



Financiado por
la Unión Europea

GLOSARIO DE TÉRMINOS UTILIZADOS EN UTILERÍA PARA EL ESPECTÁCULO EN VIVO

ley de protección de datos.

Cuaderno de maquinaria: páginas del libreto o guión de la representación, en el que el maquinista anota los prevenidos y pies de cambios. Se caracteriza por estar impreso el texto en la página derecha y la izquierda en blanco para realizar las anotaciones. Puede aportar planos, croquis de escena, referencias de moviendo, entre otros.

Cuaderno de utilería: páginas del libreto o guión de la representación, en el que el utilero anota los prevenidos y pies de cambios. Se caracteriza por estar impreso el texto en la página derecha y la izquierda en blanco para realizar las anotaciones. Puede aportar planos, croquis de escena, fotografías, referencias de moviendo, entre otros.

Ensayo general: última o una de las últimas sesiones de trabajo que se desarrolla en el espacio escénico en el que se va a mostrar un espectáculo en vivo cuyo objetivo es simular el estreno. De este modo, todo el personal artístico y técnico puede comprobar la coordinación de todo el equipo y limitar en lo posible los riesgos de errores en la ejecución. Es habitual hacer más de un ensayo general una vez concluidos los ensayos técnicos y siempre en las fechas previas al estreno. A veces se desarrolla con público cercano al medio profesional, prensa e invitados, ya que permite contar con una primera información sobre la posible reacción del futuro público.

Ensayo técnico: sesión de trabajo que se desarrolla en el espacio escénico en el que se va a mostrar un espectáculo en vivo cuyo objetivo es repasar y precisar aspectos técnicos del mismo tales como iluminación, sonido, la tramoya, vestuario y caracterización. Es un método de trabajo habitual en el directo para medir espacio y tiempo de ejecución de las acciones. Habitualmente se hace más de un ensayo técnico antes de un estreno y se establecen las secciones que van a intervenir. Es el momento en el que todo el personal técnico y artístico debe coordinarse para el buen desarrollo del espectáculo. Los intérpretes participan en estas sesiones para marcar su movimiento en escena y familiarizarse con todos los aspectos técnicos del espectáculo.

Equipo artístico: grupo de artistas que participan en un espectáculo trabajando en torno a un proyecto dirigido y concebido por un coreógrafo o director artístico. Pueden formar parte de este equipo el reparto y elenco de intérpretes (cantantes, músicos, actores, bailarines etc.), el diseñador de iluminación, el autor de la música, el diseñador de sonido, de caracterización, vestuario, el escenógrafo etc. Todo el equipo trabaja al servicio de una idea, la del director artístico, aportando su visión y su creatividad para enriquecerla.



Escenario: es el lugar donde tiene lugar la representación. El escenario suele coincidir con el espacio escénico, es decir, aquel donde se desarrolla la acción y que constituye el punto de atención visual para el público. El escenario puede denominarse según su estructura y disposición: circular, de planos móviles, de usos múltiples, portátil o tinglado, o escenario a la italiana. En el escenario de un espacio a la italiana se entiende como tal no sólo la zona de actuación sino también la zona de producción y efectos (peine, hombros, foso), que queda enfrentada al público.

Escenografía: diseño del decorado de una puesta en escena, concepción total de un espacio escénico. Ciencia y arte de diseñar el espacio escénico. Conjunto de todos los elementos de un decorado. Este trabajo lo desempeñan en los espectáculos en vivo los escenógrafos. Un trabajo de diseño de escenografía, al igual que el de vestuario o el de iluminación, tiene que estar al servicio de la propuesta del director artístico de una producción. El diseño de escenografía, además del concepto del espacio, incluye la elaboración de bocetos de atmósfera, y el dibujo con planos que se entregarán al taller encargado de la construcción del decorado junto al que se realizará el despiece de los elementos y el seguimiento en el proceso de construcción y acabados.

Foso: espacio que hay en los teatros debajo del nivel 0 del escenario donde se encuentra la estructura que soporta el escenario formada habitualmente por un forjado de vigas paralelas a la embocadura. Es útil que la estructura sea desmontable para obtener aperturas en el suelo del escenario y ubicar sistemas de elevación que pueden hacer aparecer o desaparecer elementos de la escena, o transitar durante las representaciones para cambiar de hombro. El foso puede tener a su vez el suelo practicable cuando existe otro nivel inferior (contrafoso). En algunos teatros el escenario es una plataforma elevadora y sustituye la estructura del foso por sistemas mecanizados.

El foso de orquesta se sitúa en el mismo nivel, entre la primera fila de butacas y el escenario o una parte del escenario. Su origen se encuentra ya en la Edad Media y continúa en los corrales de comedias, en los que a través de un escotillón podían bajar o subir actores o salir efectos; por ejemplo, de humo o llamas (dicho espacio representaba normalmente el infierno). De ahí que también se denomine infierno.

Maquinaria: conjunto de artificios o máquinas de que dispone un escenario para llevar a cabo las mutaciones escénicas y todos los efectos visuales y acústicos que precise la puesta en escena. Sinónimo de tramoya.

Pasada: revisión técnica última antes del inicio de la representación cuya función es comprobar que todo está en su sitio, que los equipos funcionan, y que todo el personal se encuentra en su puesto. Es la tarea con la que inician su trabajo los técnicos de cualquier teatro, unas dos horas antes de la representación, para evitar cualquier sorpresa no deseada. En el caso de la iluminación se suelen pasar rápidamente todos los efectos de luz grabados en la mesa.



Pié, lista de pies: es la palabra, gesto o movimiento escénico que sirve de señal al personal artístico o técnico para intervenir. Se llama pié a movimiento al que consiste en un gesto o un movimiento y pié de entrada al que indica la entrada de un intérprete a escena.

Habitualmente la última frase de la intervención de un intérprete, es el pié del intérprete que interviene a continuación, o el pie del efecto técnico que se llevará a cabo.

Plano de implantación: plano de situación que recoge todos los elementos escenográficos y técnicos del espectáculo (decorados, cortinajes, proyectores, equipos de sonido, equipos auxiliares...) correctamente ubicados en el lugar de representación para cumplir con la función asignada en el juego escénico.

Regidor/regiduría: componente del equipo técnico que tiene como función determinar las necesidades, supervisa y rige los procesos técnicos y artísticos durante los ensayos y representaciones de espectáculos en vivo y eventos, de acuerdo al proyecto artístico establecido, las características del espacio escénico y los condicionantes técnicos, económicos, humanos y de seguridad, para artistas, técnicos y público asistente.

Servicio a función: realización de las tareas técnicas que llevan a cabo los distintos servicios técnicos durante la representación. Implica el trabajo de todo el equipo humano técnico que trabaja al servicio de la puesta en escena durante los días de representación.

Sistema de vara motorizada: sustituye a la vara contrapesada. Los motores pueden ser eléctricos o hidráulicos, de velocidad fija, variable o variable y sincronizada. Hay muchos tipos, pero lo más frecuente es que los tiros de la vara se conecten con el motor en el tambor de arrollamiento, la señal del motor se conecta a su vez a la mesa de control de motores y de esta manera hacer funcionar una o varias varas a la vez.

Telar: parte alta del escenario, oculta al público donde quedan colgados los telones y demás elementos del decorado, hasta el momento en que hayan de ser bajados a escena. Suele tener, al menos, el doble de la altura que cualquier telón, y contiene en su parte superior el peine del que cuelgan los tiros, con las varas donde se sujetan telones, bambalinas, diablas y focos. A los lados del telar se sitúan los puentes de tiro.

Trampilla/trapa: abertura o hueco que se abre en el piso del escenario, levantando tableros, para conectar la escena con el foso. Si este efecto va acompañado de una plataforma elevadora, se denomina escotillón.

Varas contrapesadas/sistema contrapesado: método de suspender cargas de gran peso, desde el peine, con el mínimo esfuerzo de maniobra. Se trata de un mecanismo que contrapesa la carga suspendida desde el peine y que consta de una



cuerda sin fin (maromillo), interrumpida por un ánora o carro donde se alojan los contrapesos. El ánora dispone de dos poleas: una de cabeza, ubicada en la estructura del peine, y otra de reenvío, ubicada en el escenario o foso, permitiendo desplazar el ánora en sentido vertical como una bandera. La carga suspendida, (decorado, focos, aparatos de sonido, entre otros), se conecta por medio de cables y poleas al ánora o carro. Al desplazar el ánora en un sentido la carga se desplaza en sentido contrario.

Existen dos tipos de contrapesados: el de tiro directo y el de doble efecto o recorrido. Lo que les distingue es que el primero lleva la misma carga en el ánora que en la vara y se desplazan idéntica medida; y el de doble efecto, la vara se desplaza el doble que el ánora y por defecto en el ánora hay que colocar el doble de peso que en la vara.

Varas manuales/tiro manual: denominamos “tiro” a cada una de las cuerdas que sujetan una vara u objeto suspendido desde el peine.

El tiro manual se refiere al conjunto de tiros, poleas o carretes que nos permiten elevar una vara u objeto de largas dimensiones. Se instalan en el peine los carretes o poleas de tiro y en uno de los hombros se coloca el desembarque, que tendrá el mismo número de carretes como tiros tenga la vara. En la galería de tiro estarán ubicadas las aspas de amarre o clavijero donde fijaremos, mediante nudos la altura de la vara. Dependiendo del hombro de desembarque cada tiro recibirá un nombre, por ejemplo una vara de cuatro tiros se denominarán: corta, centro corta, centro larga y larga.

Utilería: conjunto de objetos que se muestran en una puesta en escena y que no son estrictamente decorado. Comprende una gran variedad de objetos realizados en diversos materiales: bicicletas, jarrones, cuadros, cartas, bolsas, etc. De su mantenimiento, uso y almacenamiento se encargan los utileros.

Se puede distinguir entre utilería de escena, referida a todos los objetos que decoran la escena: papeleras, teléfonos, etc. y, utilería de personaje, que comprende todos los objetos que sacan los actores y actrices a escena que no forman parte del vestuario: un paraguas, un bastón, una carta etc.

Visual: campo de visión del escenario que percibe el público. Esta visual está condicionada por dos factores fundamentales: el espacio donde se sitúa el público y el propio escenario.