

PROYECTO DEL ESPACIO INTERIOR ESCENOGRÁFICO E INVESTIGACIÓN TEÓRICA EN UNA ADAPTACIÓN *STOP MOTION* DEL LIBRO “EL TEMOR DE UN HOMBRE SABIO”

Hernández Estrada Ruth Bibiana (1), Dra. Pineda Almanza Alma (2)

¹[Licenciatura en Diseño de interiores, Universidad de Guanajuato] | [ruthbig9@hotmail.com]

²[Departamento de Diseño, DAAD, Campus Guanajuato, Universidad de Guanajuato] | [a_pineda_a@yahoo.com.mx]

Resumen

La escenografía nos da un salto a otra realidad, periodo, espacio y hasta a otra vida que tiene sentido a través de una línea de tiempo basada en una historia y el tiempo, así el diseño escenográfico debe tener cuidado en la aplicación de los detalles que permitan acercarnos a esa realidad. Este proyecto presenta cómo el diseñador de interiores puede llegar a desarrollar de una forma más real la reproducción de espacios cuidando no solo los detalles del interior o exterior arquitectónico sino también la estética y las sensaciones psicológicas que se pretende lograr al espectador. La escenografía es multidisciplinaria pues además de requerir de muchos especialistas en diversas áreas, también requiere conocimientos en varios campos que le permitan comprender las actividades y poder representar la historia lo más creíble posible; al diseñador de interiores le permite aportar sus conocimientos en la interpretación de espacios efímeros. Este proyecto en particular se trata de un escenario *stop motion* que permite recrear áreas interiores y exteriores donde el uso de elementos como la luz, texturas, materiales, colores, fotografía, estética, mobiliarios, accesorios, acabados, entre otros, se verán aplicados al diseño de escenarios; por igual se tendrá como referencia los escritos de una historia base que es la que pretendemos recrear.

Abstract

The scenography gives us a leap to another reality, time, space and even another life that makes sense through a timeline based on a story and time, so the scenographic design must be careful in the application of details that Allow us to approach that reality. This project presents how the interior designer can develop a more realistic reproduction of spaces taking care not only of the details of the interior or exterior architectural but also the aesthetics and psychological sensations that are intended to achieve on the viewer. The scenography is multidisciplinary because in addition to requiring many specialists in various areas, it also requires knowledge in various fields of study that allow to understand the activities and be able to represent history as credible as possible; for the interior designer allows to contribute at the knowledge in the Interpretation of ephemeral spaces. This project in particular is about one scenario of stop motion that allows the recreation of interior and exterior areas where the use of elements such light, textures, materials, colors, photography, aesthetics, furniture, accessories, finishes, among others, will be applied to te desing of scenarios; also will have as reference the writings of a story that is the one we intend to recreate.

Palabras Clave

Escenografía; Interiorismo; Animación; Maqueta; Adaptación.

INTRODUCCIÓN

El diseño de interiores es una disciplina reciente que puede llegar a ser confundida o encasillada solo con la “decoración”; sin embargo el conjunto de conocimientos en los que está preparado permiten que se pueda desarrollar mucho más que eso. Partiendo de los conocimientos que van desde la ergonomía, la apreciación de un espacio, el conocimientos de la función y sus interpretaciones en la historia a través de los estilos, los materiales de acabados, el mobiliario, el proyecto de iluminación, entre muchas otras cosas, la aplicación del interiorismo va más allá de esto y pasa de los más conocido como el diseño interior de hogares, hoteles, centros comerciales, museos, teatros hasta abarcar diseños de museografía, escenografía, diseño de fiestas temáticas, pasarelas y escaparatismo, sets de televisión, por mencionar algunas especialidades.

En esta ocasión nos enfocaremos en demostrar como el diseño de interiores puede proporcionar algunas propuestas en el área de la escenografía. Así los conocimientos que se logran adquirir en esta disciplina pueden aplicarse de una manera positiva logrando centrar una historia en un lugar y tiempo determinado. Los principales conceptos como materiales, colores, iluminación, texturas, tendencias, mobiliario y fotografía y técnicas de representación, ayudaran al buen desarrollo de escenarios en esta modalidad.

A lo largo de la investigación se verá como desarrollar áreas interiores y exteriores así como la escenografía para una congruencia adecuada para la propuesta de diseño de la historia tomada del libro “El temor de un hombre sabio”.

El diseño de interiores

La estructura de un marco teórico conceptual no lleva a comprender algunas definiciones necesarias en esta investigación. El diseño de interiores se desarrolla teniendo como base la creación de espacios óptimos donde el ser humano interactúa o se desarrolla. Llega a tener diferentes definiciones tales como la que menciona la página web de estilo (UADE, s.f, párr.1) y ambientación donde describe al diseño de interiores como:

“Una disciplina proyectual que involucra el proceso de mejorar la función y cualidades del espacio interior, con la manipulación de volumen espacial así como el tratamiento superficial (materiales y objetos). Su alcance es superior a la decoración, ya que indaga en aspectos más amplios: la psicología ambiental, la arquitectura y el diseño de productos” [1].

Viendo este concepto podemos apreciar cómo esta disciplina logra desarrollarse por medio de la manipulación de diversos elementos adaptándose a los diferentes usuarios y funciones de un espacio y un entorno ya construido en general, con condicionantes prescritas y que su acción supone un mejoramiento espacial, a diferencia del arquitecto, quien puede partir desde su diseño de la nada.

Apreciando así, podemos pensar que el diseñador de interiores, siempre requiere de un espacio principalmente interior, delimitado, sobre el que va a actuar a partir de una función que se le solicita, así logra el desarrollo de diversas áreas donde aplicar sus conocimientos

La escenografía

La escenografía juega un papel importante en el ámbito de las representaciones visuales, desarrolla un entorno espacial que ayuda a comprender una historia.

Como se menciona en el libro *Arquitectos a escena* (AZARA, 2000, p.6) vemos que su origen viene de terminología griega: “la palabra “skenographia” se empleaba para nombrar el tradicional telón de fondo pintado situado sobre la escena de un teatro” [2]. Este término nos menciona sus orígenes, mas hoy en día podemos apreciar el cómo esta disciplina puede ampliarse aplicándose no solo en el teatro sino al cine, televisión e incluso museografía y hasta espacios de vivienda y administración, por mencionar algunos. Se debe de tomar en cuenta conceptos como decorados (atrezzo), vestuario, iluminación, texturas, mobiliario, entre otros, adaptándose a diferentes representaciones visuales.

- El stop motion en la escenografía

El *stop motion* es descrito por Purves (2013, p.6) en su libro como: “la técnica por la cual se crea la ilusión de movimiento mediante la grabación de imágenes fijas sucesivas, manipulando, normalmente a mano, objetos, marionetas o imágenes recortadas, en un entorno espacial físico” [3].

Este mismo requiere de una escenografía que representa de manera real el espacio visual y permite la manipulación espacios interiores como exteriores. Nos presenta un área donde el desarrollo de espacios es viable utilizando los recursos de la perspectiva y lograr una apreciación visual mejor de la escena. En ella vemos un amplio uso de representaciones a escala y diversos materiales, nuevamente, un espacio interior.

Del Diseño de interior a la escenografía

El diseño de interiores puede ser bien aplicado a la escenografía ya que contiene diversos conocimientos que lograran explotar el potencial de una escena:

- Conoce materiales, construcción, maquetas y texturas que pueden ayudar a la creación de escenarios, mobiliario, vestuario y hasta accesorios.
- Utiliza la psicología del color, forma y espacio que ayuda a adentrar al espectador a la historia de manera sensorial.
- Comprende sobre arte, historia del mueble, tendencias y vanguardias que permiten situar el espacio en una época y tiempo determinado
- La iluminación y la fotografía lograran mostrar con claridad la escena así como los detalles.
- Aplica los conocimientos de la perspectiva y proporción para utilizar la escala a nuestro favor así como captar los mejores ángulos ante la cámara de la escena.

En este proyecto se desarrolla la creación de un escenario tomando como base los anteriores

conocimientos e investigando y diseñando para lograr los espacios interiores de la historia.

MATERIALES Y MÉTODOS

Se estructura un proceso de planeación y metodología. Se realiza un marco teórico.

Se trabaja en el análisis de la obra y sus espacios: Se parte de analizar el libro “El temor del hombre sabio”. Se realiza una estructura de las escenas y personajes de la Historia. Se realiza trabajo de acopio de información, para la representación de la historia. Se realiza una tabla de necesidades.

Se inicia proyecto: Se realizan las láminas de concepto y láminas de diseño para cada escena, que permitan tener unidad, estilo y definición de colores base, contraste y puntos focales.

Se diseñan los bocetos, el proyecto ejecutivo y se estructuran las maquetas a escala. Se completa la investigación y trabajo. Se presentan conclusiones y el trabajo terminado.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

El análisis de la novela se centra en 3 actos divididos por diferentes escenas. En el acto uno se desarrolla una introducción a este mundo donde presentamos la vida diaria de nuestro protagonista y sus amigos (Tabla 1); en el acto dos vemos a nuestro personaje principal emprenderse en nuevos lugares así como diversas aventuras (tabla 2) y por último en el acto tres vemos su regreso a la normalidad con sus nuevos conocimientos adquiridos (tabla 3).

Teniendo estas tablas y analizando diversos aspectos de la obra logramos ubicarla en el *Quattrocento* siendo la segunda fase del Renacimiento y contando con elementos del medioevo. Para lograr un posicionamiento certero en el tiempo se investigó sobre el tipo de mobiliario y materiales que se solían utilizar en el mismo así como en las construcciones.

Partiendo de estos detalles y viendo la temática de fantasía/misterio que trabaja el libro se procedió a un análisis conceptual así como también de los elementos necesarios en los espacios. Por medio de ellos se tomó una paleta de colores para el

primer espacio a crear como por igual se creó una lista con el mobiliario y una aproximación espacial a lo que debía de tener de área el local.

Tabla 1: Acto 1

Escena	Escenario	Personajes
Platica en la taberna	Taberna de Kvothe	Kvothe, Cronista y Bast
Loco	Patio de la universidad	Ambrose, Simmon, Fela, Kvothe y Auri
Primer asalto	Habitación de Ambrose	Kvothe, Wilem y Ambrose
Algo está mal	Habitación de Kvothe	Kvothe, Simmon y Wilem
¿Quién es?	Despacho de Devi	Devi y Kvothe
¿Cómo vencer?	Archivo	Simmon, Wilem, Fela y Kvothe
Seguridad	Salón de clases	Kilvin y Kvothe
Segundo asalto	Habitación de Ambrose	Kvothe, Wilem, Ambrose y extras
Nada sobrenatural	Taberna de Kvothe	Cronista, Bast y Kvothe

Tabla 2: Acto 2

Escena	Escenario	Personajes
Presentación	Jardines del Maer	Maer, Kvothe y 4 extras
Veneno	Habitaciones del Maer	Caudicus, Kvothe y Maer
Visitante	Habitaciones de Kvothe en Vintas	Bredon y Kvothe
Sorpresa	Calle de la ciudad	Denna y Kvothe
Muerte y anillos	Habitaciones del Maer y Kvothe	Stapes, Maer, Caudicus, Bredon y Kvothe
Nuevas acciones	Habitaciones del Maer	Maer, Kvothe y Dedan
Exploración y cuentos	Bosque de Eld	Hespe, Marten, Dedan, Tempi y Kvothe
Tempi y el Ketan	Bosque de Eld	Tempi y Kvothe
Enfrentamiento	Bosque de Eld	Hespe, Marten, Dedan, Tempi , Kvothe y bandidos
Felurian	Bosque de Eld	Hespe, Marten, Dedan, Tempi, Felurian y Kvothe
Misterios de fata	Bosque Fata	Felurian y Kvothe

Tabla 3: Acto 3

Escena	Escenario	Personajes
Platica en la taberna	Taberna de Kvothe	Kvothe, Cronista y Bast
Loco	Patio de la universidad	Ambrose, Simmon, Fela, Kvothe y Auri
Primer asalto	Habitación de Ambrose	Kvothe, Wilem y Ambrose
Algo está mal	Habitación de Kvothe	Kvothe, Simmon y Wilem
¿Quién es?	Despacho de Devi	Devi y Kvothe
¿Cómo vencer?	Archivo	Simmon, Wilem, Fela y Kvothe
Seguridad	Salón de clases	Kilvin y Kvothe
Segundo asalto	Habitación de Ambrose	Kvothe, Wilem, Ambrose y extras
Nada sobrenatural	Taberna de Kvothe	Cronista, Bast y Kvothe

IMAGEN 1: Detalles de materiales aplicados en muro y piso



IMAGEN 2: Vista frontal del mobiliario en la escena



IMAGEN 3: Marioneta creada como escala humana en la escena



Teniendo clara la idea se procedió a investigar que material sería el que podría aplicarse mejor en paredes y muros llegando a la conclusión de usar poliestireno recubierto con yeso moldeando así la forma (Imagen1). Luego de ello se vio por la creación de mobiliario utilizando cortes en madera MDF en acabados sencillos (Imagen 2). Mientras que por el lado de la creación de personajes se logró utilizando alambre como base, cinta y huata para su relleno. Mientras que para los detalles del

rostro y extremidades se recurrió a la porcelana fría (Imagen 3).

CONCLUSIONES

El objetivo principal de este trabajo de investigación, se cumple con la realización de las maquetas terminadas a detalle.

De este trabajo de investigación en particular debemos obtener dos conclusiones fundamentales: primero, la pertinencia del trabajo de un Diseñador de interiores en este ámbito de trabajo escenográfico, que como se ha explicado, el interiorista está preparado en el conocimiento y solución de espacios construidos a una función en particular y la escenografía no es ajena este tipo de diseño de espacios.

El segundo, es sobre este trabajo en particular del diseño escenográfico de la obra "El temor de un hombre sabio". Esta obra fue analizada y realizada basándose en una metodología similar a la que utilizamos en la solución de proyectos de diseño interior; donde el estudio de iluminación, el diseño de materiales y el diseño y selección de la circulaciones y espacios interiores, es este caso es fundamental, además de que se experimenta en el diseño efímero con su respectiva aplicación de materiales, zonificaciones y estructuras conceptuales de diseño y que ha sido aplicada con resultados positivos.

REFERENCIAS

Artículo:

[1] Universidad Argentina de la Empresa (S.F.) Carrera de diseño de interiores. Recuperado de <http://www.estiloambientacion.com.ar/cursos/carreradisenointerioresdecoracion.html>

Libro:

[2] AXARA, G. (2000). Arquitectos a escena: escenografías y montajes de exposición de los 90. Barcelona: Gustavo Gili.
[3] PURVES, B. (2011) Stop motion. Barcelona: Blume.