o no, si le resuena el texto o no, y de lo ocupada que esté mentalmente (The Guardian, 2019). De media, rechaza el 80% de los proyectos que les piden, por lo que acepta el 20%, y de ese porcentaje normalmente el 60% llega a realizarse por completo (*The Vice-Chancellor's Talks*, RCA, 2021).

Con una lista de espera de más de seis meses y con proyectos ya programados de tres años en adelante, el tiempo de creación de los proyectos nunca son fijos llegando a trabajar en 15 proyectos momentáneamente en diversos estados de desarrollo, pero igualmente importantes tengan el presupuesto que tengan una vez que entran en el estudio.

Normalmente durante el proceso habrá unas cuantas reuniones, pueden ser cinco o pueden ser 25. Y puede llevarnos un año, tres años o tres meses. Hago que mi equipo realice modelos, dibujo el tipo de modelos que creo que serán y después, cuando vuelvo, tenemos un montón de opciones. A veces son interesantes y a veces son menos interesantes. Tienes que presentarlo todo. (*Abstract*, Netflix, 2017)

2.1.8. Arte sostenible

Los valores artísticos pueden y van más allá del mero entretenimiento a una audiencia o del simple hecho creativo o estilístico en sí, tienen dimensiones emocionales, políticas y éticas.

En los últimos años de emergencia climática, la perspectiva de trabajo de Devlin se ha ido inclinando hacia la búsqueda de diseños más sostenibles y por tanto más responsables ambientalmente, tomando consciencia del gasto y la vida útil de los materiales que utilizan, intentando encontrar el equilibrio de la creatividad y los residuos. Como artista que diseña, viaja, crea y envía sus diseños por todo el globo se encuentra en la dicotomía de que lo que hace al mismo tiempo contribuye al problema.

Esta concienciación en su filosofía se debe en gran medida a la influencia del trabajo del ecofilósofo británico Timothy Morton, al cual recuerda hablar de un manifiesto para

artistas que quieren involucrarse y ayudar. Donde también comentaba que dar sermones sobre la situación ambiental no nos ha llevado a donde queríamos, no ha cambiado el comportamiento de la sociedad, y que por tanto podríamos dejar de hacerlo y, como artistas, tratar de sorprender a la audiencia para que cambie su comportamiento en vez de decirles que es lo que deben de hacer.

Ejemplo artístico de ello es la gran instalación *Memory Palace* (2019) (ver Anexo II. Imágenes 61-65) encargada por la galería Pitshanger Manor, formada por un enorme paisaje cronológico que cartografía los cambios fundamentales en la perspectiva humana a lo largo de 73 milenios. Cambios que modificaron el curso de la historia de la humanidad, donde como especie cambiamos de mentalidad (*Es Devlin Teaches Turning Ideas Into Art, MasterClass, 2021*). Un atlas personal de la especie humana para poner la atención en recordar y provocar el diálogo y el debate sobre nuestra historia (Devlin, E. (web, s.f.)).

Además, desde dentro de su propio proceso creativo y en su estudio considera intentar pasos nuevos como: empezar primero con los materiales y tomar las decisiones en base a ellos y a su vida útil, de la misma forma que trabaja dentro de unos parámetros impuestos, intentar fijar nuevos parámetros en su estudio: calcular cuánta huella de carbono tiene un proyecto y cómo disminuirla o compensarla; y considerar la huella digital la cual, aunque no se vea, no está libre de la huella de carbono.

2.2. Equipo y colaboración

2.2.1. El equipo

El estudio de una diseñadora de escenarios está formado por graduados en arquitectura, física, ingeniería, matemática, diseño y fotografía. El suyo está situado al sur de Londres, en Peckham, en la planta baja de la misma casa de Devlin con el propósito de compaginar trabajo y familia (ver Anexo II. Imágenes 66-68).

El número de integrantes se expande y se contrae dependiendo de la escala del proyecto, en proyectos de gran magnitud pueden llegar a ser de cien a doscientas personas, pero de base son alrededor de ocho a diez diseñadores asociados que colaboran regularmente con Devlin desarrollando y produciendo los diseños. Para ella construir un estudio de diseño fue algo que hizo de forma intencional en estos últimos siete años, ya que al principio de su práctica lo hacía de boca en boca, y las características que busca en sus empleados son tener pensamiento crítico y mucha curiosidad, tener un compromiso con los materiales y las formas visuales, todo ello unido a un ambiente de trabajo democrático y libre donde colectivamente no solo ayudan a Devlin a comunicar sus ideas sino también donde se incluyen las ideas del equipo en el proceso a través de la conversación. Para ella es importante proveer un espacio para el crecimiento, donde la gente aprenda del otro.

Tener a unos colaboradores fijos a su alrededor la ha ayudado con los tiempos, ya que cada vez tenía menos, por lo que por ejemplo ya no puede adentrarse tanto como lo hacía antes en la investigación y ahora tiene a un equipo que se encarga de ello y se lo presenta para que ella lo escanee hasta encontrar los hilos en los que tirar (*The Vice-Chancellor's Talks*, RCA, 2021). Pero principalmente su cometido es traducir las ideas bocetadas a mano a dibujos de renderización 3D, conocimientos de los que ella carece, pero de los que delega con confianza y respeto:

“The environment around me is full of people who yes, they're expressing themselves and helping me express myself but there's an awful lot of technical grit to it all, and you know, the people I need around me who help me do what I do are generally either genius physician math, mathematician engineer, level brain that I don't have or they have such an extraordinary taste that they help guide me in my decisions as well, and they're aware of things under that I don't know about, but usually it's that extreme combination between having an exceptionally keen eye and an eye for line and form and color and detail combined with this mathematical grid working out how to build these forms in three dimensions”. (Extracto de la entrevista para la Universidad de las Artes de Londres, 2017)

2.2.2. La colaboración

Dirigir la mirada conjuntamente hacia un mismo objetivo es el cometido de la colaboración, a veces esta puede ser estimulante o estresante, resultar ser un buen trabajo o un mal trabajo. Según Devlin (*Es Devlin Teaches Turning Ideas Into Art*, MasterClass, 2021), para que esta funcione necesita:

- Confianza. Tanto de uno mismo como con de su colaborador: cómo te sientes tras ese primer contacto, qué te dice la intuición. Construir una confianza que afianzará cada vez más la colaboración

- Compresión absoluta. Asegurarse de que todo el equipo entienda cada paso del proceso creativo.
- Conversación y escucha. Mantener abierta la comunicación entre colaboradores, admitiendo cuando se encuentren problemas en el camino y pidiendo ayuda.
- Respeto. Se busca la colaboración, no la competitividad. La mayoría de los proyectos vendrán por lo que dicen de ti personas que han trabajado contigo previamente: ‘how people enjoy and feel fulfilled by working with you will really have an impact on how your practice will either grow or not’.
- Aceptación de los errores. Estos pueden convertirse en nuevas ideas.
- Cuidado. Cuando la buena colaboración es posible la misma Devlin invita a mantenerla cerca y no soltarla, casarse con ella.
- Un manifiesto para la colaboración. La manera de trabajar con un director o colaborador varía según cada individuo en sí: algunos son más visuales, otros más racionales, y otros son una mezcla. Sea como fuere, Devlin invita a crear un manifiesto para cada colaboración como la que hizo junto al director Sam Mendez para *The Lehman Trilogy* en 2018: ‘the notes he took were these: number one, animate the idea, number two, make concrete, the shape of history. Number three, understand the order present in chaos. And before understand it in your head, because you can feel it in your gut. And number five, reveal the simple human needs behind the creation of complex human systems’.

3. Elementos fundamentales de la obra de Es Devlin

Los rasgos estilísticos de la diseñadora se mueven entre géneros por lo que pueden aparecer, reiterarse e incluso progresar con los años, según ella (*Abstract*, Netflix, 2017) estos son los elementos que considera fundamentales en el momento de crear (ver Anexo III. Video 1):

3.1. Espacio y tiempo

Como se ha comentado en el apartado anterior, sin referencia del espacio en el que se va a trabajar, Devlin no puede empezar a concebir el diseño. Llenar el vacío es el impulso que le lleva a crear arte.

La psicología del espacio y la percepción que tendrá el público de él son dos de sus intereses a la hora de plantear qué debería rodear a los artistas y qué va a apoyar lo que hacen (*Abstract*, Netflix, 2017).

El tiempo está intrínsecamente ligado al espacio y a la acción, separados no podrían hacer la función por la que fueron asignados para una intención concreta, de la misma forma que modificando uno de ellos cambiaría por completo esa intención.

Por tanto, el tiempo percibido por el espectador siempre va estar definido en relación a un espacio y una acción concreta. Ya en la fase de investigación, ella visita esos espacios físicos y se pregunta cómo se sentirá la audiencia en base a cuánto tiempo experimentarán cierta emoción en x escena y qué ocurrirá después.

Por otra parte, el trabajo de Devlin es inevitablemente efímero, no va durar mucho, pueden ser semanas, meses o puede que años, pero al final una parte desaparecerá materialmente y la otra generará residuos. Únicamente se mantendrá en archivos digitales, en bocetos y modelos de maquetas en el estudio y, en especial, en la memoria de los que acudieron a verlo (ver apartado 4. *La audiencia*).

3.2. Luz y oscuridad

Sin espacios la luz no existiría, en ellos Devlin encuentra la luz y la oscuridad. Dos herramientas que al darle forma puede contar historias y transmitir emoción al público, como ella mismo plantea es el núcleo de su trabajo: *'In a way, at the core of my work, is this: people gathered around lights, telling stories, and this, a stained glass window, light partially obscured in order to tell a story. The quality of stories will be different depending on the quality of light'* (Future Fest, 2016).

Es un ritual primitivo congregarse en torno a la luz: sea alrededor de una hoguera, en el cine o en la mesa de escritorio de una habitación. De igual forma es estar con gente en la oscuridad absoluta, hay algo especial y algo que se espera que ocurra cuando vuelva la luz. Y todo comienza en la oscuridad, sean los ensayos de iluminación en un teatro o en un estadio, estos suelen comenzar con las luces apagadas y a partir de ahí ver de dónde emanará la luz que dirigirá la mirada del público. En cuanto se relaciona música y luz se establece una estrecha relación de coordinación, acompañándose el ritmo con una expresión de luz característica (*Es Devlin Teaches Turning Ideas Into Art*, MasterClass, 2021).

A continuación, se presentan dos formas distintivas de uso de la luz en los trabajos de Devlin:

3.2.1. Aperturas

La búsqueda de la luz es la búsqueda de su salida, una apertura, una luz que emana desde el interior y que puede tomar muchas formas: aperturas circulares, triangulares o líneas rectas. Un claro ejemplo de ello es el videoarte *Miracle Box* (ver Anexo III. Video 2) que realizó Devlin para la charla en la galería Serpentine de Londres en 2016, en ella a cada lado de la caja hacía incisiones por donde salía la luz de diferentes formas. Un retrato de su propia práctica donde representaba las diversas maneras de sacar la luz del interior de la caja (Ídem).

3.2.2. Espejos

El uso de los espejos es habitual en sus proyectos para controlar la luz y hacer trucos visuales (Ídem). Esto procede de su propio estudio de los libros sobre magia, en los cuales se inspiró en una técnica de ilusionismo llamada ‘el fantasma de Pepper’; en la cual, si sostienes un espejo a 45 grados, puedes crear la ilusión de que alguien flota en el aire por encima de un escenario, un truco muy antiguo popularizado en el siglo XVI. La utilización de este material ha sido tanto como de truco ilusorio, donde el espejo parece que no está ahí, y como elemento de reunión de espectadores:

- en los conciertos de U2 (2015), usando el espejo como truco de magia (ver Anexo II. Imágenes 69-76);
- en la obra teatral *Macbeth* (2003), donde dividieron el escenario en dos con espejos para ver la mitad de la mesa con y sin el fantasma de Banquo (ver Anexo II. Imágenes 77 y 78),
- en el proyecto *The Nether* (2015), donde pretendría crear un ambiente receloso para el público, el cual pensaba que se encontraba en una caja de cristal, pero solo había un espejo al fondo para percibir la profundidad de forma confusa (ver Anexo II. Imágenes 79 y 80);
- en pasarelas de moda con Louis Vuitton (2015-2016), donde al poner una pantalla LED detrás de un espejo de dos sentidos y hacer aparecer una cara sobre negro detrás del espejo, el espejo reflejaba la habitación excepto el lugar en el que estaba la cara, provocando el efecto una cara suspendida en una habitación el doble de grande (ver Anexo II. Imágenes 81 y 82);
- o en instalaciones como *Mirror Maze* (2016), como se profundizará en el apartado 3.5. *Laberintos o mazes*; entre otros muchos más.

3.3. Escala

Otro de sus rasgos importantes es la escala, reflejada en el uso de modelos de maquetas de diferentes tamaños y la relación de aspecto que puedan tener sobre la figura humana en su proceso de diseño (ver apartado 2.1.6. *De bocetos a maquetas*). Al fin y al cabo,

diseña obras escultóricas en un espacio, necesita ver su forma, sus colores, las nuevas perspectivas que presenta y cómo se comporta en relación con otros elementos.

Este rasgo, al ser esencial, está presente en todos sus trabajos de maneras diferentes, algunos ejemplos de gran magnitud son:

- La gira de Adele de 2016, donde los ojos y el maquillaje, tan característicos en la artista, se veían en primer plano en una gran pantalla y donde además la máscara de pestañas interactuaba con su mano (ver Anexo II. Imágenes 83-85).
- Las manos de Carmen en el festival de Bregenz (2017). Encontrar el gesto de esa tragedia era lo más importante en uno de los entornos más complicados de diseñar al considerar no solo el agua sino la subida y bajada de la marea y los cambios de temperatura, viento, etc. El gesto de las manos alzadas surgió del tercer acto de la ópera, cuando a Carmen le aparece la carta de la muerte en el tarot al mismo tiempo que suena el tema de la muerte y las lanza al aire, un punto de inflexión en la obra y una señal de lo que acabará sucediendo. La construcción de esas dos gigantescas manos, de 35 metros de alto, que salían del lago junto a las cartas flotando en el aire supuso un enorme trabajo de ingeniería; no solo por su tamaño sino también por que las cartas se debían estructurar de tal manera que parecieran estar simplemente suspendidas en el aire. Cuando en realidad, en la parte de atrás de la escultura, toda una carga soportaba el diseño. Dimensionar a gran escala una parte del cuerpo humano sorprende no solo visualmente al espectador, sino también emocionalmente (ver Anexo II. Imágenes 86-93).
- El hombre gigante de la gira *Circus stadium tour* de la banda británica Take That (2009) es otro de los ejemplos de creaciones a escala gigantesca y de un trabajo de arquitectura e ingeniería desafiantes. La figura medía 20 metros de altura, atravesando el estadio de un extremo al otro, y además tenía que moverse (ver Anexo II. Imágenes 23-28).

3.4. El cubo

Gran marca de su estética es el cubo. Un leitmotiv al que ha empleado en numerosas ocasiones en múltiples ámbitos artísticos. Muchas versiones, intentando cosas nuevas, explorando pensamientos a través de formas proyectadas o abiertas en él.

La principal característica del cubo es encuadrar, jugando con los límites de lo que puede estar dentro y lo que puede estar fuera. Reflexionando sobre los límites del marco o de los parámetros que se te presentan, saber cuándo se sobrepasan esos límites o cómo romperlos, o cómo contener lo que se quiere mostrar dentro de ellos son algunas de las cuestiones que se plantea la diseñadora. Como se expondrá más adelante, el cubo se ha convertido en una herramienta para enmarcar esculturalmente a un ser humano en su historia, creando retratos escultóricos y cinéticos para su audiencia (MasterClass, 2021).

La forma cuadrada surgió del primer encargo que le ofrecieron para un concierto, en concreto para la banda Wire (2003). Devlin, cansada de la disposición convencional de los músicos sobre el escenario, quiso ponerlos a cada uno en su propia caja, deconstruyendo la anatomía de los cuatro componentes de la banda. Con poco presupuesto en aquel entonces, colocó una malla delante de los componentes de la banda

con espejos en cada lado, en la proyección de cada cubo solo podía verse la boca del vocalista, la nariz del batería, el ojo del guitarrista y la oreja del bajista (ver Anexo II. Imágenes 4-8).

En el film para IMAX (2008) de una hora de duración, acompañada de la música del compositor británico Nitin Sawhney, se utilizó animaciones de cubos que se multiplican para transmitir la vida moderna de la ciudad, haciéndolos girar para que un actor bailara en las paredes del cubo (ver Anexo III. Video 3). Esta multiplicación de los cubos recuerda a ‘La ciudad de las cajas’ en la ceremonia de apertura de los Juegos Olímpicos de Brasil en 2016 (ver Anexo II. Imágenes 32-38).

La idea del cubo resurgió para la gira *Watch the Throne* (2011) de Kanye West y Jay-Z, donde los tronos en forma de cubo de cinco metros de altura posicionaban a los artistas en una situación no solo de poder, sino también de ansiedad por perder esa colocación. Representando la tensión entre el poder y la vulnerabilidad unidas al aislamiento de estar en las alturas (ver Anexo II. Imágenes 9-14).

Dos años después, el cubo se convirtió en giratorio (o *revolving cube*) en la obra *Chimerica* (2013) representada en el Teatro Almeida. Fue una obra teatral complicada de representar debido a sus 64 escenas, casi escritas como si se tratara de un guion de cine. Este aspecto cinematográfico de la obra llevó a Devlin a plantear una estructura en forma de cubo en movimiento ante un público estático, lo cual recordaba más a ver historias contadas a través de imágenes y tiempo en movimiento, como la misma diseñadora denomina ‘una historia en secuencia’, como en el cine: ‘*What's really interesting is that what we're really sculpting is time. We're sculpting the time that we're trying to express of the various narratives that are interwoven, and we're sculpting the audience's time and we're trying to find a meeting place, so we're making a multi-clock in a way; a physical clock*’ (London Design, 2020). Esta, también llamada ‘película escultural’; se producía por el giro mecánico del cubo y la proyección de imágenes en su superficie (ver Anexo II. Imágenes 94-98).

En la ópera *Don Giovanni* (2014), debido a su enorme complicidad por los espacios en los que quedan atrapados los personajes (pasillos) se necesitaban muchas puertas que dieran a ellos (ver Anexo II. Imágenes 99-102). Aquí entró el cubo rotatorio de manera resolutiva ya que todas las puertas podían deslizarse y la arquitectura no paraba de cambiar por el videomapping (*Abstract*, Netflix, 2017). Una situación parecida se presentaba en la obra dirigida por su colaborador Sam Mendes: *The Lehman Trilogy* (2018), en la cual debido a las muchas escenas de la obra el cubo rotatorio resolvía esta problemática llevando a la audiencia casi al cine (Imágenes 103 y 104).

El cubo se modifica para la gira *Formation* (2016) de Beyoncé, ahora se transforma en un *cuboide*, o cubo-monolito rotatorio. De veinte metros de altura y formado por pantallas LED de alta definición, el ‘monolito’ se abría a la mitad por una apertura en el centro (ver Anexo II. Imágenes 105-112). A la hora de diseñarlo Devlin quería, de nuevo, alejarse del montaje habitual de los conciertos en los que hay dos pantallas, una a cada lado del escenario retransmitiendo al artista. Necesitaba algo que fuera íntimo y de gran magnitud, lo que ella llama ‘magníficamente íntimo’: la encarnación de la artista, en este caso querían hablar de dos personas: la Beyoncé humana, una criatura con los pies descalzos, y el icono Beyoncé, la leyenda por la que es conocida. Igualmente querían hablar de la fragilidad y la vulnerabilidad, incluso de esa versión gigante de ella que aparecía en este retrato escultórico, muy parecido a la temática y representación del diseño para la gira de

Kanye West y Jay-Z, pero con la diferencia de que en el caso de las artistas pop femeninas tienen muy presente su viva imagen, su rostro (como en el caso de Adele); mientras que los cantantes masculinos se representan a través de la metáfora y el simbolismo. De este *cuboide*, al dividirse en dos, salía la ira contenida de la artista a través de chispas y fuego; reflejando a su vez la separación y el desgarramiento personal. La apertura del cubo también permitía la entrada y salida de la artista y sus bailarinas, en las cuales se extiende su energía de la *performance*.

La idea de utilizar el cubo surgió como elemento de transmisión o emisión de la idiosincrasia de la artista, como así comenta Devlin:

And when we were preparing to design Beyoncé's "Formation" tour, we looked at all the lyrics, and we came across this poem that Beyoncé wrote. "I saw a TV preacher when I was scared, at four or five about bad dreams who promised he'd say a prayer if I put my hand to the TV. That's the first time I remember prayer, an electric current running through me." And this TV that transmitted prayer to Beyoncé as a child became this monolithic revolving sculpture that broadcast Beyoncé to the back of the stadium. (TEDTalk, 2019)

3.5. Laberintos o *mazes*

Otro de los rasgos estilísticos reiterado en los trabajos de Devlin, especialmente en los últimos años y en prácticas individuales, son los laberintos.

Los laberintos, referidos en inglés como ‘mazes’ y no como ‘labyrinths’, ya que los primeros son ramificados, con opciones de caminos y diferentes direcciones; mientras que los segundos son laberintos con un único camino no ramificado y que conduce al centro, en uno puedes elegir qué opciones tomar mientras que en el otro no. La posible conexión que existe entre, la estructura cerebral creada por las conexiones neuronales y los laberintos físicos creados por los humanos a lo largo de los siglos como una especie de expresión de la mente, fascinó a la diseñadora a investigar en profundidad: *‘What the maze represents is the complex structures that all of us create around ourselves to just function and I wonder how easy it is to allow oneself access to these ancient instinctive connections the more complex our day-to-day structures become’* (Dezeen, 2016).

Uno de los proyectos más importantes, al ser su primera instalación artística en solitario, fue *Mirror Maze* (2016). Una instalación encargada por The Fifth Sense (Channel junto a la revista i-D) en la que la instancia está perfumada por una exclusiva fragancia de Channel. Este laberinto de espejos era una experiencia de inmersión para los visitantes los cuales recorrían cuatro salas unidas por portones ovalados (ver Anexo II. Imágenes 114-119). En la primera, el espacio estaba en completa oscuridad salvo por una gran proyección que mostraba el proceso de diseño de Devlin, al acabar se abría una abertura en el centro de la pantalla que conducía a una escalera de espejos inspirada en el antiguo apartamento de Coco Chanel. Estos escalones conducían a los visitantes a una galería con vistas al laberinto, a la que se accedía a través de otra serie de escaleras revestidas de espejos y moqueta de color beige claro. Los espejos y una segunda instalación

cinematográfica rodeada de agua dentro del laberinto pretendían invocar la sensación de caída, un sentimiento que Devlin asocia con el aroma. La última sala estaba iluminada con luces rojas (utilizadas con frecuencia en sus obras para invitar a la acción y a la participación) y llena de humo y del aroma del perfume creado para la instalación (Dezeen, 2016).

Igualmente, parecida es la reciente instalación *Forest of Us* (2021), la cual toma estas estructuras laberínticas como reflejo de las estructuras bronquiales de nuestros pulmones y que hacen posible el intercambio de oxígeno por dióxido de carbono. En esta ocasión hace uso del laberinto de espejos desde la metáfora que utilizan los ecofilósofos contemporáneos: ‘el salón de los espejos’. La cual habla de los bucles de retroalimentación del diseño humano que embelesan nuestra percepción de tal forma que perdemos la conciencia de nuestra conexión simbiótica con el resto de la biosfera. La pieza pretende alentar al espectador a participar más y comprometerse con las iniciativas globales de representación (Devlin, E., 2021).

3.6. Círculos y modelos de ciudades

El empleo de las formas geométricas no solo se limita al cubo de Devlin. Los círculos son habituales en su práctica y se utilizan, al igual que el cuadrado, como enmarcación del individuo (ver Anexo II. Imágenes 120-123): ya sean como apertura en una actuación de Rihanna en los *MTV Europe Music Awards* (2010), para la ópera de Wagner ‘Parsifal’ (2012) adoptando una forma ovalada que se convierte túnel curvo dentro de una pieza de ajedrez o torre de gran tamaño (Future Fest, 2016), en *Faust* (2010) de Charles Goundod o para Kanye West en su gira Yeezus (2013).

La transformación ovalada del círculo aparece también en los proyectos en los que los modelos de ciudades están presentes poniendo el mundo al revés. Como en el espacio de *Memory Palace* (2019) (ver Anexo II. Imágenes 61-65) y en el semiovoide de *EGG* (2018), un mapa de parte de la ciudad de Manhattan de unos 10 metros de ancho donde la ciudad es reconocida y concentrada en esta forma ovalada, como en una concha (Anexo II. Imágenes 124 y 125).

Otro caso sería la escultura cinética *Mask in motion* (2018), de nuevo, con forma cóncava y oval (ver Anexo III. Video 4), se presenta una maqueta de una ciudad translúcida y distorsionada que gira proyectando una sombra amplificadora de su geometría en las paredes, atrapando al espectador entre el mapa en miniatura y la habitación a escala humana (Devlin, E. (web, s.f.)).

4. Visión sobre la audiencia

Devlin toma una gran responsabilidad a la audiencia en sus proyectos, teniéndola en cuenta en todos ellos, para ella (MasterClass, 2019) el hecho de que un grupo de personas se reúnan en el mismo espacio al mismo tiempo escuchando una historia implica un gran compromiso que ella tiene que compensar.

Sea el tipo de representación que sea o incluso cualquier tipo de obra artística, considera que uno de los elementos principales con los que trabaja es la anticipación de la audiencia. Cómo las posibilidades de que el público que acudirá se anticipará en cierta manera a lo que se presenta y cómo se va a trabajar con esa anticipación, esa ansiedad, esas expectativas e incluso esa esperanza que siente.

Por ejemplo, en el caso de fans que acuden a un concierto de música pop: su anticipación viene desde tiempo atrás cuando ese artista anunció la gira, compraron las entradas, esperaron a que la fecha llegara, se desplazaron, hicieron cola en el recinto e incluso más allá ya que esas personas conocen la música y las letras de ese artista que quizás llevan años esperando ver en concierto como el caso de Adele en la gira *World Arena Tour* (2016), la cual sabía de la espera de cinco años que habían pasado sus seguidores sin escucharla cantar en directo y ella misma quiso compensarles acercándose a ellos a través de ‘la artista durmiente’. Previo al comienzo del show, la audiencia escucharía los sonidos de su respiración mientras dormía con sus distintivos ojos cerrados en la pantalla, hasta que los abría dando comienzo el show y revelando su presencia (ver Anexo II. Imágenes 83-85).

El tiempo invertido, las expectativas, el compromiso, la suspensión de la incredulidad y, por ende, la experiencia del público han de ser tomados con gran consideración y cuidado, como un elemento más en el proyecto, y trabajarlo en ventaja para ganarse su atención. La anticipación por tanto es la confianza que depositan en el creador, sintiéndose seguros de que van a tener un buen guía en el viaje. Para que este consiga ser una experiencia completa se ha de llevar a los espectadores a un viaje introspectivo, donde no solo haya mucha energía en el ambiente (dando movimiento y ritmo en el caso de un concierto de rock) sino que se fluctue con ella subiéndola y bajándola a través del sentimiento de empatía que se puede llegar a sentir al conectar la obra de un artista con la dimensión personal de la audiencia.

Para comprenderla y ver el alcance de sus trabajos Devlin estudia y escucha a su audiencia sentándose con ella y convirtiéndose en una expectadora más: escuchar qué dicen, percibir lo que sienten de la representación, ver lo que graban y cómo lo graban a través de sus teléfonos móviles ya que, como comenta, son un portal de su experiencia personal y ya están integrados en la experiencia: *‘you could see the phone is a portal to each a personal audience members experience of the show. Certainly, it's a factor. The phones are a factor. I don't make work for them, but they are part of what now contributes to the species that are called the audience’* (MasterClass, 2019). Ahora, desde que aparecieron las cámaras en los teléfonos móviles, puede ver su trabajo desde todas las perspectivas posibles al grabarse desde todos los ángulos por miles de personas, esto supone un cambio a la hora de diseñar al ser consciente de la gran cantidad de personas que presencian y publican sus diseños en las redes sociales (*Abstract*, Netflix, 2017).

Diseñar siempre implica hacerlo por y para la audiencia, y así funciona para Devlin, pero el rol pasivo del público: observar, analizar, esperar... Puede ampliarse a un rol activo en

el que el público forma parte de la obra convirtiéndose en el protagonista de la misma buscando la creación de un lugar donde las voces conecten. Ejemplos de ello son varias instalaciones de Devlin como: *The Singing Tree* (2018), un villancico audiovisual que emana de un ‘árbol cantante’ que cobró vida mediante el aprendizaje automático y miles de palabras recogidas del público (ver Anexo II. Imagen 126); *Memory Palace* (2019), donde la audiencia es protagonista del trabajo ya que, en la sala cóncava y rectangular en la que se encuentra, hay un espejo en la pared y otro en el techo viéndose así inmerso dentro del espacio (ver Anexo II. Imágenes 61-65). O proyectos donde busca dar voz a la colectividad como: *The Poem Pavilion* (2020), el pabellón de Reino Unido para la Exposición Universal de Dubai, donde cada persona contribuye a enviar ‘un mensaje al espacio’ iluminado (ver Anexo II. Imagen 127); o su antecesor *Please Feed the Lions* (2018) donde el león daba una palabra escrita por el público creando un poema colectivo a través de un algoritmo (ver Anexo II. Imagen 128).

Como ya se ha comentado en el apartado 3.1. *Espacio y tiempo*, los trabajos de Devlin son efímeros salvo en la memoria de las personas que lo experimentan. Para ella, esto se debe principalmente por ‘el efecto de la biorretroalimentación’ en la cual la audiencia empatiza con las emociones que transmite el actor en el escenario, percibiendo lo que él padece por la subida y bajada de los niveles hormonales y así sintiendo compasión, pena, empatía o catarsis y conectando y marcando nuestra experiencia en el recuerdo.

‘My work is transitory and exists only as this skeletal trace through the memories of those who were there at each performance. Sometimes the work feels invisible once it’s passed. Sometimes I feel that it exists as a complete body of work only in my memory, so to have it recognised and made visible in the design community is overwhelming.’ (Extracto de la entrevista para Wallpaper, 2017)

CONCLUSIONES

Tras exponerse la contextualización histórica de la puesta en escena y el análisis del trabajo de la diseñadora Es Devlin se cumple con los objetivos y la hipótesis marcada: Devlin se sitúa como una de las artistas más demandadas de la escena contemporánea. Más allá de encuadrarse dentro de una profesión y una práctica concretas, como sería el diseño escénico, es su estilo propio el que se traslada libremente al resto de disciplinas sin caer en jerarquizaciones, y no al contrario. Un proceso de diseño y unos rasgos estilísticos que se han ido y se seguirán perfilando con los años ante la búsqueda de nuevos retos, colaboraciones e hilos de pensamiento cada más enfocados en trastocar la experiencia de los espectadores a través de creaciones interactivas debido a la desesperanza de la inminente emergencia climática y la necesidad colectiva de conexión real. En este trabajo se han definido los elementos más generales de su práctica, pero se invita considerablemente a hacer análisis más específicos de proyectos concretos de su carrera donde se podrá reflejar no solo este ejercicio sino comparar las mismas obras realizadas por la artista, pero en diferentes épocas y diseños (como las óperas de Carmen o Don Giovanni), o llevar un caso en mayor profundidad de detalle.

BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

APPIA, A., (2014). *La música y la puesta en escena. La obra de arte viviente*. Serie: Teoría y práctica del teatro, nº 14. Publicaciones de la Asociación de Directores de Escena de España (ADE). Madrid.

Eisenstein, S. (2018). *La puesta en escena. Narrativa, composición y montaje*. Ediciones La Pajarita de Papel. Madrid.

Gentile, M., Díaz, R., Ferrari, P., & Connell, L. (2011). *Escenografía cinematográfica*. Ediciones La Crujía. Buenos Aires.

Gieseckam, Greg (2007). *Staging the screen: The Use of Film and Video in Theatre*. Palgrave, NY.

Howard, Pamela (2017). *¿Qué es la escenografía?* ALBA EDITORIAL. Barcelona

López Antuñano, José Gabriel (2016). *La escena del siglo XXI*. Publicaciones de la Asociación de Directores de Escena de España (ADE).

Oliva, C., & Torres Monreal, F. (2008). *Historia básica del arte escénico* (10a ed.). Cátedra. Madrid.

Pavis, Patrice (2015). *La puesta en escena contemporánea: orígenes, tendencias y perspectivas*. Universidad de Murcia. España.

Pavis, Patrice (2011). *El análisis de los espectáculos: teatro, mimo, danza, cine*. Paidós, Barcelona.

Pavis, Patrice (1998). *Diccionario del teatro*. Paidós, Barcelona.

R. Craig Wolf & Dick Block (2014). *Scene Design and Stage Lighting*. Wadsworth, Cengage Learning, USA.

Ubersfield, Anne (1996). *La escuela del espectador*. Publicaciones de la Asociación de Directores de Escena de España (ADE).

Zavala, H. (2010), *El diseño en el cine. Proyectos de dirección artística*. Universidad Nacional Autónoma, México.

ARTÍCULOS DE REVISTAS PROFESIONALES

Abuín González, A. (2008), *Teatro y nuevas tecnologías. Conceptos básicos*, Revista Signa 17 (2008), págs. 29-56, UNED <http://www.cervantesvirtual.com/obra/teatro-y-nuevas-tecnologas-conceptos-bsicos-0/>

Cornago Bernal, O. (2004), *El cuerpo invisible: Teatro y tecnologías de la imagen*. Árbol, 699 a la 700 595 a la 610. <http://arbor.revistas.csic.es/index.php/arbor/article/view/597>

ARTÍCULOS DE PERIÓDICOS DIGITALES

EIKONOS (2017). *Es Devlin, la experta en escenografía y espectáculos audiovisuales*. EIKONOS.com, 25 de octubre de 2017. Disponible en: <https://eikonos.com/blog/es-devlin-la-experta-en-escenografia-y-espectaculos-audiovisuales/> (Consultado 28/01/20)

Lewis, Tim (2019). *Es Devlin, All the World's Her Stage*. The Guardian, 29 de septiembre de 2019. Disponible en: <https://www.theguardian.com/lifeandstyle/ng-interactive/2019/sep/29/designer-es-devlin-all-the-worlds-her-stage> (Consultado: 05/02/20)

Kriúkova, Helena, (2012) *Escenógrafo y figurinista*. Melómano Digital, 19/03/2012. Disponible en: <https://www.melomanodigital.com/escenografo-y-figurinista/> (Consultado 27/12/19)

Mairs, Jessica (2016). *Scent-infused mirror maze by Es Devlin fills south London warehouse*. Dezeen, 21 de septiembre de 2016. Disponible en: <https://www.dezeen.com/2016/09/21/scent-infused-mirror-maze-es-devlin-south-london-warehouse-uk/> (Consultado 15/07/19)

María López, José (2019) *El croma, la verdadera magia del cine*. Hipertextual, 23/03/2019. Disponible en: <https://hipertextual.com/2019/03/croma-greenscreen-magia-cine> (Consultado 11/04/20)

Morris, Alis, (2017) *Stage light: supercharged set designer Es Devlin on 20 years of triumphs and what's next*. Wallpaper, 15 de septiembre de 2017. Disponible en: <https://www.wallpaper.com/design/set-designer-es-devlin-profile> (Consultado 15/07/19)

Mujeres Bacanas (2018). *ES DEVLIN (1971)*. MUJERES BACANAS, 21 de julio de 2018. Disponible en: <https://mujeresbacanas.com/la-escenografia-como-arte-es-devlin-1971-es/> (Consultado 28/01/20)

O'Hagan, Andrew, (2016) *Imaginary Spaces*. The New Yorker, 21 de marzo de 2016. Disponible en: <https://www.newyorker.com/magazine/2016/03/28/es-devlins-stages-for-shakespeare-and-kanye> (Consultado 15/07/19)

Sweet, Matthew, (2014) *Es Devlin's Magic Circles*. 1843 Magazine, Julio/Agosto 2014. Disponible en: <https://www.1843magazine.com/content/features/matthew-sweet/profile-es-devlin> (Consultado 15/07/19)

Weedlun, Joanna (2017). *Passion, Expertise, and 3D at the Opening of the Olympic Games*, VECTORWORKS.com, Febrero de 2017. Disponible en: <https://blog.vectorworks.net/2017/02/passion-expertise-3d-opening-olympic-games> (Consultado 28/01/20)

PÁGINAS WEB

Devlin, E. (s.f.), ES DEVLIN. Disponible en: <https://esdevlin.com/> (Consultado 13/12/20)

Master Class (2021), Master Class: Es Devlin Teaches Turning Ideas Into Art. Disponible en: <https://www.masterclass.com/classes/es-devlin-teaches-turning-ideas-into-art> (Consultado 11/09/21)

VIDEOS

2016. *Design Innovator: Es Devlin* (3 de noviembre de 2016) video de Youtube, añadido por Wall Street Journal (en línea). Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=9IzrRJNkGWY> (Consultado 01/08/19)

ABSTRACT: el arte del diseño (2017). Escenografía: Es Devlin. Productores ejecutivos: Scott Dadich, Morgan Neville, Dave O'Connor (documental televisivo). Distribuidora: NETFLIX.

Businessweek Design 2013: Es Devlin, Stage Designer (24 de enero de 2013) video de Youtube, añadido por Bloomberg (en línea). Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=NyBgzeGFdQ8&list=PLDPNSLCNReCO4EoKyFHvIPoxLN9J0HICd&index=12> (Consultado 01/08/19)

Es Devlin speaks at Future Fest 2016 (4 de octubre de 2016) video de Youtube, añadido por Nesta – The Innovation Foundation (en línea). Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=taisKkHefqk&list=PLDPNSLCNReCO4EoKyFHvIPoxLN9J0HICd&index=15&t=3s> (Consultado 01/08/19)

Head Space: Es Devlin at TEDxYouth@Manchester 2012 (3 de diciembre de 2012) video de Youtube, añadido por TEDxYouth. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=h0s6Hmw4S3c> (Consultado 01/08/19)

Here 2013: Es Devlin (29 julio de 2015) video de Youtube, añadido por It's Nice That (en línea). Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=nOo9TWaxPmU&t=1s> (Consultado 01/08/19)

Les Troyens: Es Devlin on designing for The Royal Opera (3 de julio de 2012) video de Youtube, añadido por Royal Opera House (en línea). Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=MtOUIWO_h1c&list=PLDPNSLCNReCO4EoKyFHvIPoxLN9J0HICd&index=16 (Consultado 01/08/19)

Mind-blowing stage sculptures that fuse music and technology | Es Devlin (4 mayo de 2019) video de Youtube, añadido por TED (en línea). Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=CeOadxT7kPA> (Consultado 01/08/19)

Miracle Marathon 2016: Es Devlin (7 diciembre de 2016) video de Youtube, añadido por Serpentine Galleries. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=YJkjjOpdG4&list=PLDPNSLCNReCO4EoKyFHvIPoxLN9J0HICd&index=16&pbjreload=10> (Consultado 01/08/19)

Es Devlin In Conversation With Jeremy Deller (14 de enero de 2019), video de Youtube, añadido por Photo London Fair. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=gR4kShhCrVA&list=PLDPNSLCNReCO4EoKyFHvIPoxLN9J0HICd&index=20> (Consultado 05/02/20)

Es Devlin Culture in Quarantine Masterclass (20 de mayo de 2020), video de Youtube, añadido por Es Devlin. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=58UroGqQ1ls&list=PLDPNSLCNReCO4EoKyFHvIPoxLN9J0HICd&index=5> (Consultado 04/06/20)

Making opera: the designer, Es Devlin (27 de septiembre de 2017), video de Youtube, añadido por Victoria and Albert Museum. Disponible en:

<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=EOFbvU3nJv4&list=PLDPNSLCNR eCO4EoKyFHvIPoxLN9J0HICd&index=33> (Consultado 04/06/20)

THE VISIONARIES: Es Devlin, set designer (17 de noviembre de 2017), video de Youtube añadido por Kinvara Balfour. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=MqqBEPTF7H8&list=PLDPNSLCN ReCO4EoKyFHvIPoxLN9J0HICd&index=40> (Consultado 04/06/20)

Es Devlin on creating visual voices for stars like Kanye West, Beyonce and Adele (7 de junio de 2021), video de Youtube añadido por Design Indaba. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=i7vA1dEoRlo> (Consultado 05/08/21)

RCA Vice-Chancellor's Talks: Es Devlin OBE (12 de abril de 2021), video de Youtube añadido por Royal College of Art. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=190QIIqSpC8> (Consultado 05/08/21)

The Cut - episode one: British designer Es Devlin | BFI Player (25 de enero de 2018), video de Youtube añadido por BFI. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=yrdi13elAMo&list=PLDPNSLCNR eCO4EoKyFHv IPoxLN9J0HICd&index=12> (Consultado 05/08/21)

Face to Face: Es Devlin | Podcast | Dezeen (22 de julio de 2020), video de Youtube añadido por Dezeen. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=SWIqnoLNHdY> (Consultado 05/08/21)

ANEXO I: MARCO TEÓRICO

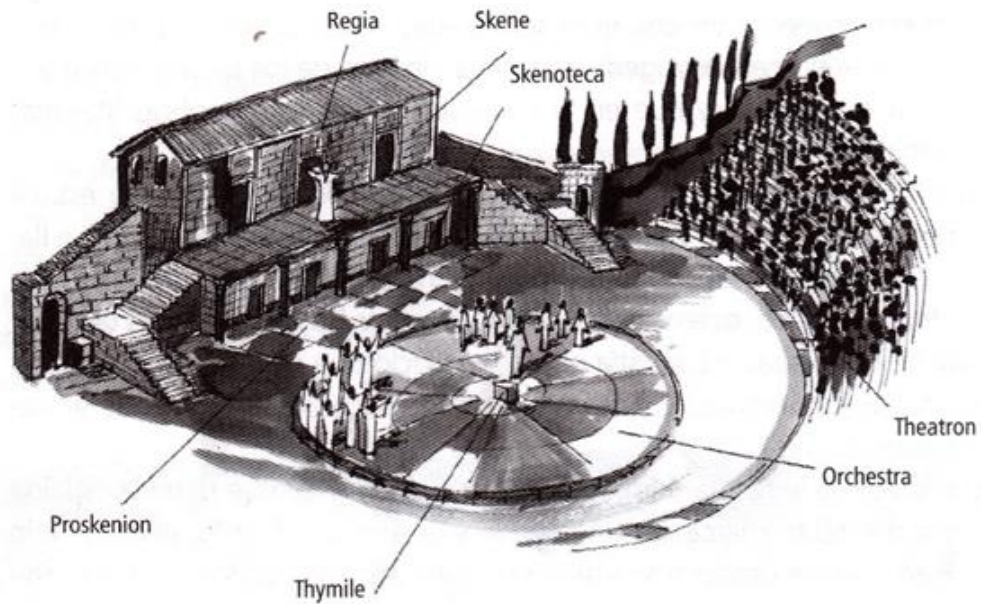


Imagen 1. Teatro griego (Gentile, M., Díaz, R., Ferrari, P., & Connell, L. (2011). Escenografía cinematográfica . Buenos Aires: La Crujía ediciones).

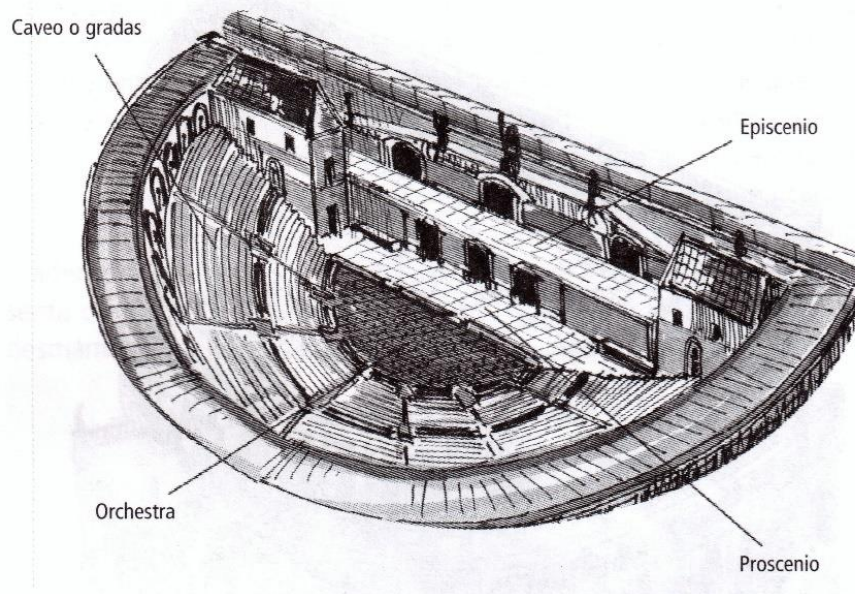
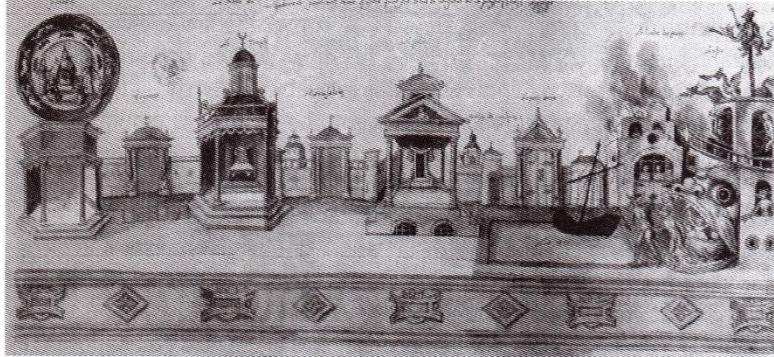
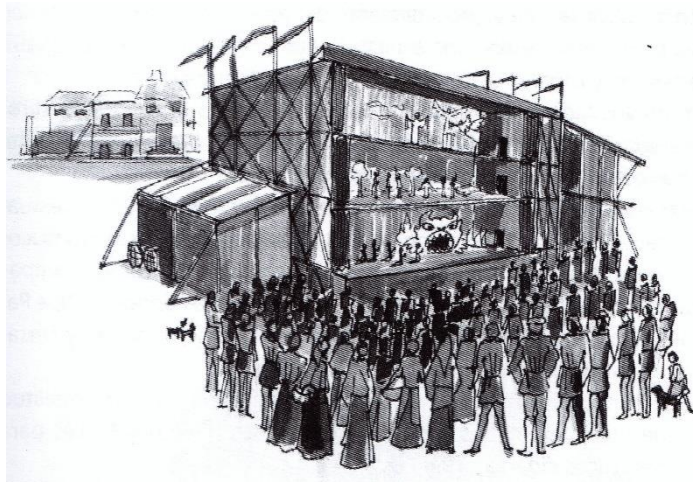


Imagen 2. Teatro romano (Gentile, M., Díaz, R., Ferrari, P., & Connell, L. (2011). Escenografía cinematográfica. Buenos Aires: La Crujía ediciones).



Escenario múltiple horizontal.



Imágenes 3 y 4. Escenario múltiple horizontal y escenario múltiple vertical. Gentile, M., Díaz, R., Ferrari, P., & Connell, L. (2011). Escenografía cinematográfica. Buenos Aires: La Crujía ediciones.



Imagen 5. Teatro Olímpico Vicenza, Andrea Palladio (1580). El Teatro Olímpico de Vicenza (Italia.it). Disponible en: <http://www.italia.it/es/ideas-de-viaje/arte-e-historia/el-teatro-olimpico-de-vicenza.html> (Consultado el 10/12/19)

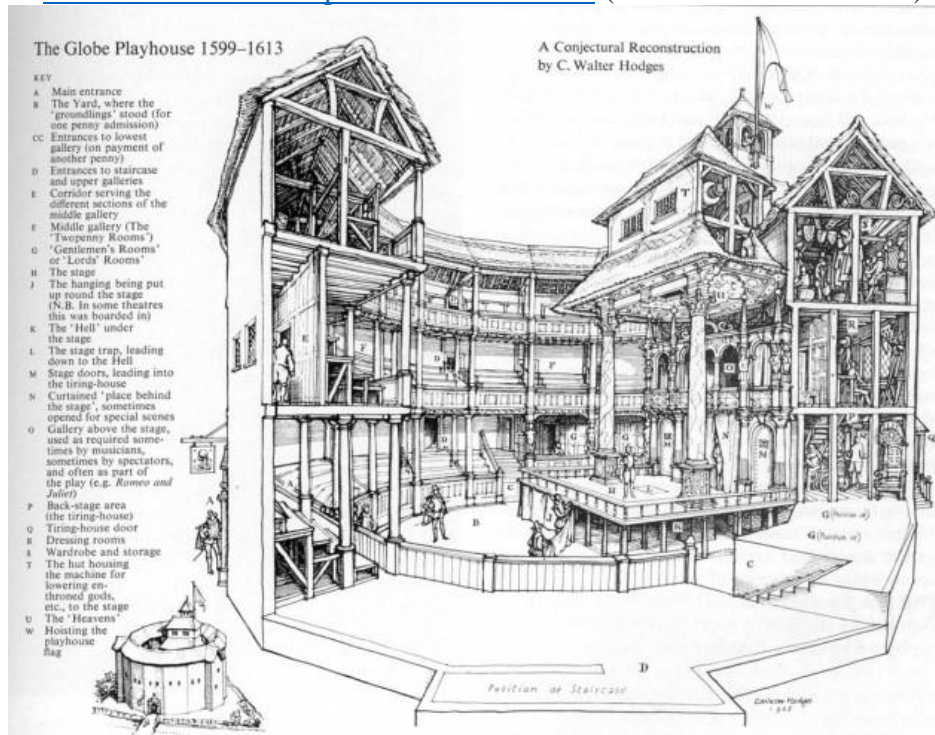


Imagen 6. Teatro isabelino 'El Globo'. (Walter Hodges, C., *The Globe Restored: a study of the Elizabethan theatre*, 1935)

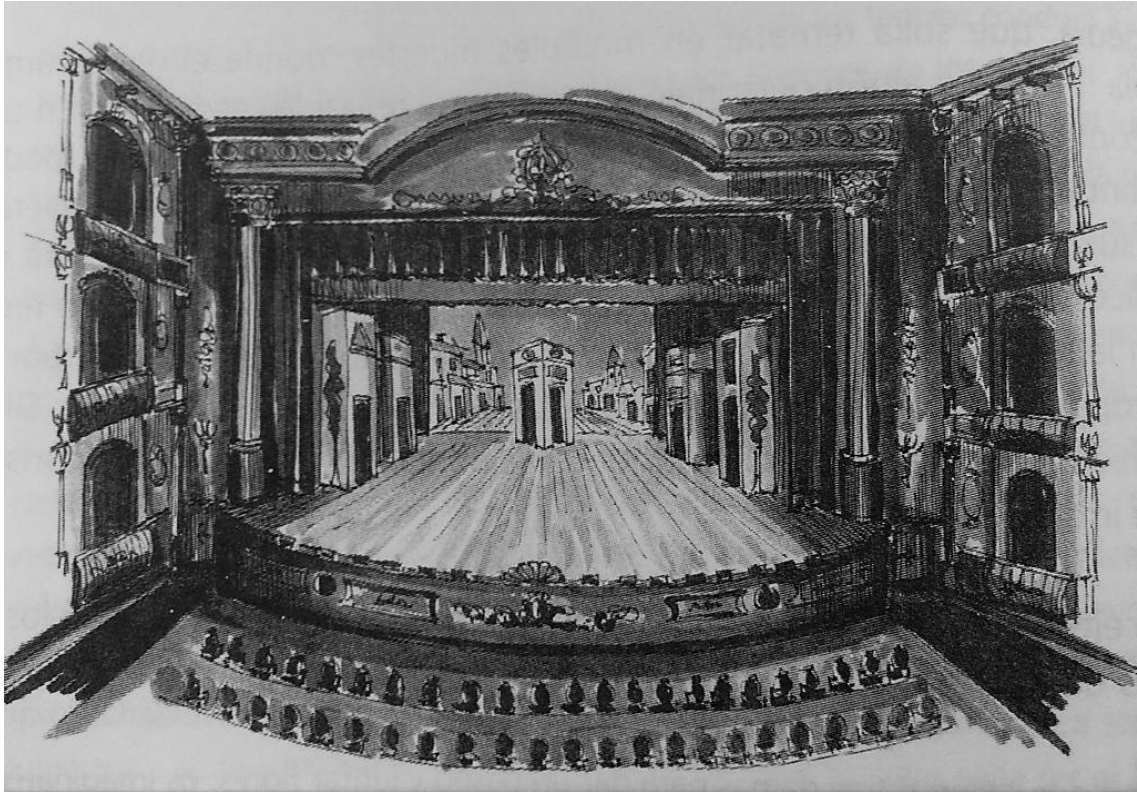


Imagen 7. Teatro del periodo clásico. Gentile, M., Díaz, R., Ferrari, P., & Connell, L. (2011). Escenografía cinematográfica. Buenos Aires: La Crujía ediciones.



Imagen 8. Bastidor. Gentile, M., Díaz, R., Ferrari, P., & Connell, L. (2011). Escenografía cinematográfica. Buenos Aires: La Crujía ediciones.

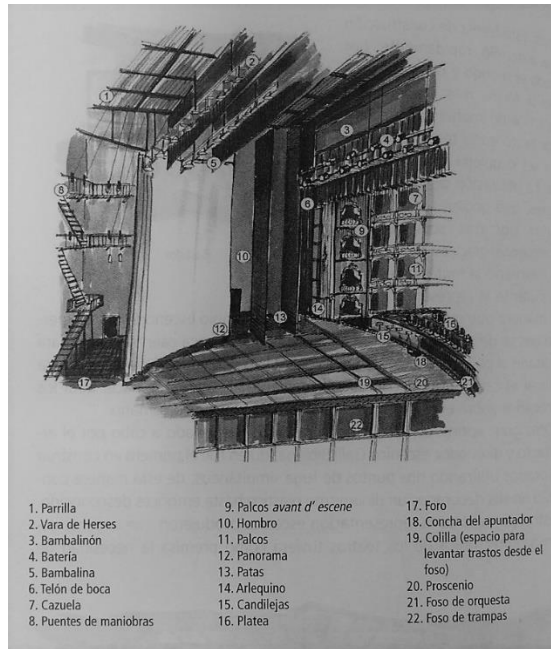


Imagen 9. Disposición arquitectónica en el teatro barroco. Gentile, M., Díaz, R., Ferrari, P., & Connell, L. (2011). Escenografía cinematográfica. Buenos Aires: La Crujía ediciones.



Imagen 10. "The Dawn" (1920) de Vladimir Dmitriev en el Meyerhold Theatre. La Biomecánica (2011, 4 noviembre). Disponible en <http://directoresteatro.blogspot.com/2011/11/la-biomecanica.html> (Consultado el 10/12/19).



Imagen 11. Premier del musical de Brecht “*The Threepenny Opera*”, en el *Theatre am Schiffbauerdamm, Berlín* (1928). Dickson, Andrew (2017, 7 septiembre). Bertolt Brecht and epic theatre: V is for Verfremdungseffekt. Disponible en: <https://www.bl.uk/20th-century-literature/articles/bertolt-brecht-and-epic-theatre-v-is-for-verfremdungseffekt> (Consultado el 10/12/19)



Imagen 12. *DAAALÍ* (1999-2001), de *Els Joglars*. Portofolio de *Els Joglars* disponible en: <http://elsjoglars.com/portfolio/daali/> (Consultado el 10/12/19)



Imagen 13. *ZENIT* (1999), de *Els Comediants*. *ZENIT '99*, disponible en: <http://comediants.com/?p=292&lang=es> (Consultado el 10/12/19)



Imagen 14. *ADN*, de *La fura dels baus* (2016). Obras de La Fura, disponible en: <https://www.lafura.com/obras/adn-la-fura-dels-baus> (Consultado el 10/12/19)



Imagen 15. *Endgame*, dirigido por Krystian Lupa, Teatro de La Abadía. Fotografía de Ros Ribas. Disponible en: <https://thetheatretimes.com/lupa-closely-examined/> (Consultado el 30/11/21)



Imagen 16. *The Black Rider: The Casting of the Magic Bullets* (1990), dirigido por Robert Wilson. Fotografía de Clarchen Baus-Mattar. Iconic Works, Robert Wilson. Disponible en: <https://robertwilson.com/the-black-rider> (Consultado el 30/11/21)



Imagen 17. *Hamlet* (2008), dirigido por Thomas Ostermeier. *Hamlet, Produktionen, Schaubuhne*. Disponible en: <https://www.schaubuehne.de/en/produktionen/hamlet.html> (Consultado el 30/11/21)



Imagen 18. *Das Rheingold*, dirigido por Robert Lepage. Fotografía de Ken Howard. Disponible en: <https://www.cbc.ca/news/entertainment/met-opera-season-kicks-off-with-lepage-s-rheingold-1.936063> (Consultado el 30/11/21)



Imagen 19. *Fear*, dirigido por Falk Richter. Disponible en:
<https://i.pinimg.com/originals/df/22/a4/df22a449ff2659e73e921924726af8c4.jpg>
(Consultado el 30/11/21)



Imagen 20. *Inferno*, dirigido por Romeo Castellucci. Disponible en:
https://contemporaryperformance.com/wp-content/uploads/2010/09/infernodone_1379794c.jpg (Consultado el 30/11/21)

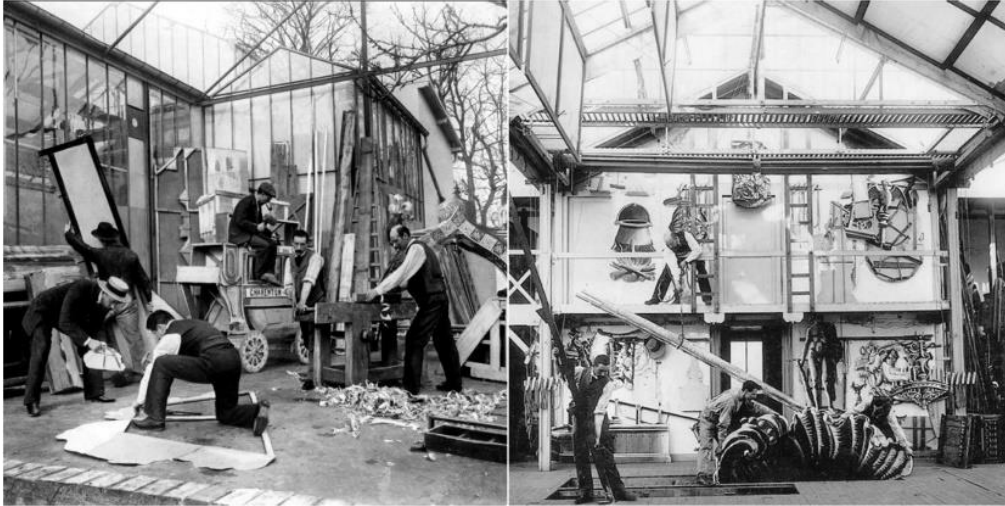


Imagen 21. Estudio de George Méliès. TodoiRevista, “Georges Méliès, el mago que convirtió el cine en arte, fantasía y espectáculo” (2018, 3 mayo). Disponible en: <https://todoincluidolarevista.com/georges-melies-el-mago-que-convirtio-el-cine-en-arte-fantasia-y-espectaculo> (Consultado el 10/12/19)



Imagen 22. Captura (pública) de la escena del escape con el botín de “Asalto y robo de un tren” (1903), Edwin S. Porter. Wikimedia Commons. Disponible en: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Great_Train_Robbery_0018.jpg (Consultado: 10/12/19)



Imagen 23. Decorado de Babilonia en Intolerancia (1916). Wark Producing Corporation (1916) Belshazzar's feast in the central courtyard of Babylon from D.W. Griffith's silent film "Intolerance" (Wark 1916). Disponible en: <https://www.wisconsinhistory.org/Records/Image/IM68698> (Consultado: 10/12/19)



Imagen 24. Máquina de Metrópolis (1927). Vilorio, Ignacio (2018, 15 marzo). "Metrópolis", de Fritz Lang (1926), Líneas sobre arte. Disponible en: <https://lineassobrearte.com/2015/03/29/metropolis-de-fritz-lang-1926/> (Consultado: 10 diciembre, 2019)



Imagen 25. Captura (propia) de “Un perro andaluz” (1926), Luis Buñuel. RTVE. Radio Televisión Española. Disponible en: <https://www.rtve.es/alacarta/videos/un-perro-andaluz/perro-andaluz/1570997/> (Consultado 10/12/19)

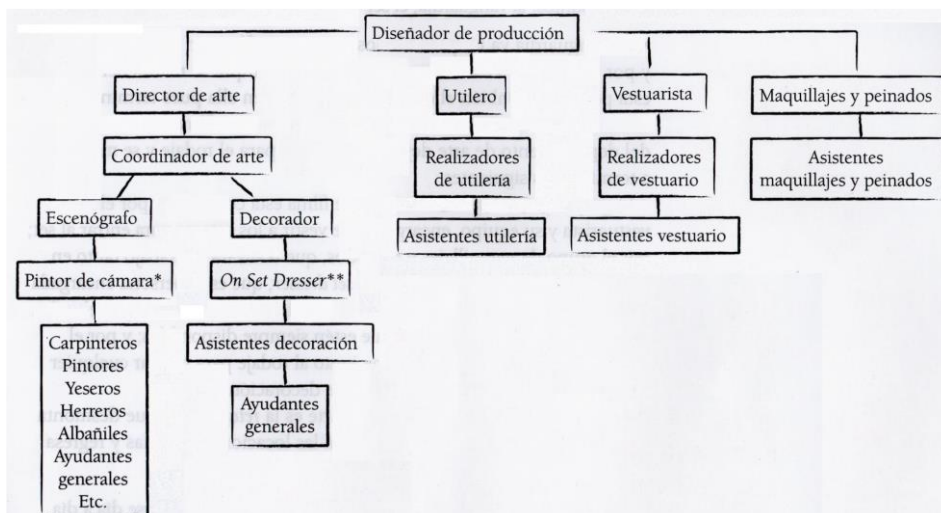


Imagen 26. Diseñador de producción y departamentos. Zavala, H. (2008), El diseño en el cine. Proyectos de dirección artística. Universidad Nacional Autónoma de México.



Imagen 27. Captura (pública) de “Ladrón de bicicletas” (1948), Vittorio de Sica. Wikimedia Commons. Disponible en: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ladri_di_biciclette_-_immagine_.jpg (Consultado: 10/12/19)



Imagen 28. Captura “You Only Live Twice” (1967), Lewis Gilbert. IMDb. Disponible en: <https://www.imdb.com/title/tt0062512/mediaviewer/rm503417345> (Consultado 10/12/19)



Imagen 29. Maquetas de Star Wars (1997). CAALF (10 de octubre de 2012), “Curiosas imágenes detrás de cámaras”, Adictamente, (10/10/12). Disponible en: <https://adictamente.blogspot.com/2012/10/curiosas-imagenes-detras-de-camaras.html> (Consultado: 10/12/19)



Imagen 30. Uso del croma en The Matrix (1999), Wachoski. IMDb. Disponible en: <https://www.imdb.com/title/tt0133093/mediaviewer/rm3955976448> (Consultado 10/12/19)



Imagen 31. Evolución del CGI de Jurassic Park. Pinterest. Disponible en: <https://www.pinterest.at/pin/406801778824079613/> (Consultado 10/12/19)



Imagen 32. *Variation V*, 1965. Left to right, foreground to background: John Cage, David Tudor, Gordon Mumma, Carolyn Brown, MC, and Barbara Dilley Lloyd. Photograph: Hervé Gloaguen. Disponible en: <https://indd.adobe.com/view/1f485eb2-6c27-4e68-af64-d3a2d963de28> (Consultado 10/12/2019)



Imagen 33. Alfons Schilling shooting Alex Hay's performance *Grass Field* (October 22, 1966) presented as part of *9 Evenings: Theatre and Engineering*, The 69th Regiment Armory (New York, NY), October 13-23, 1966. Photo Peter Moore © Barbara Moore / Licensed by VAGA, NY. Disponible en: <https://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=1843> (Consultado 10/12/2019)



Imagen 34. OBS (2000), La Fura dels Baus. Obras de La Fura, disponible en: <https://www.lafura.com/obras/adn-la-fura-dels-baus> (Consultado el 10/12/19)



Imagen 35. *The Andersen Project* (2005), R. Lepage, photo Emmanuel Valette. Photos, Epidemic.net. Disponible en: <http://www.epidemic.net/en/photos/lepage/index.html> (Consultado 10/12/2019)



Imagen 36. *Avanti* (2003-2005), The Builders Association. Avanti Images, TheBuildersAssociation.org Disponible en: https://www.thebuildersassociation.org/prod_avanti_images.html Consultado (10/12/2019)



Imagen 37. Organigrama ideal de una producción teatral. Dirección teatral y Puesta en escena, Mario Mocanu, Curso de Formación al Cuadrado, I Edición.

ANEXO II: CASO DE ESTUDIO



Imagen 1. Retrato de Es Devlin. NEWSROOM (sin fecha). *Es Devlin Portrait*. Disponible en: <https://www.scenographytoday.com/es-devlin/es-devlin-portrait/> (Consultado 10/12/19)



Imagen 2 y 3. *Betrayal* (2002) de Harold Pinter. Devlin, E. (s.f.). *Es Devlin, Work, Betrayal*. Disponible en: <https://esdevlin.com/work/betrayal> (Consultado el 10/12/19)

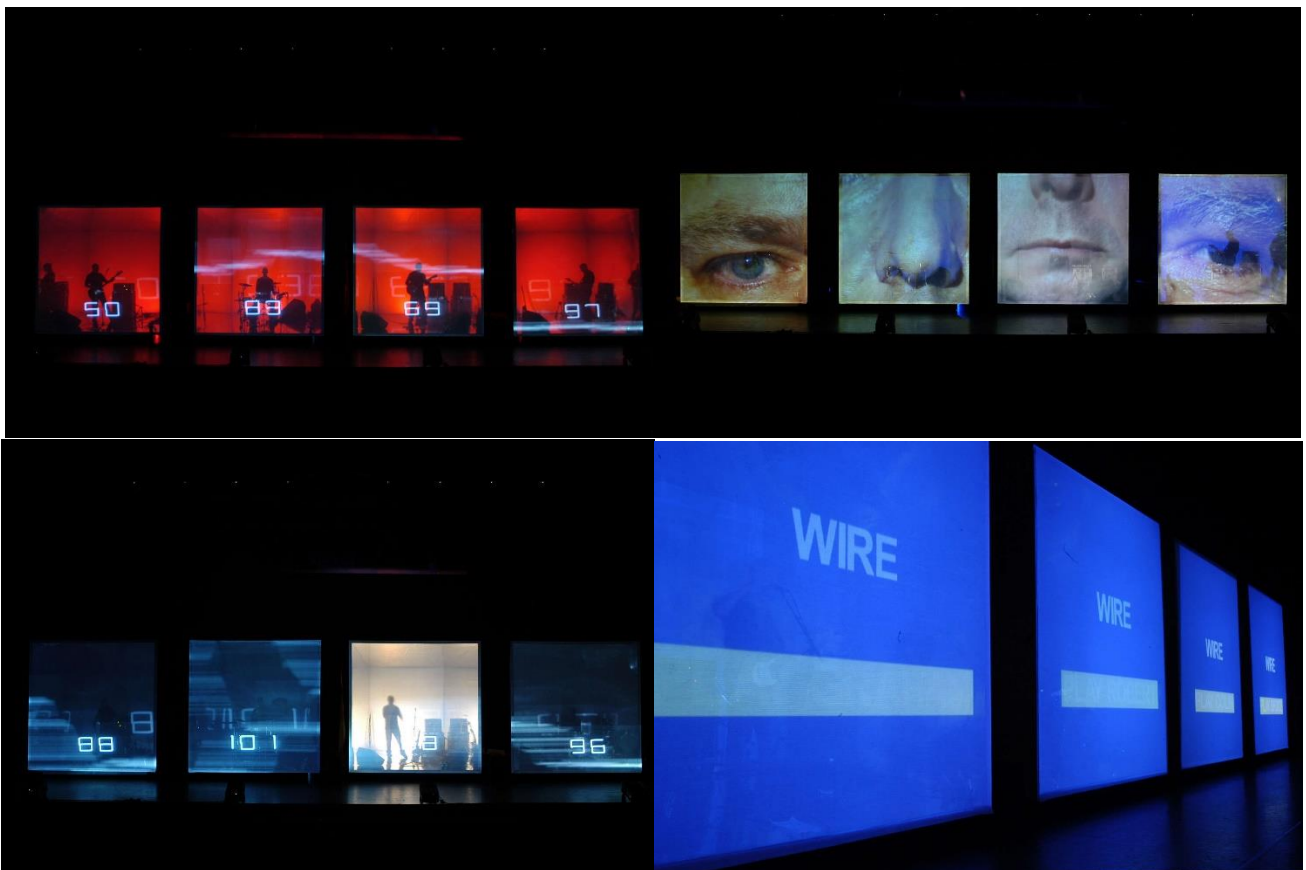
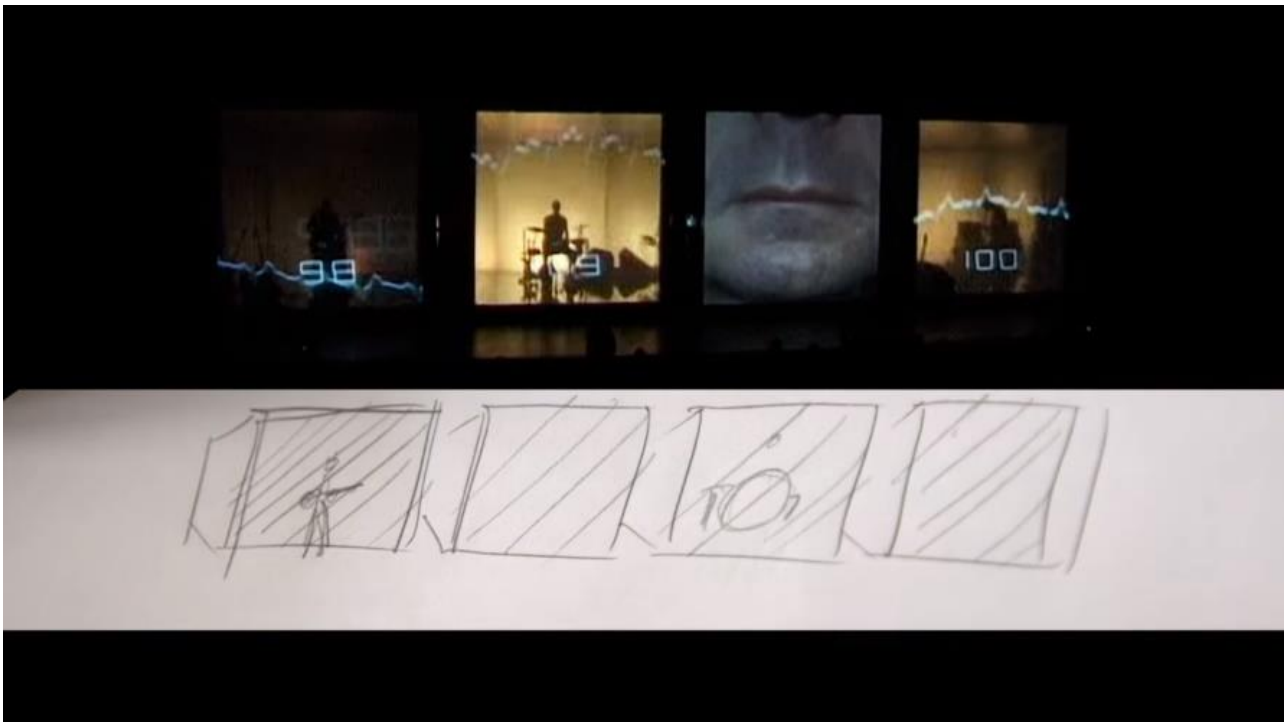
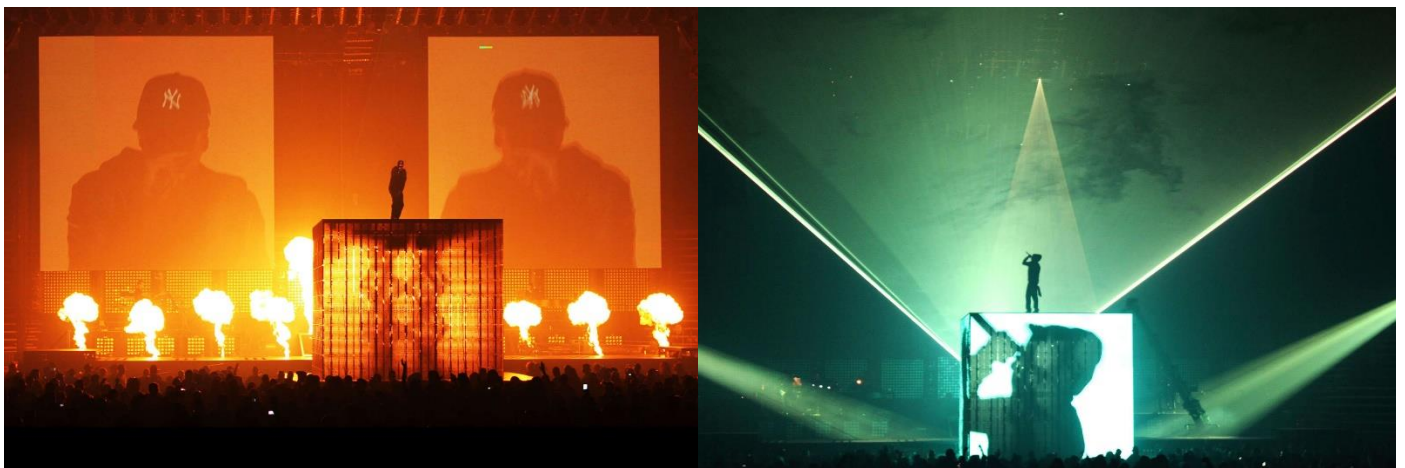
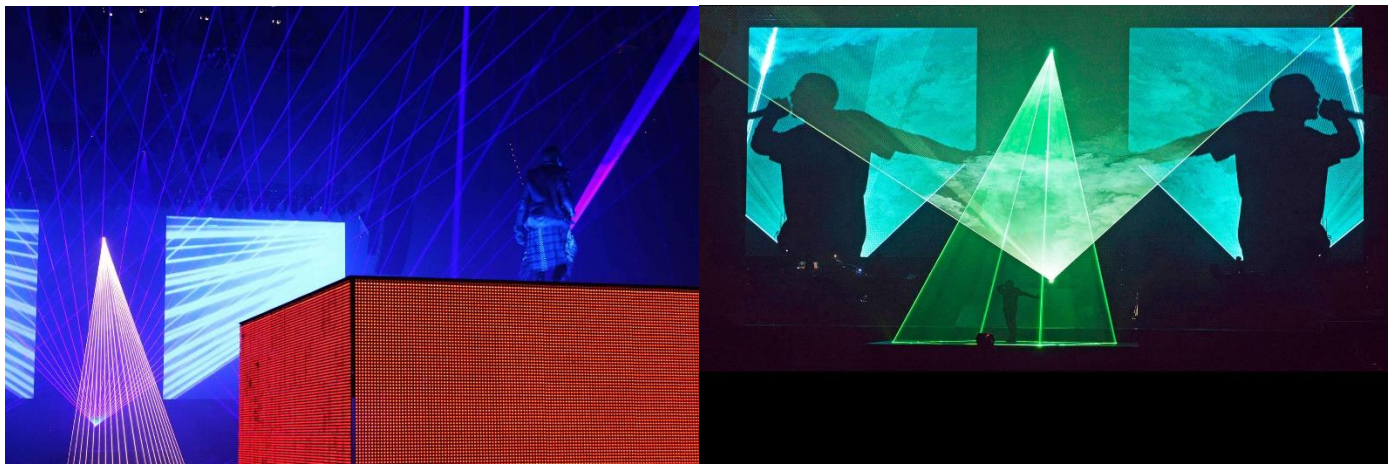
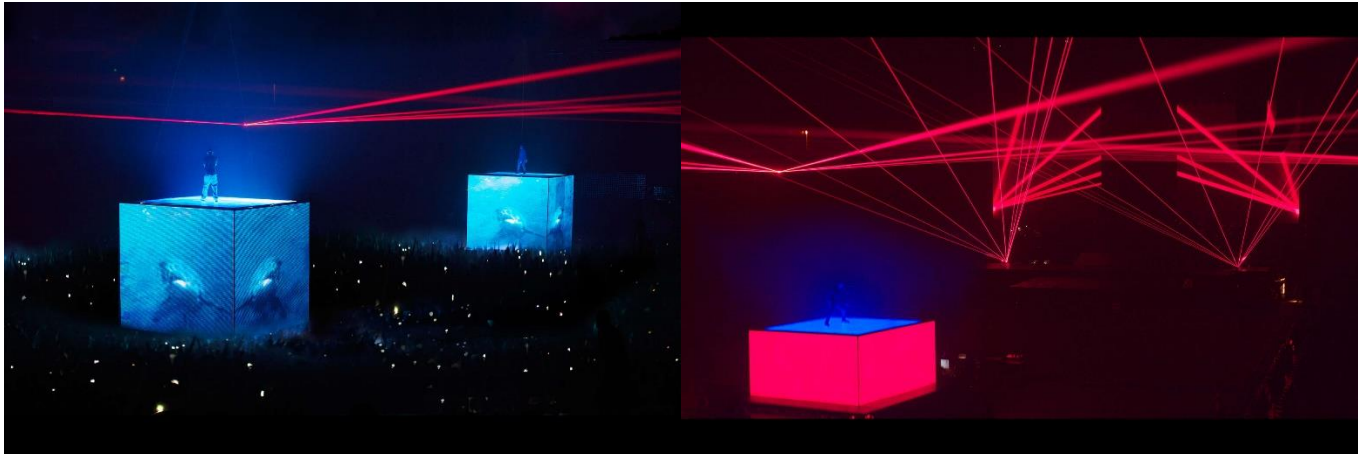
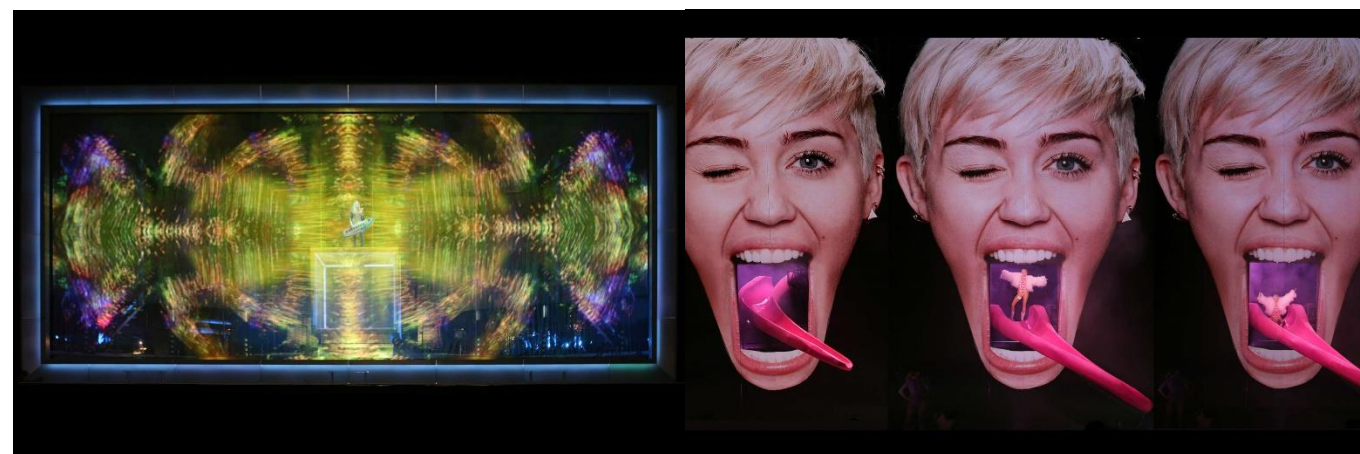
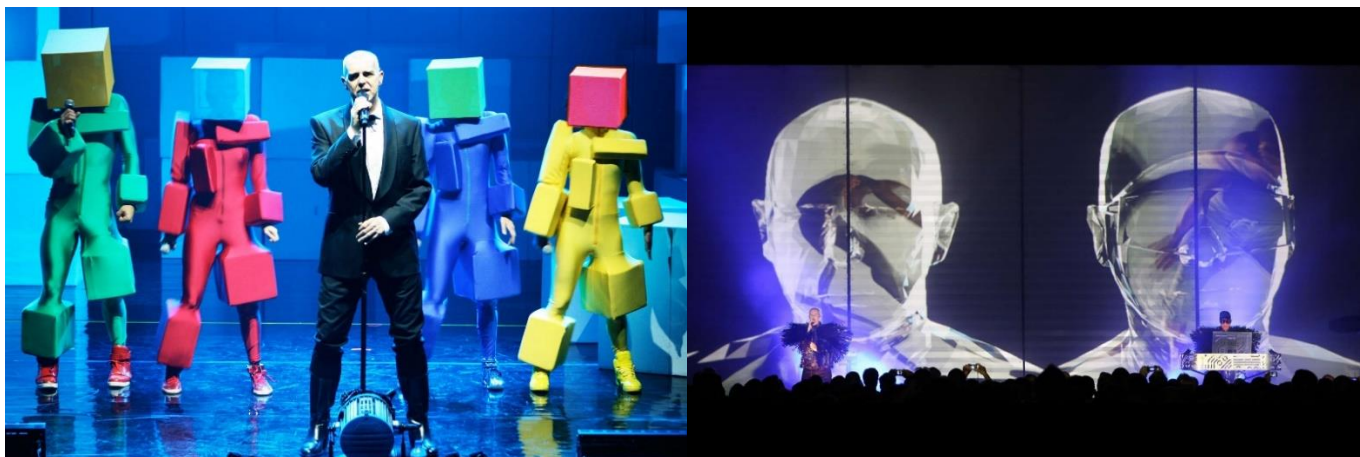


Imagen 4. Resultado final y boceto para WIRE (2003). Captura (propia) de *ABSTRACT: el arte del diseño* (2017). Escenografía: Es Devlin. Productores ejecutivos: Scott Dadich, Morgan Neville, Dave O'Connor (documental televisivo). Distribuidora: NETFLIX.

Imágenes 5-8. Wire, gira Flag: Burning (2003). Devlin, E. (s.f.). *Es Devlin, Work, Wire*. Disponible en: <https://esdevlin.com/work/wire> (Consultado el 10/12/19)



Imágenes 9-14. Kanye West & Jay-Z – Watch The Throne Arena Tour (2011). Devlin, E. (s.f.). *Es Devlin, Work, Kanye-JayZ*. Disponible en: <https://esdevlin.com/work/kanye-jay-z> (Consultado el 10/12/19)



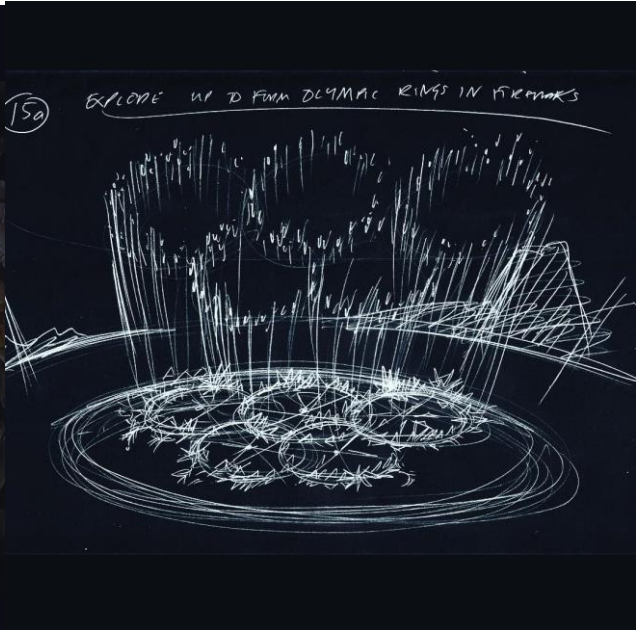
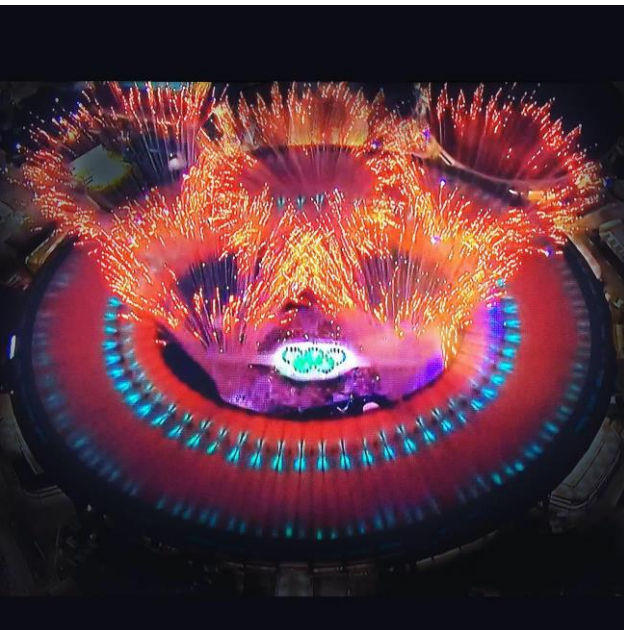
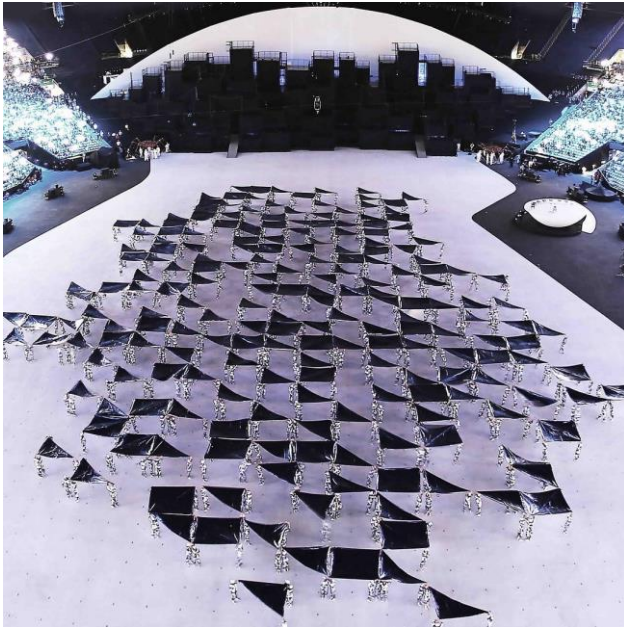
Imágenes 15-22. De izquierda a derecha desde arriba hasta abajo: Pet Shop Boys en la gira *Pandemonium* (2009) y *Electric Tour* (2013), Mika en *Parc Des Princes Stadium Paris* (2008), Miley Cyrus en la gira *Bangerz* (2014), The Weeknd en la gira *Legend of the Fall* (2017) y Lorde en el festival Coachella (2017). Devlin, E. (s.f.). *Es Devlin, Work*. Disponible en: <https://esdevlin.com/work>. (Consultado el 10/12/19)



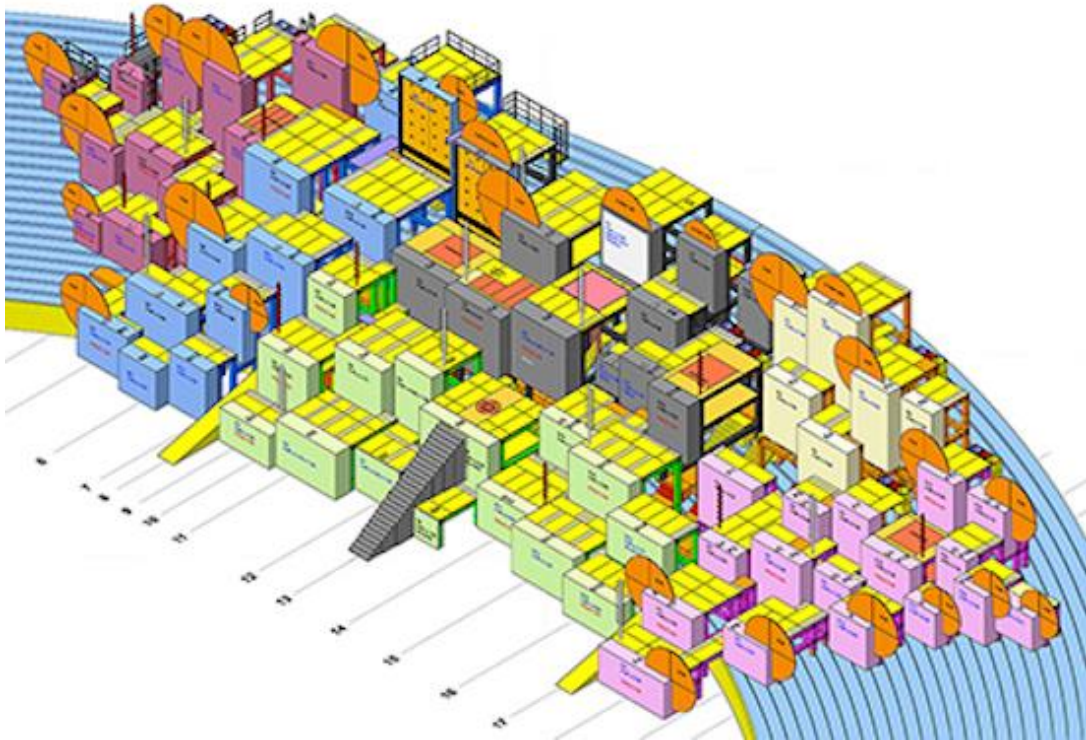
Imágenes 23-28. Take That en la gira Progress Stadium Tour (2011). Devlin, E. (s.f.) *Es Devlin, Work, Take That Progress*. Disponible en: <https://esdevlin.com/work/take-that-progress> (Consultado el 10/12/19)



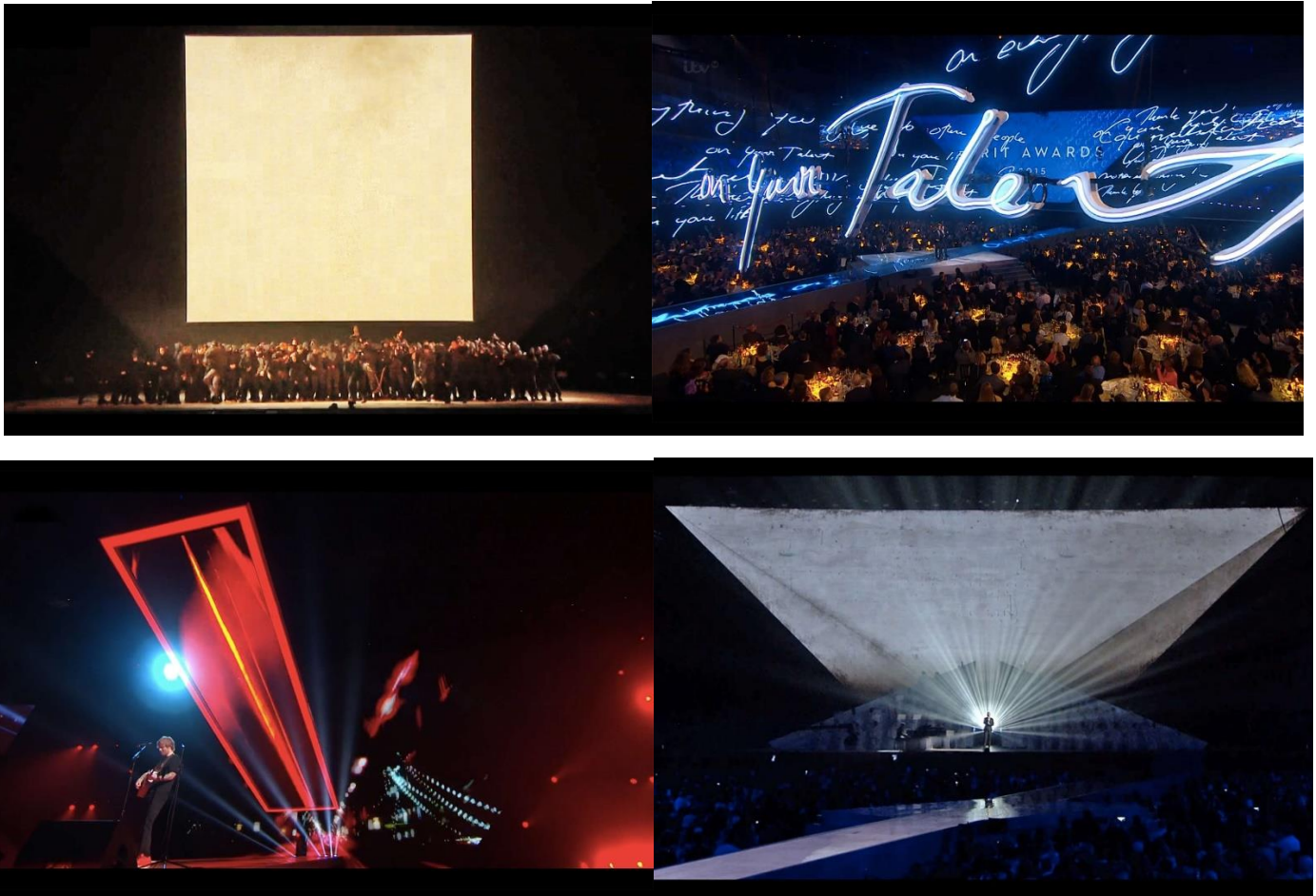
Imágenes 29-31. Ceremonia de Clausura de los Juegos Olímpicos de Londres (2012). Devlin, E. (s.f.). *Es Devlin, Work, London Olympics*. Disponible en: <https://esdevlin.com/work/london-olympics> (Consultado el 10/12/19)



Imágenes 32-35. Ceremonia de Apertura de los Juegos Olímpicos de Brasil (2016). Disponible en: Instagram.com. (Consultado el 10/12/19)



Imágenes 36-38. Ceremonia de Apertura de los Juegos Olímpicos de Brasil (2016), modelado en 3D de la Box City y Omar Muro trabajando en el diseño. Weedlun, Joanna (2017). *Passion, Expertise, and 3D at the Opening of the Olympic Games*, VECTORWORKS.com, Febrero de 2017. Disponible en: <https://blog.vectorworks.net/2017/02/passion-expertise-3d-opening-olympic-games> (Consultado 28/01/20)



Imágenes 39-42. *The Brit Awards* (2015). EsDevlin.com. Es Devlin, Work, *The Brit Awards* 2015. Disponible en: <https://esdevlin.com/work/the-brit-awards-2015> (Consultado 28/01/20)

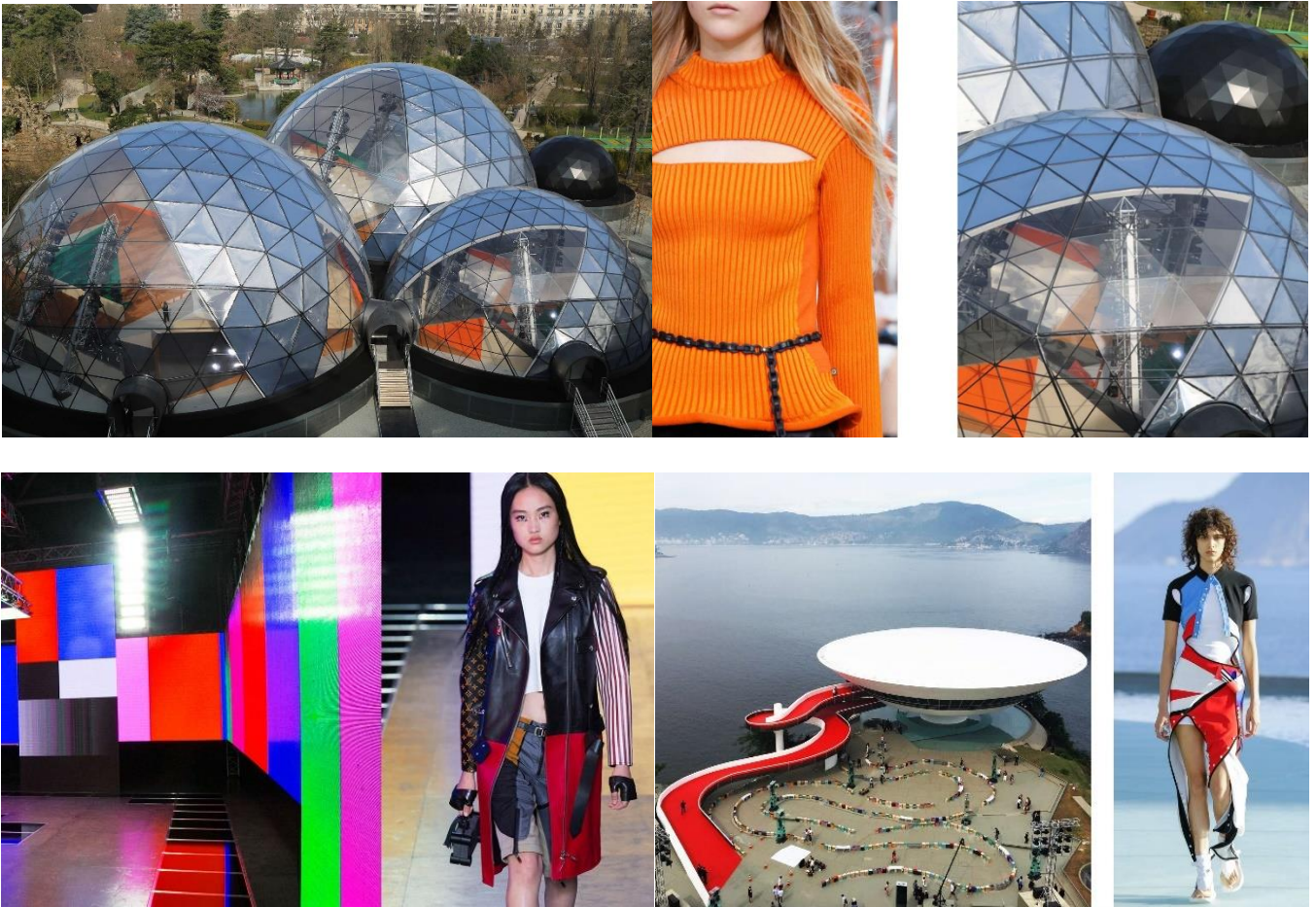


Imagen 43. Stormzy en *The Brit Awards* (2018). Devlin, E. (s.f.). Es Devlin, Work, *Stormzy Brit Awards*. Disponible en: <https://esdevlin.com/work/stormzy-brit-awards> (Consultado 28/01/20)





Imágenes 44-47. Dua Lipa y Rosalía en los MTV EMA 2019. Capturas propias de Youtube, añadido por Dua Lipa y MTVSPAIN (6 de noviembre de 2019): *Dua Lipa - Don't Start Now (Live at the MTV EMAs 2019)* y *Rosalía - Di mi nombre (MTV EMA 2019)*. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=-Wyum8FwMtw> y <https://www.youtube.com/watch?v=iomlQIEkoQ0> (Consultado 28/01/20)



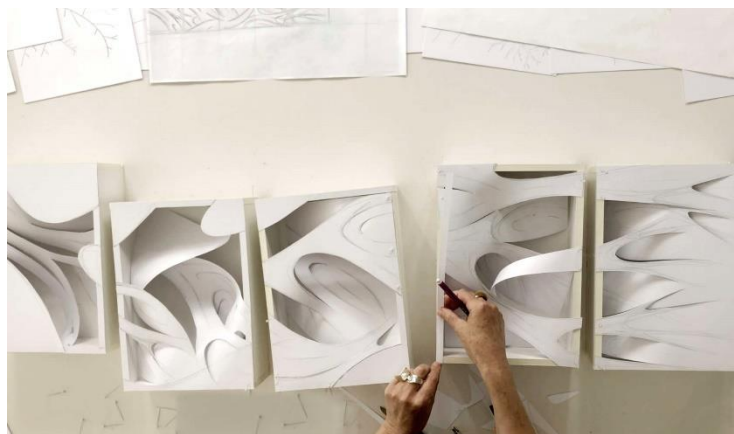
Imágenes 48-51. Pasarelas de Louis Vuitton, de izquierda a derecha: *Autumn-Winter 2015 Show*, *Spring-Summer 2016 Show* y *Cruise Rio* (2016). Devlin, E. (s.f.). *Es Devlin, Work*. Disponible en: <https://esdevlin.com/work> (Consultado 28/01/20)



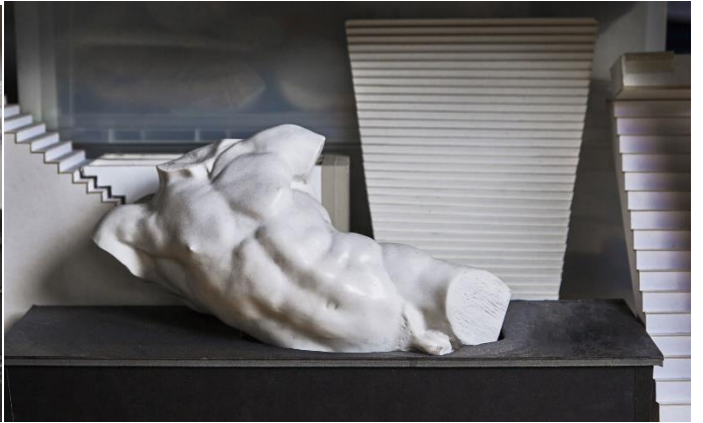
Imagen 52. Escritorio de trabajo de investigación de Devlin. *Es Devlin Culture in Quarantine Masterclass* (20 de mayo de 2020), video de Youtube, añadido por Es Devlin. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=58UroGqQ1ls&list=PLDPNSLCNReCO4EoKyFHvIPoxLN9J0HICd&index=5> (Consultado 04/06/20)



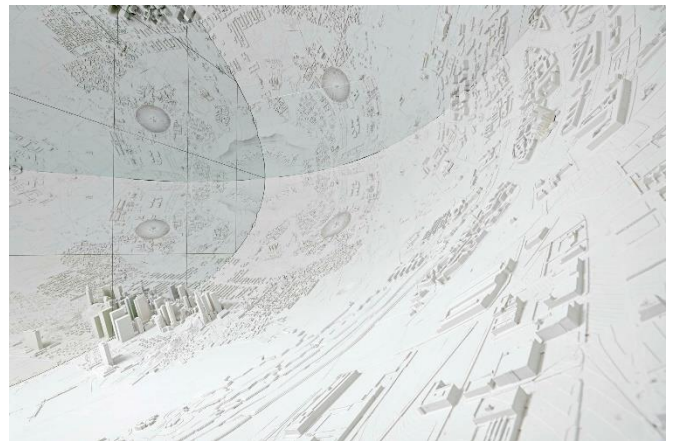
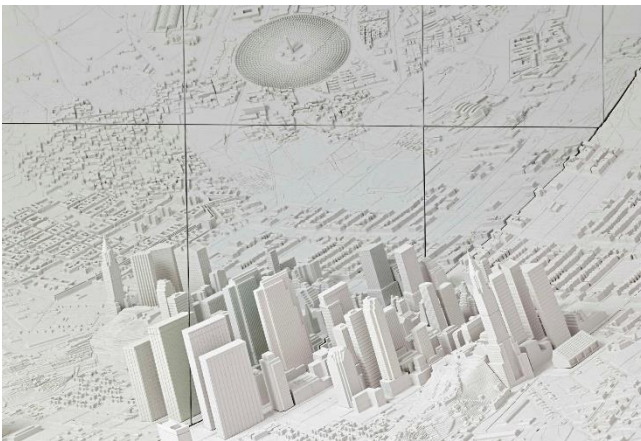
Imagen 53. Devlin bocetando. *Es Devlin Culture in Quarantine Masterclass* (20 de mayo de 2020), video de Youtube, añadido por Es Devlin. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=58UroGqQ1ls&list=PLDPNSLCNReCO4EoKyFHvIPoxLN9J0HICd&index=5> (Consultado 04/06/20)



Imágenes 54 y 55. Proceso de diseño de las maquetas. *Es Devlin Culture in Quarantine Masterclass* (20 de mayo de 2020), video de Youtube, añadido por Es Devlin. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=58UroGqQ1ls&list=PLDPNSLCNReCO4EoKyFHvIPoxLN9J0HICd&index=5> (Consultado 04/06/20)



Imágenes 56-60. Ejemplos de modelos de Devlin. Fotografías de Robin Friend. Morris, Alis, (2017) *Stage light: supercharged set designer Es Devlin on 20 years of triumphs and what's next*. Wallpaper, 15 de septiembre de 2017. Disponible en: <https://www.wallpaper.com/design/set-designer-es-devlin-profile> (Consultado 15/07/19)

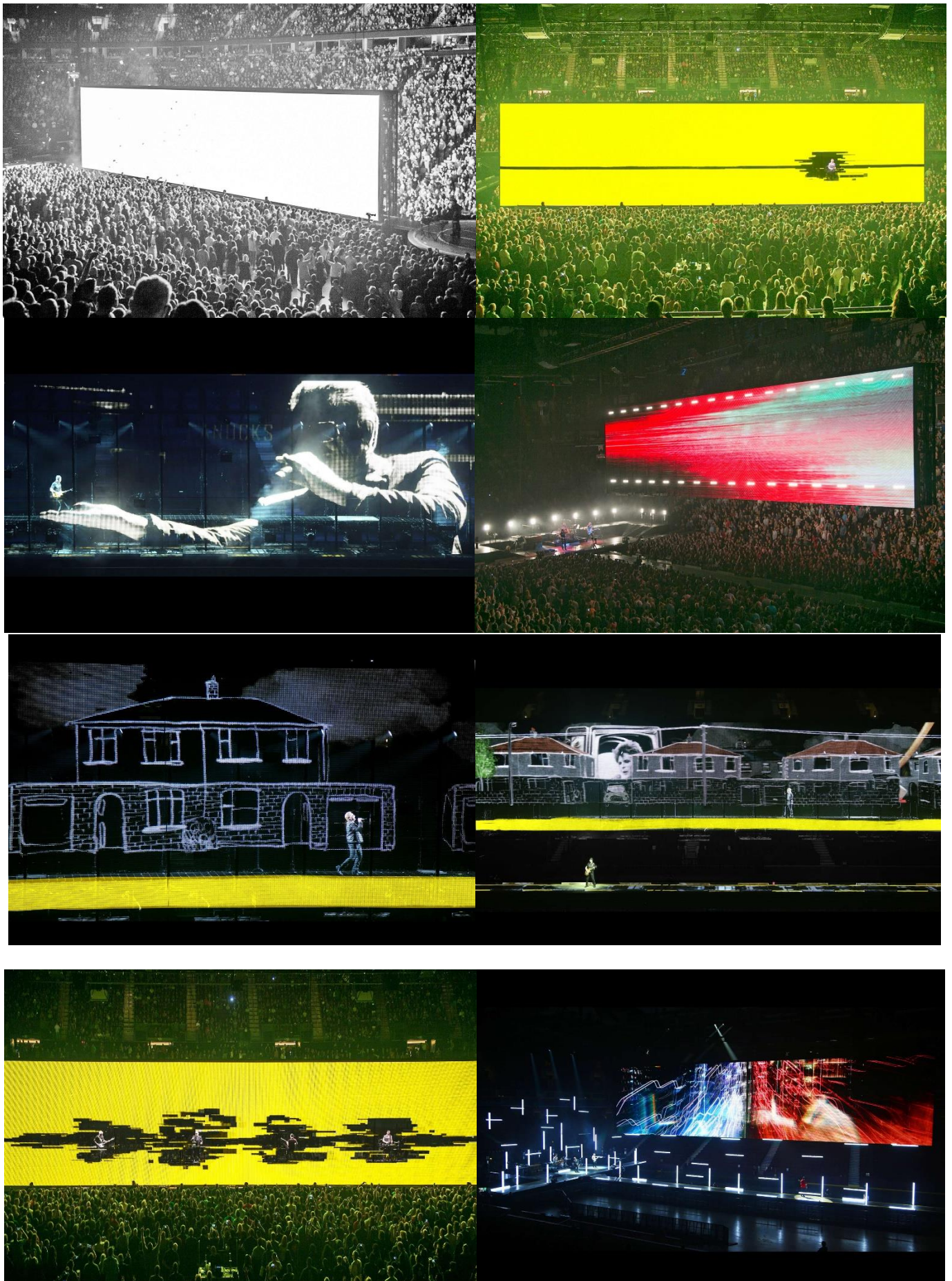


Imágenes 61-65. Instalación Memory Palace (2019). Devlin, E. (s.f.). *Es Devlin, Work. Memory Palace Pitzhanger*. Disponible en: <https://esdevlin.com/work/memory-palace-pitzhanger>. (Consultado el 30/11/21)

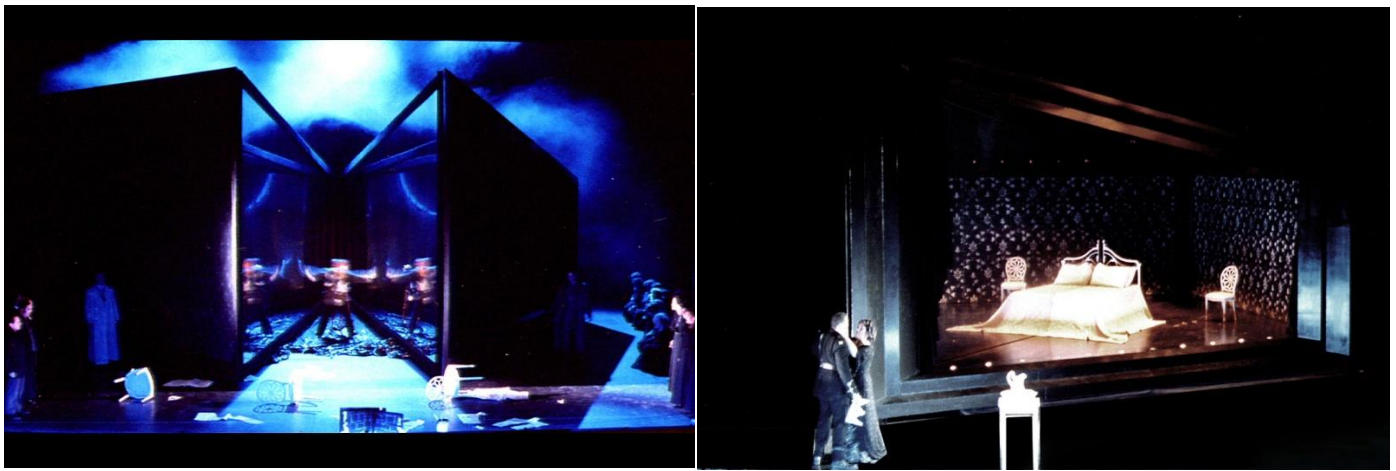


Imagen 66. Estudio de Es Devlin. *Es Devlin Culture in Quarantine Masterclass* (20 de mayo de 2020), video de Youtube, añadido por Es Devlin. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=58UroGqQ1ls&list=PLDPNSLCNReCO4EoKyFHvIPoxLN9J0HICd&index=5> (Consultado 04/06/20)

Imágenes 67 y 68. Estudio y equipo de Devlin. Es Devlin Studio. Disponible en: <https://artsandculture.google.com/search?q=es%20devlin%20studio> (Consultado el 30/11/21)



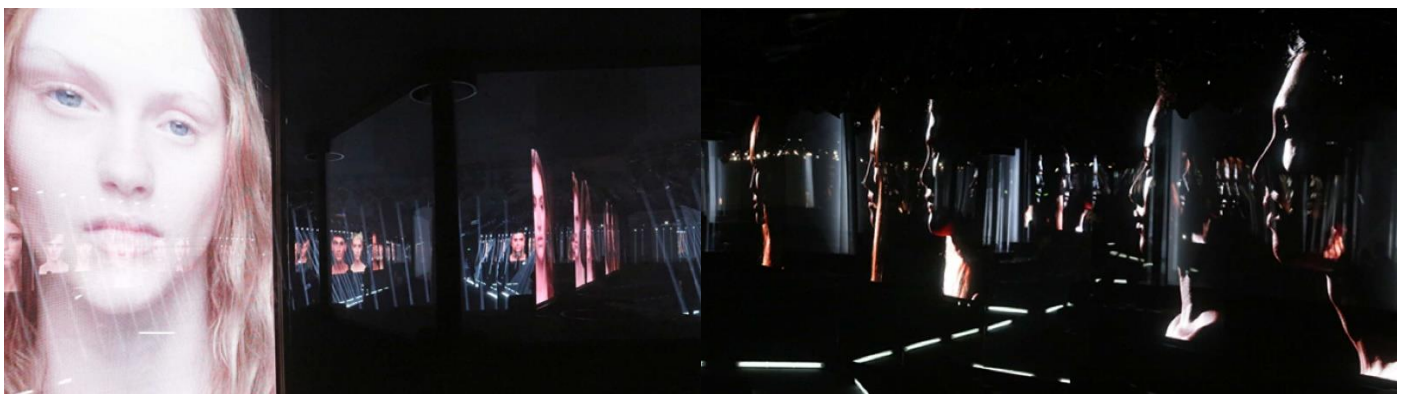
Imágenes 69-76. U2, *Innocence & Experience World Tour*. Devlin, E. (s.f.). *Es Devlin, Work*. Disponible en: <https://esdevlin.com/work/u2-innocence-experience> (Consultado el 30/11/21)



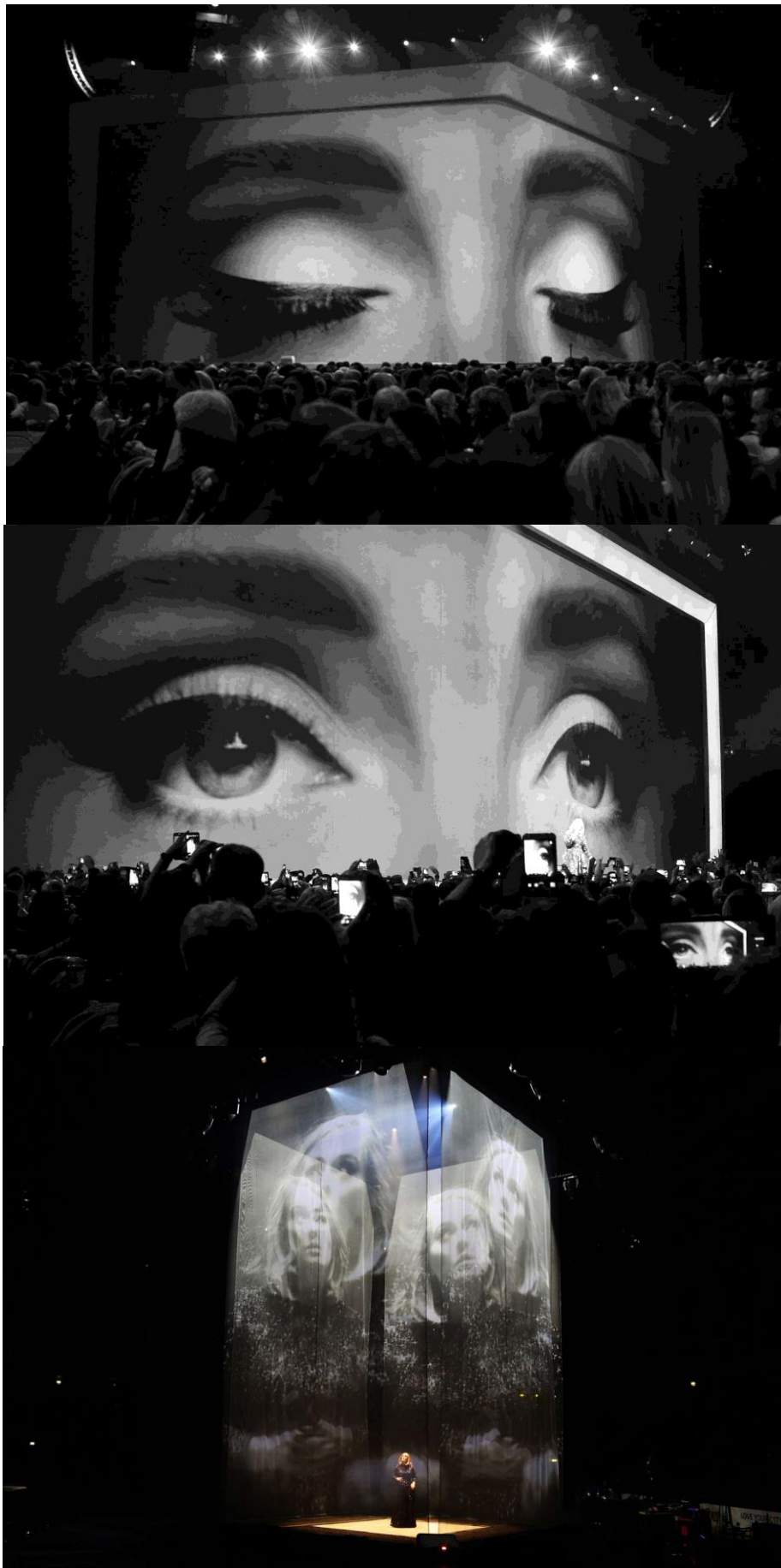
Imágenes 77 y 78. *Macbeth* (2003), dirigido por Keith Warner. Devlin, E. (s.f.). *Es Devlin, Work*. Disponible en: <https://esdevlin.com/work/macbeth> (Consultado el 30/11/21)



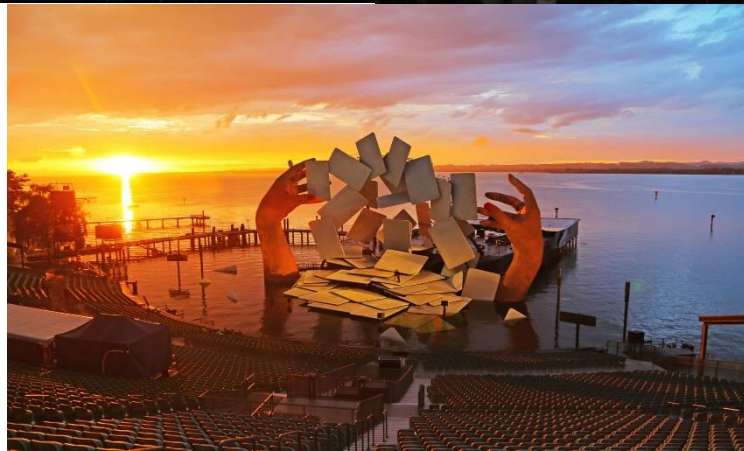
Imágenes 79 y 80. *The Nether* (2015), dirigido por Jennifer Haley. Devlin, E. (s.f.). *Es Devlin, Work*. Disponible en: <https://esdevlin.com/work/the-nether> (Consultado el 30/11/21)



Imágenes 81 y 82. Louis Vuitton, Spring-Summer 2015 Show. Devlin, E. (s.f.). *Es Devlin, Work*. Disponible en: <https://esdevlin.com/work/louis-vuitton-s-s2015> (Consultado el 30/11/21)



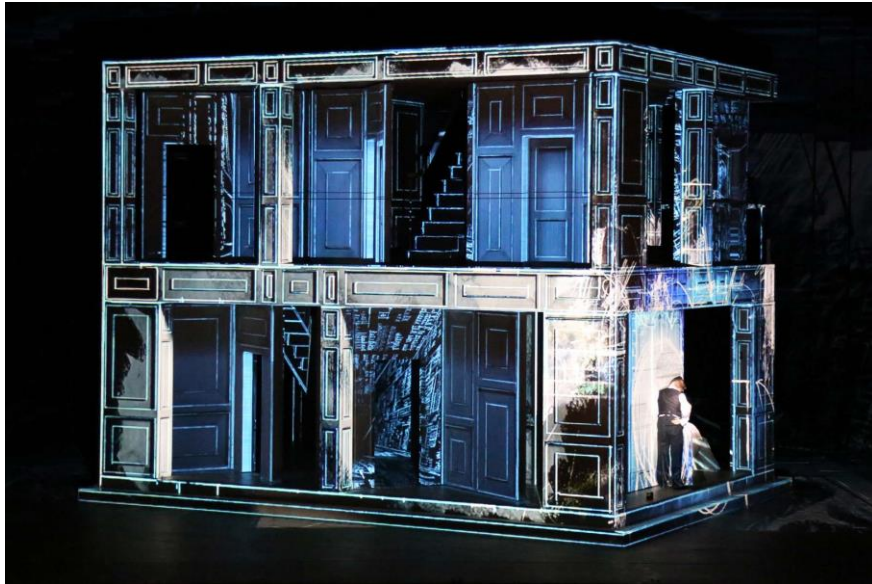
Imágenes 83-85. Adele, *World Arena Tour*. Devlin, E. (s.f.). *Es Devlin, Work*. Disponible en: <https://esdevlin.com/work/adele-world-tour> (Consultado el 30/11/21)



Imágenes 86-93. Carmen, una ópera de Georges Bizet, dirigida por Kasper Holten para el festival de Bergen, en el lago Constanza (Austria, 2017). Devlin, E. (s.f.). *Es Devlin, Work*. Disponible en: <https://esdevlin.com/work/carmen-bergen> (Consultado el 30/11/21)



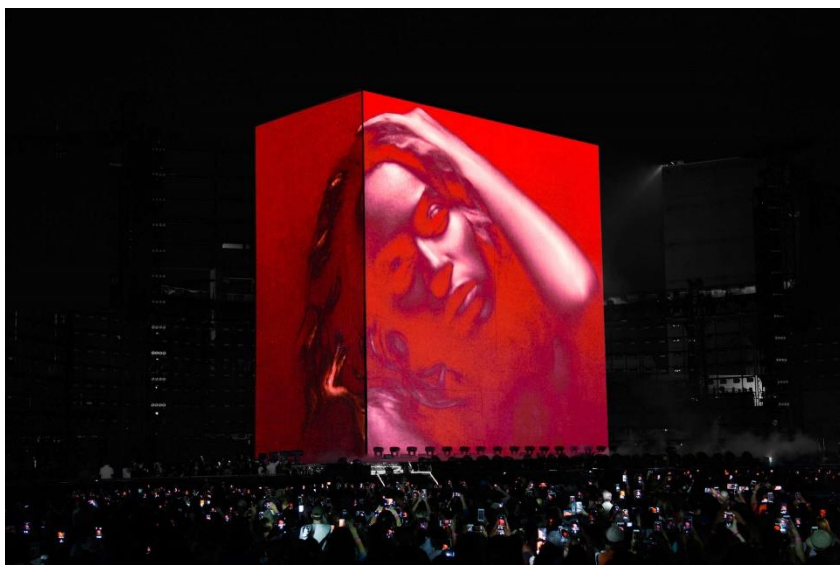
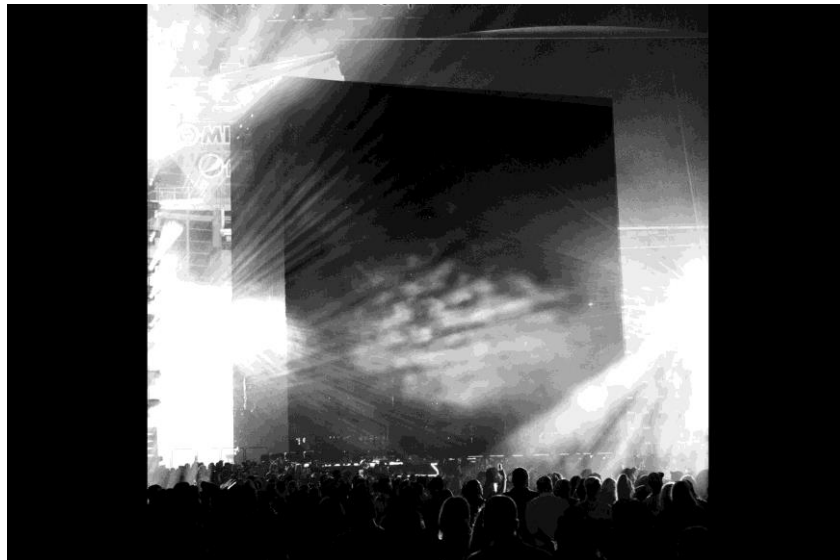
Imágenes 94-98. *Chimerica* (2013), dirigida por Lyndsey Turner. Devlin, E. (s.f.). *Es Devlin, Work*. Disponible en: <https://esdevlin.com/work/chimerica> (Consultado el 30/11/21)

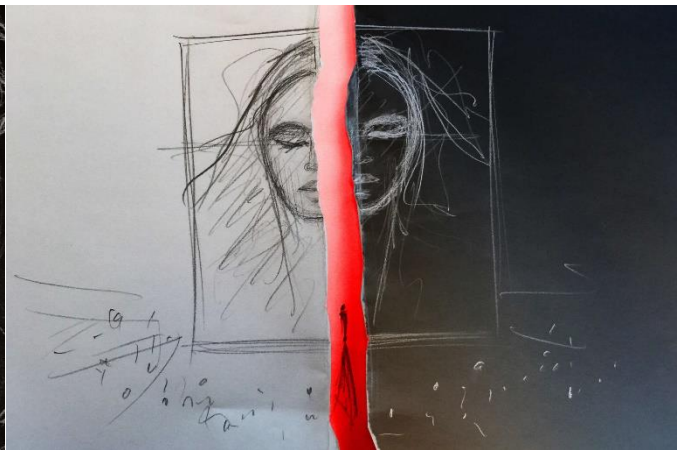
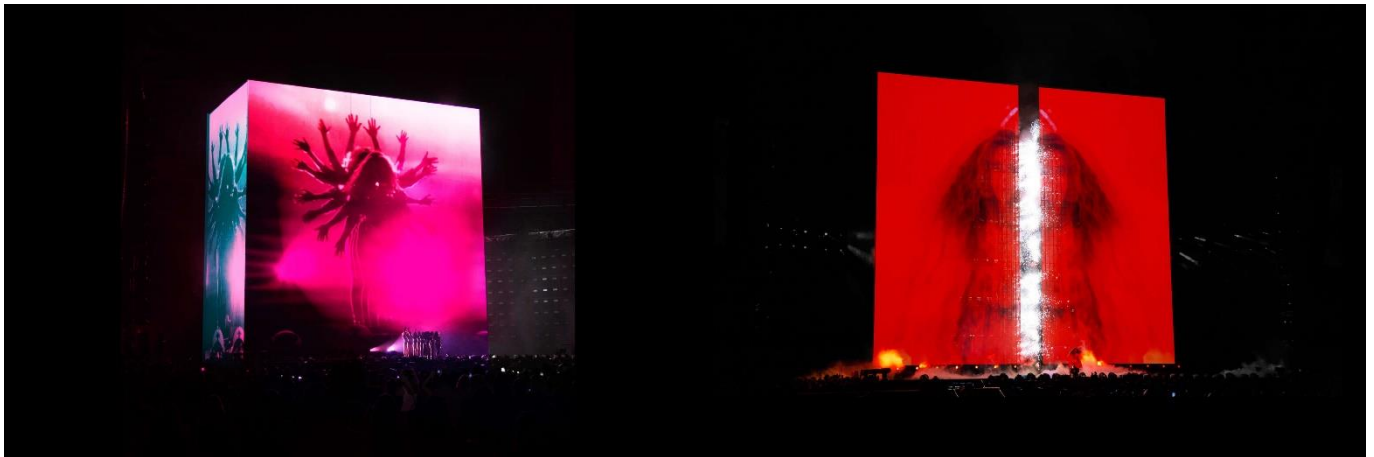
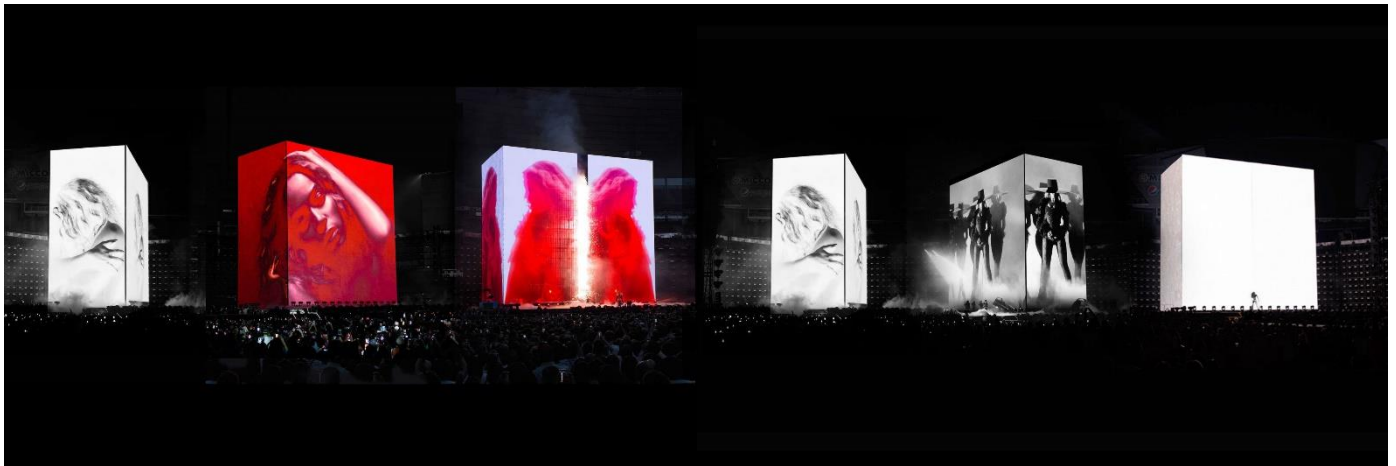


Imágenes 99-102. Don Giovanni (2014), dirigido por Kasper Holten. Devlin, E. (s.f.). *Es Devlin, Work*. Disponible en: <https://esdevlin.com/work/don-giovanni> (Consultado el 30/11/21)



Imágenes 103 y 104. *The Lehman Trilogy* (2018), dirigido por Sam Mendes. Fotografía de Douet, Mark.
Disponible en: <https://www.wallpaper.com/design/es-devlin-set-designer-lehman-trilogy-sam-mendes>
(Consultado el 30/11/21)





Imágenes 105-112. Formation World Tour (2016), de la artista Beyoncé; y bocetos del proceso de diseño de Devlin. Devlin, E. (s.f.). *Es Devlin, Work*. Disponible en: <https://esdevlin.com/work/beyonce> (Consultado el 30/11/21)



Imagen 113. Modelo de la instalación Mirror Maze (2016). Fotografía de Robin Friend. Morris, Alis, (2017) *Stage light: supercharged set designer Es Devlin on 20 years of triumphs and what's next*. Wallpaper, 15 de septiembre de 2017. Disponible en: <https://www.wallpaper.com/design/set-designer-es-devlin-profile> (Consultado 15/07/19)

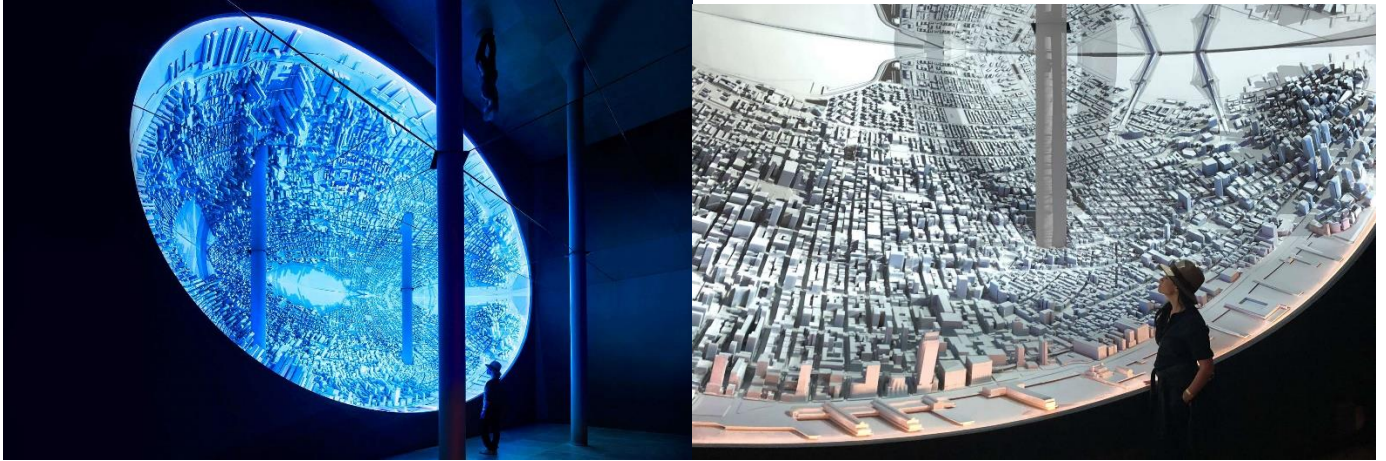




Imágenes 114-119. Mirror Maze (2016). Devlin, E. (s.f.). *Es Devlin, Work*. Disponible en: <https://esdevlin.com/work/mirror-maze> (Consultado el 30/11/21)



Imágenes 120-123. Diseños con formas circulares para Rihanna en los *MTV Europe Awards* (2010), para la ópera de Wagner 'Parsifal' (2012) para 'Faust' (2010) de Charles Gounod y para Kanye West en su gira 'Yeezus' (2013). Devlin, E. (s.f.). *Es Devlin, Work*. Disponible en: <https://esdevlin.com/work> (Consultado el 30/11/21)



Imágenes 124 y125. EGG (2018). Devlin, E. (s.f.). *Es Devlin, Work*. Disponible en: <https://esdevlin.com/work/egg-new-york> (Consultado el 30/11/21)

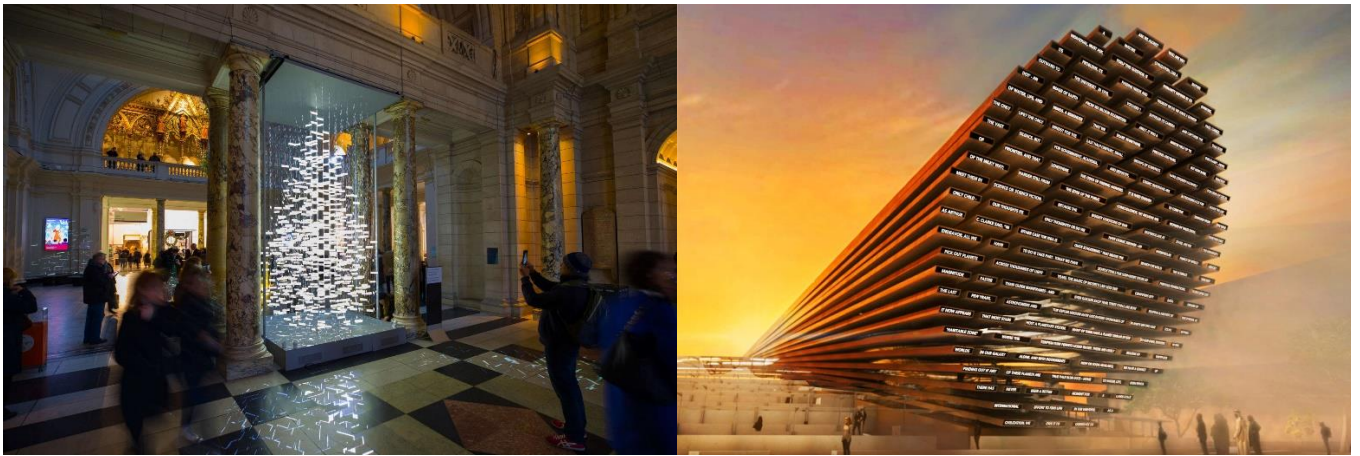


Imagen 126. *The Singing Tree* (2018). Imagen 127. *The Poem Pavilion* (2020). Imagen 128. *Please Feed the Lions* (2018). Devlin, E. (s.f.). *Es Devlin, Work*. Disponible en: <https://esdevlin.com/work/egg-new-york> (Consultado el 30/11/21)

ANEXO III: VIDEOS

Video 1. Video ensayo de los rasgos estilísticos fundamentales de Es Devlin. Video de creación propia. Disponible en: <https://youtu.be/4fOlbXo5B-A>

Videografía, imágenes y canciones utilizados disponibles en:

CANCIONES

- *Future Utopia Ft Dave & Es Devlin - Children of The Internet (Official Video)* (23 de octubre de 2020), video de Youtube añadido por thefutureutopia. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=BqvMYk94B8I&list=PLDPNSLCNReCO4EoKyFHvIPoxLN9J0HICd&index=10> (Consultado 01/12/21)
- *Es Devlin (feat. Es Devlin)* (8 de febrero de 2018), video de Youtube añadido por The Solobands Network. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=XXoTMbamhtc&list=PLDPNSLCNReCO4EoKyFHvIPoxLN9J0HICd&index=38> (Consultado 01/12/21)

IMÁGENES

- Devlin, E. (s.f.), *Es Devlin, Work*. Disponible en: <https://esdevlin.com/work> (Consultado 01/12/21)

VIDEOS

- Devlin, E. (s.f.), Vimeo. Disponible en: <https://vimeo.com/user7917232> (Consultado 01/12/21)
- *ABSTRACT: el arte del diseño* (2017). Escenografía: Es Devlin. Productores ejecutivos: Scott Dadich, Morgan Neville, Dave O'Connor (documental televisivo). Distribuidora: NETFLIX. Video de Youtube, disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=jo4aAVjuh2o&list=PLDPNSLCNReCO4EoKyFHvIPoxLN9J0HICd&index=14&t=17s> (Consultado 04/06/20)
- *Making opera: the designer*, Es Devlin (27 de septiembre de 2017), video de Youtube, añadido por Victoria and Albert Museum. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=EOFbvU3nJv4&list=PLDPNSLCNReCO4EoKyFHvIPoxLN9J0HICd&index=33> (Consultado 04/06/20)
- *The Formation World Tour - Beyoncé I Multicam Special DVD* (26 de junio de 2021), video de Youtube añadido por Bey Everything. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=mzT9r8Q55KE&list=PLDPNSLCNReCO4EoKyFHvIPoxLN9J0HICd&index=2&t=345s> (Consultado 01/12/21)
- *Bizet: Carmen from Bregenz Festival* (22 de diciembre de 2017), video de Youtube añadido por CMajorEntertainment. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=SvCb4thTSeM&list=PLDPNSLCNReCO4EoKyFHvIPoxLN9J0HICd&index=40> (Consultado 01/12/21)
- *Bregenz Festival: Carmen / Interview with Es Devlin, stage designer* (18 de agosto de 2017), video de Youtube añadido por CMajorEntertainment. Disponible en:

- https://www.youtube.com/watch?v=2W_qoJSEJwc&list=PLDPNSLCNReCO4EoKyFHvIPoxLN9J0HICd&index=47&t=16s (Consultado 01/12/21)
- *Rio 2016 Opening Ceremony Full HD Replay | Rio 2016 Olympic Games* (25 de septiembre de 2016), video de Youtube añadido por Olympics. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=N_qXm9HY9Ro&list=PLDPNSLCNReCO4EoKyFHvIPoxLN9J0HICd&index=54&t=2008s (Consultado 01/12/21)
 - *The Complete London 2012 Closing Ceremony | London 2012 Olympic Games* (12 de agosto de 2012), video de Youtube añadido por Olympics. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=ij3sgRG5sPY&list=PLDPNSLCNReCO4EoKyFHvIPoxLN9J0HICd&index=63&t=16s> (Consultado 01/12/21)
 - *Don Giovanni trailer (The Royal Opera)* (28 de enero de 2015), video de Youtube añadido por Royal Opera House. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=O9CagCLG8tc&list=PLDPNSLCNReCO4EoKyFHvIPoxLN9J0HICd&index=68> (Consultado 01/12/21)
 - *U2 - Invisible (iNNOCENCE + eXPERIENCE Live in Paris)* (3 de junio de 2016), video de Youtube añadido por U2. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=ngXvng3cX4I&list=PLDPNSLCNReCO4EoKyFHvIPoxLN9J0HICd&index=59> (Consultado 01/12/21)
 - *Enter the Mirror Maze, Es Devlin's video sculpture, presented by The Fifth Sense* (20 de septiembre de 2016), video de Youtube añadido por i-D. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=IMbLIN_6AD8&list=PLDPNSLCNReCO4EoKyFHvIPoxLN9J0HICd&index=57&t=9s (Consultado 01/12/21)
 - *The Fifth Sense, Episode 1: Making Spaces with Es Devlin, presented by CHANEL and i-D* (20 de septiembre de 2016), video de Youtube añadido por i-D. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=vH3-EHaE2o4&list=PLDPNSLCNReCO4EoKyFHvIPoxLN9J0HICd&index=56&t=4s> (Consultado 01/12/21)
 - *Rihanna at MTV EMA 2010 - Only Girl In The World (CCW Remix).avi* (19 de enero de 2012), video de Youtube añadido por Magicfly64. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=yhzn2A1s-5M> (Consultado 01/12/21)
 - *Trailer for Es Devlin: Memory Palace* (11 de noviembre de 2019), video de Youtube añadido por Pitzhanger Manor & Gallery. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=vbc7jVH8A7M> (Consultado 01/12/21)
 - *Who Gon Stop Me - Watch the Throne Tour - Kanye West & Jay-Z - Dallas - American Airlines Center* (7 de diciembre de 2011), video de Youtube añadido por Liz Cappon. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=-i3hiAhBMWw> (Consultado 01/12/21)
 - *Adele Concert Opening Houston* (9 de noviembre de 2016), video de Youtube añadido por jedichoccake. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=x9NU5OosGeQ> (Consultado 01/12/21)

Video 2. Film de *Miracle Box* realizado para la charla en la galería Serpentine (Londres, 2016). Devlin, E. (s.f.), *Es Devlin, Work, Miracle Marathon*. Disponible en: <https://esdevlin.com/work/miracle-marathon> (Consultado 13/12/20)

Video 3. *BFI IMAX FILM* (2008), tráiler del concierto de Nitin Sawhney dirigido por Es Devlin. Devlin, E. (s.f.), *Es Devlin, Work, IMAX*. Disponible en: <https://esdevlin.com/work/imax> (Consultado 13/12/20)

Video 4. Tráiler de la escultura cinética *Mask in motion* (2018). Devlin, E. (s.f.), *Es Devlin, Mas in Motion*. Disponible en: <https://esdevlin.com/work/mask-in-motion-copenhagen> (Consultado 13/12/20)