



USAL UNIVERSIDAD DEL SALVADOR

Universidad del Salvador
Escuela de Arte y Arquitectura

Angus Og: La Magia de la Tradición Celta



USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR
Proyecto Final de Carrera
Licenciatura en Artes del Teatro

Amy Clark
Asesora: Mg. Lic. María Clara Beitía

Tabla de Contenidos

Introducción	4
Lo que inspiró a la realización de Angus Og: La Magia de la Tradición Celta.....	6
Análisis Teórico	8
Los aspectos de la cosmovisión celta como contexto y punto de partida	8
La tradición de la danza y la música celta en Irlanda.....	11
Breves referencias de la danza irlandesa	11
Breves referencias de la música irlandesa	12
El surgimiento de Angus Og: El argumento	13
Angus Og: La estructura de la puesta en escena	14
Los personajes de Angus Og y sus características míticas.....	18
La relación entre los personajes y el tiempo en la leyenda y en la puesta de Angus Og	19
La relación de los personajes con su entorno en Angus Og.....	20
El clima dramático en Angus Og	21
Memoria Descriptiva	23
Fundamentación de espacio	23
Fundamentación de la ambientación	23
Fundamentación de la caracterización	27
Conclusión	33

Lista de Referencias	34
Libros citados	34
Páginas web citadas.....	34
Anexo.....	35
La leyenda de Caer Omaith.....	35
Angus Óg.....	37



USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

Introducción

El tema elegido para este proyecto han sido las tradiciones celtas y todo lo que ellas representan. Se ha creado un argumento nuevo que integra distintas versiones de una misma historia (la leyenda de “Angus y la doncella mágica”) que ha llegado a nuestros días por medio de la tradición oral. Se ha propuesto un espectáculo que reúne música y danzas tradicionales de la cultura celta en Irlanda en el cual se ha abarcado desde el armado de los actos, la selección de la música y se la ha transformado en una puesta en escena completa que busca conducir al espectador a lo profundo de la cosmovisión de dicho pueblo para que logre comprender lo mágico que en ella se esconde. Se titula la puesta final como “Angus Og: La magia de la Tradición Celta”, por razones que se explican luego en el desarrollo, y se ha elegido el teatro Gran Rex, en Buenos Aires, Argentina, como el espacio adecuado para dicha realización.

Existen dos razones fundamentales que impulsaron a la elección de ésta temática y son principalmente los siguientes: por un lado, actualmente hay una carencia de espectáculos de danza y música celta respecto de ésta temática y por otro lado, es una cultura que en lo personal me ha sido muy cercana desde la infancia, proveniente del legado familiar y por un interés propio respecto de la danza, y más recientemente la música, que han sido parte activa de mi cotidianidad, con lo cual se presentó ante mí una situación propicia para combinar los aspectos culturales celtas que me acompañan desde la infancia con el espacio teatral.

En este documento, entonces, se contemplará qué inspiró al armado de ésta puesta, analizando la cosmovisión celta y sus puntos más relevantes respecto de esta obra. Detallaremos algunas nociones de danza y música celta que integran esta cosmovisión, y luego sí, nos adentraremos en el argumento de la leyenda escogida y su adaptación personal, junto con la estructura que

desarrollamos para la puesta en escena. Posteriormente se contemplará qué personajes integran esta leyenda en su versión original y cómo se ven afectados los mismos en la adaptación, junto con su relación respecto del espacio y el tiempo, que serán fundamentales para el desarrollo estético, junto con el clima dramático que cada escena propone, evocando lo analizado en la cosmovisión celta y su apreciación de la naturaleza.



USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

Lo que inspiró a la realización de Angus Og: La Magia de la Tradición Celta

Se ha elegido el armado de un espectáculo irlandés que incluyera danza y música ya que hoy en día existen muchos espectáculos de danza irlandesa pero en su mayoría no hay una historia como hilo conductor, y si la hay, es inspirada en historias de tabernas y acontecimientos más modernos, principalmente sobre la independencia de Irlanda en 1916, la hambruna y la emigración hacia los Estados Unidos, y no el aspecto más trascendental de la cultura celta. Los espectáculos que más se acercan a esta perspectiva fueron “Riverdance” y “Lord of the Dance” o su reversión: “Feet of Flames” de Michael Flatley.

La historia de esta última narraba la oposición de las fuerzas del bien y del mal y el héroe que, tentado por una mujer del bando enemigo y luego de una importante pelea, decidía elegir a la mujer del bien. A pesar de que ya existía este tipo de espectáculo de gran nivel, en todos sus aspectos, tanto de baile como de composición musical y puesta en escena, han pasado veinte años de dicha presentación y se la ha modernizado a tal punto que ha dejado de lado todo aquello que lo caracterizaba como irlandés o relacionado a la cultura celta. Respecto de “Riverdance” se puede decir que este sí mantuvo su esencia, pero hay mucho de la escenografía y los vestuarios que se podrían explorar más allá de lo que se hizo, en pos de generar un clima aún más dramático.

Con estas producciones como inspiración, se ha tomado la leyenda de “Angus y la Doncella Mágica”, y luego de leer varias versiones de la misma, se han seleccionado los acontecimientos que han parecido más relevantes. Luego se escogió la música acorde a cada momento, separando los cuadros cantados de los bailados, y en base a eso se armó la estructura de la obra. Para ahondar en la historia y los componentes de la cultura, se le han agregado locuciones que le

dieran al espectador un marco más rico a la historia, y que no fuera simplemente un espectáculo de baile o música.

Se ha fijado como objetivo conmover al espectador y hacerlo partícipe de “la magia”, sugiriendo que se logre la unidad con aquello que se presenta ante él, que en realidad es una pequeña fracción de una unidad a mayor escala, aquella que tanto veneraba el pueblo celta. Es por esta razón que la ambientación y el vestuario son completamente atemporales, y se ubican de alguna manera, fuera del tiempo real, en lo que sería el denominado “Sidhe”.

A continuación se explicará más detalladamente en qué se basó el armado de la puesta, tomando información de distintas fuentes para elaborar una trama y un espectáculo fiel a las costumbres irlandesas.



USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

Análisis Teórico

Los aspectos de la cosmovisión celta como contexto y punto de partida

Para poder explicar el desarrollo de esta puesta en escena será necesario entender la cosmovisión celta y sus distintos componentes. Comencemos por preguntarnos quienes son los celtas.

La palabra Celta “(...) en griego ‘keltoi’ era utilizada por los mitólogos para describir a los pueblos europeos que se comunicaban en lengua celta” (Remartínez Cereceda, 2015, pág. 11) en la edad de hierro, alrededor del siglo XII a.C. Los habitantes de dichos pueblos se dispusieron en clanes o tribus que se instalaron en la zona del norte de Europa (Morales, 2006), dando lugar a las conocidas seis naciones celtas: Bretaña, Irlanda, Escocia, Gales, Cornualles y la Isla de Man. (Remartínez Cereceda, 2015).

Como dice Remartínez Cereceda(2015), “los mitos celtas describían y mezclaban la mitología en un contexto particular de la historia” (pág. 11) con lo cual es sumamente complicado diferenciar los acontecimientos históricos de aquellos que se narran como leyendas o mitos. Al creerse que los dioses habitaban la tierra junto con los humanos, es prácticamente imposible separar los hechos de las creencias, pero es exactamente eso lo que distingue a esta cultura. Se decía, por ejemplo, que existieron grandes batallas entre criaturas míticas con rasgos humanos, que lucharon contra otros para conseguir dicha tierra europea, y que dentro de estas deidades se hallaban los Tuatha Dé Danann, bajo el mando del dios supremo Dagda, considerados los más relevantes en el desarrollo de los países celtas. Se dice que fueron vencidos por invasores y que “rechazando el exilio, los dioses de Tuatha aceptaron retirarse al Otro Mundo de tierras

funerarias (o Sidh) prehistóricas, donde se convirtieron en los dioses celtas residentes del periodo precretano”. (O’Callaghan, 2007, pág. 147)

Nos detenemos en este punto para ahondar en el concepto de “Sidhe” (pronunciado “Shí”). Según O’Callaghan(2007) “al otro lado del mar está Sidhe, que significa ‘paz’”. (pág. 163). Se describe que este mundo paralelo se halla “en las entrañas de la tierra, en palacios de cristal o en bellas islas perdidas en el océano” (O’Callaghan, 2007, pág. 163) y que la única manera de acceder es con la ayuda de las hadas.

Como ocurre en otras religiones, estos pueblos también acudían a sus sacerdotes para que ejercieran de “puente” entre los mundos. Si bien se contemplaba a la naturaleza como una unidad, quien mejor comprendía dicha unidad eran los Druidas. Estos videntes son el eje de la sociedad celta. Eran capaces de contactar el inframundo y el supramundo desde la tierra media donde se encontraban: los tres mundos que coexisten según su mirada (Morales, 2006). A su vez ejercían de jueces y curanderos, ya que eran “los únicos que podían entender y ejercer estas leyes [de la naturaleza]” (O’Callaghan, 2007, pág. 11). Son quienes le daban valor a la palabra, encargada de transmitir de generación en generación toda la historia y las costumbres de un pueblo que creía que “(...) la escritura eliminaba la vida. Basada en el movimiento y el dinamismo, la cultura celta exigía y necesitaba que la tradición perviviera a través de la palabra oral; los cantos y los poemas” (O’Callaghan, 2007, pág. 23). Los druidas eran quienes enseñaban a los Bardos la tradición oral para convertirse en poetas y se los consideraba la encarnación de la naturaleza. Era su tarea reflejar en su conocimiento y expresión todo lo que lo rodeaba, y eran expertos en la descripción de mundos imaginarios. Junto con la lira como instrumento musical principal, los Bardos cantaban las historias de sus dioses y “de esta manera, la música se

mantuvo siempre ligada a las tradiciones épicas y religiosas, llegando hasta nuestros días en forma de poema, canción o fábula”. (O’Callaghan, 2007, pág. 34)

Tanto los Druidas como los Bardos se servían de símbolos puntuales para explicar su cosmovisión. Detallaremos brevemente los que consideramos más relevantes:

La espiral: representante de la vida eterna ya que no cuenta ni con principio ni fin. También relacionada a la expansión de la conciencia.

La doble espiral: representa la armonía y el equilibrio entre dos fuerzas aparentemente opuestas.

La triqueta: Representa la trinidad, como el cielo el mar y la tierra, o el cuerpo, la mente y el alma. Con la llegada del cristianismo pasó a representar a la Santísima Trinidad.

El Triskel: La espiral triple era utilizado en la era del megalítico y del neolítico. Se la ha encontrado tallada en las piedras de entrada a algunas construcciones sagradas.

El árbol de la vida: representa la unión de los tres planos de existencia previamente mencionados (inframundo, tierra media y supramundo necesarios para generar “(...) el ciclo de la vida que no tiene fin” (Morales , 2006, pág. 84). Muchos relatos folclóricos cuentan que el bosque era el hogar de las hadas, duendes y muchas otras criaturas mágicas.

Círculo: El círculo es considerado un símbolo mágico en más de una cultura. Representa el ciclo que no tiene principio ni fin y por eso se lo utiliza para la disposición de los monumentos de piedra llamados crómlech como lo es Stohenge (Morales, 2006). Por otra parte, “los famosos corros de hadas eran danzas de seres mágicos que bailaban en forma circular (...)” (Morales , 2006, pág. 24). Se describen las danzas como “rondas donde todos se tomaban de las manos mientras bailaban y giraban hacia un lado y hacia el otro” (Morales , 2006, pág. 24).

Los nudos: estos diseños celtas se componían de unidades individuales. “Cada nodo se crea a partir de un solo hilo, la vida estaba unida a un filamento. Por lo tanto, los componentes y diseños simbolizaban el camino a lo divino” (Remartínez Cereceda, 2015, pág. 9).

Como hemos visto, los celtas creían en la unidad de la naturaleza y que cada persona participaba activamente de dicha unidad. Se consideraba al espíritu humano y al de cada elemento, inclusive las piedras, como una partícula del espíritu del mundo (Remartínez Cereceda, 2015).

Es por esta razón que los bailes y los rituales son tan importantes para esta cultura y es en ellos que se contempla dicha unidad. Es en la danza, la música y la poesía que se entrelaza el folclore del pueblo y el alma de cada uno de los que participa activa o pasivamente. (Remartínez Cereceda, 2015). Hoy en día se continúa con la tradición y el legado que se nos ha dejado, pero no siempre se lo contempla desde esta perspectiva, con el objetivo de alcanzar ese momento mágico y de unidad absoluta, y con el pasar del tiempo se desgasta cada vez más la fuerza que cada símbolo, sea de una pintura, una melodía o un baile, y de aquí que se ha desarrollado este proyecto.

USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

La tradición de la danza y la música celta en Irlanda

Breves referencias de la danza irlandesa

Como hemos dicho anteriormente, las danzas celtas partieron de ser un modo de alcanzar una unidad con los dioses. Con el correr del tiempo y la incorporación de los “dance masters” (maestros de danza) en 1700, se fue dejando de lado el sentido trascendental de la misma y se perfeccionó la técnica, buscando la habilidad y la destreza. Es por esta razón que hoy por hoy la danza irlandesa se conoce por el veloz movimiento de los pies, con los brazos rígidos a los

costados del cuerpo, habiendo perdido mucha de su expresividad. Se ha estilizado y en algunos casos se incluye, en el ámbito del espectáculo, el uso de los brazos. Existen distintas categorías de danza irlandesa, pero mencionaremos estrictamente los que se utilizarán en esta puesta:

Danzas sociales:

- Ceili: Los ceilis son danzas tradicionales en grupos, muchas veces practicados para fomentar el vínculo social. Consiste mayormente en rondas o filas y figuras entrelazadas, similares a los diagramas que se encuentran en los nudos celtas.

Danzas individuales/ “step dancing”:

- Soft shoe: se refiere a baile realizado en badanas de cuero blandas, silenciosas y que facilitan recrear lo etéreo.
- Hard shoe: hace referencia a los zapatos de danza irlandesa pesados, que producen sonidos, más bien terrenal.

Breves referencias de la música irlandesa

Al igual que se dijo anteriormente respecto de la evolución de las danzas, algo similar ocurre con la música.

Hay canciones más alegres como las de las tabernas, o la música instrumental para acompañar danzas festivas, como los reels y las polkas. Por otro lado, también hay baladas y lamentos, a veces cantados sin acompañamiento instrumental en inglés o en gaélico irlandés, conocido como Sean Nos. Por lo general, todas las canciones narran una problemática o una serie de acontecimientos. Los lamentos son las únicas melodías que no mantienen un ritmo constante, mientras que los demás sí lo hacen y se estila enfatizar dichos pulsos. Tanto el canto como la música instrumental irlandesa tienen la ornamentación como característica principal. Esto

significa que en vez de pasar de una nota a otra y mantener una sencilla transición, se le agregan varias notas intermedias que enriquecen las melodías y permiten a cada músico imprimir su personalidad en cada canción.

Los instrumentos más utilizados son: el “bodhrán” o tambor irlandés “uilleann pipes” o gaita irlandesa, el arpa, el violín, el bouzouki irlandés (tomado de la cultura griega en 1960), la flauta, el acordeón, la concertina, el banjo, la mandolina y la guitarra.

El surgimiento de Angus Og: El argumento

Para armar el argumento, se han tomado los relatos de O’Callaghan(2007) y Rolleston(2013) (ver Anexo), fusionando las versiones propuestas por cada uno y tomándonos la libertad de modificar algunos aspectos del resultado de dicha combinación para que fueran funcionales a la obra. Las ediciones originales de los autores citados se encuentran en el Anexo al final del trabajo, y se vuelve a remarcar que el argumento planteado a continuación es una adaptación personal del relato.

Angus sueña con Caer. En el sueño, bailan juntos entre las nubes, Angus se enamora, pero Caer se aleja y el sueño se termina. Angus se despierta angustiado pero aun enamorado y busca a Caer desesperadamente. Los padres se acercan pero él baila solo como en otro mundo. La madre se preocupa y busca a la mujer por toda Irlanda (en sus cuatro provincias). Después de mucha búsqueda, recurren a Bov el Rojo, rey de los daanos de Munster (reconocido por sus habilidades mágicas), hermano de Dagda, quien la logra encontrar en el Lago de la boca de Dragón. Angus se hospeda en casa de Bov, quien luego de tres días lo llevaría a ver a la dama al lago.

Al llegar al lugar ven a ciento cincuenta muchachas caminando en parejas, cada pareja unida por una cadena de oro. Entre ellas Angus identifica a su amada, y Bov le explica que ella era Caer, hija de Ethal Anubal, príncipe de los daanos de Connacht.

Al no tener Angus poder suficiente para raptarla y por consejo de Bov, viaja a hospedarse al castillo de Aliell y Maniev, padres de Ethal. Tras una semana con ellos al conocer el motivo de la visita se niegan a ayudar a Angus, ya que no tienen autoridad sobre su hijo, pero a pesar de ello le mandan un mensaje a pidiendo la mano de Caer, a lo cual éste se niega. Ante esta negativa, Ethal es asediado hasta que confiesa que el motivo de la negativa es que Caer pasa alternativamente un año como doncella y al siguiente como cisne al igual que el resto de las doncellas del lago, y que el 1 de noviembre de ese año volverá a convertirse en cisne. Angus viaja al lago en esa fecha, y llama a Caer para hablar con ella. Al explicarle quién es él se ve transformado en cisne, lo cual simbolizaba que ella correspondía a su amor. Tras esto volaron hacia el castillo, donde vivirían a partir de ese momento, mientras entonaban una preciosa melodía que hizo que cualquier persona que la escuchara cayera dormido durante tres días y tres noches.

USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

Angus Og: La estructura de la puesta en escena

Con este argumento, se ha desarrollado la siguiente disposición de Actos y Cuadros. En cada número se menciona qué disciplina se llevará a cabo, el nombre de la música a modo de ejemplificación, el artista que lo interpreta y la descripción de la escena. Se ha seleccionado música acorde al clima de cada momento únicamente a modo de referencia, ya que no se ha ahondado en lo que respecta los derechos de autor de dichas melodías, con lo cual las mencionaremos para que se entienda cómo procede la obra, pero no garantizamos poder utilizar

esa música en la puesta final. A la hora de componer las nuevas melodías, en caso de no poder tener acceso a los derechos de autor de las canciones propuestas, se deberá intentar acudir a los climas que sugieren y generar la emoción que cada una de ellas provoca.

Nuevamente mencionamos que lo que se presenta a continuación es la puesta en escena del argumento que hemos elaborado en base a los textos de la leyenda de Angus Og de O'Callaghan(2007) y Rolleston(2013) (ver Anexo), pero es una interpretación personal, adaptada a las necesidades teatrales de la danza y música irlandesa.

Acto 1

Cuadro 1: Locución/introducción: la importancia de la leyenda en la cultura celta. Breve mención de los personajes y su influencia en otras leyendas.

- Soft shoe: Celtic Dream (Ronan Hardiman) Angus y Caer bailan en sueños.
- Hard shoe: Vikings (Ronan Hardiman) Angus despierta y busca a Caer. Los padres no entienden que mal lo acecha.
- Canto: I will find you (Clannad) La madre con su hijo en brazos cantando a público.

Cuadro 2: Locución: se le explica al público que se invita a los reyes para consultar por el origen de la doncella. Se mencionan las cuatro provincias y sus emblemas distintivos.

- Ceili estilizado: Dance with dragons (BrunuhVille) Los padres se encuentran con los reyes de las distintas provincias y planifican campañas para encontrar a Caer.
- Soft y hard shoe: Antics (Beoga) Se da el baile en el castillo. Se realizan bailes individuales y polkas conjuntas.

- Canto: The Misty Mountain Cold (Howard Shore) Llega Bov el Rojo y los presentes le ceden el paso
- Hard shoe: Fireworks (Nicholas Hooper) Angus y Bov se preparan para partir y se van en busca de la doncella.

Acto 2

Cuadro 1: Locución y Hard shoe: Celtic moon (Enya) Se narra mientras se baila, la espera de los tres días de Angus y Bov (junto con un juego de luces que lo describan) y su partida al lago

Cuadro 2: Canto y coreografía: Song of the sea (Lisa Hannigan) Angus y Bov llegan al lago y se encuentran con las damas caminando en parejas atadas con cadenas de oro. Caminan coreográficamente formando figuras y haciendo uso de alguna tela de su vestuario como elemento.

- Soft shoe: Callum's road (Capercaillie) Baile solista de Caer. Las demás mujeres se quedan estáticas, como paralelamente a lo que sucede. Caer baila alrededor de Angus.
- Soft y hard shoe: Garech's Wedding (Danú) Baile de Angus y Caer fuera del tiempo real.
- Hard Shoe: Hanover reel (Solas) Se termina el sueño y Angus se desespera por separar a Caer de sus compañeras.

Acto 3

Cuadro 1: Locución: se explica que Bov convence a Angus que no puede separar a Caer de las demás doncellas, y que su única opción es pedir su mano ante su padre, Ethal, visitando el castillo de Aliell y Maniev, padres de Ethal, en Connacht.

- Canto y coro: Sadhbh Ni Bhruinneallaigh (Liam O Maonlai) Angus y Bov se dirigen al castillo de los padres de Ethal
- Hard y soft shoe: The Gneevguilia Reel (Tabache) Les dan la bienvenida en el castillo.
- Canto y baile: An Túll (Enya y Clannad) Muestra la semana de Angus y Bov en Connacht.
- Baile y canto: Song of the sea (Lisa Hannigan) Aparece Caer en sueños y reafirma la búsqueda de Angus.
- Instrumental y actuación: I will find you (Clannad) Los padres de Ethal escriben una carta mientras Angus sufre por amor.

Acto 4

Cuadro 1: Locución: se narra que la carta ha sido enviada a Ethal, padre de Caer, para pedir la mano de su hija y que éste ha rechazado el pedido.

- Canto e instrumentos: Nil Sé'n Lá (Clannad) Canto de los padres de Ethal a Angus, leyendo la negativa de Ethal.
- Baile: Dowd's Favourite (John Whelan) Baile de Angus, con el apoyo de su gente, para asediar a Ethal.
- Baile: King of the fairies (Jeniffer Grady y Karen Almquist) Ethal y Angus observan, como en otro tiempo, la danza de Caer en la cual se explica su transformación de humana a cisne.
- Canto: Suil a Ruin (Clannad) Canto de Angus pensando en Caer (interpretado por cantante).

Cuadro 2: Baile con coro: Molly on the Shore (Kim Robertson) Angus regresa al lago y al encontrarse con Caer, se ve transformado en cisne. Su canción hace que aquel que la oyera durmiera por tres días y tres noches.

Telón

Los personajes de Angus Og y sus características míticas

Angus: Hijo de Dagda y Boann, luego fue adoptado por Manannan, señor de los mares. Su nombre significa “fuerza única” (O’Callaghan, 2007). Era considerado el dios del amor y de la juventud. “Sus besos se convertían en pájaros cantores que hechizaban el corazón de cuantos lo escuchaban” (O’Callaghan, 2007, pág. 42). Contaba con un manto de invisibilidad que permitía hacer desaparecer a quien se cubriera con él.

Padre de Angus: En esta leyenda no se menciona con claridad la participación del padre de Angus, pero sí sabemos que fue Dagda quién le dio vida y lo hemos incluido en la obra por su fuerza y su importancia en la mitología celta. Él era insaciable y promiscuo y se lo considera “padre de todos” (O’Callaghan, 2007). Fue también el padre de Mac Cuill, uno de los tres soberanos que reinaron en Irlanda y padre de Bridgit, más tarde conocida como Santa Brígida. Dagda fue el responsable de llevar a la victoria a los Tuatha Dé Danann frente a los Formoré, previo a su exilio en Sidh. Tiene un lugar preponderante en el panteón celta, considerado un guerrero terrible que poseía un mazo, capaz de matar por un extremo y resucitar por el otro (O’Callaghan, 2007). También poseía un arpa mágica y un caldero de la abundancia, que contaba a su vez con la capacidad de resucitar a los muertos. Se lo consideraba, al igual que todos los danaanos, un maestro de la música.

Madre de Angus: Se conoce que Boann fue quien concibió a Angus tras pasar nueve meses junto a Dagda. Su relación con el padre de Angus fue a escondidas de su marido, Elcmar, hermano de Dagda, mientras este último detuvo el tiempo para que su hermano no se enterara de su amorío (O'Callaghan, 2007).

Bov el Rojo: Rey de los danaanos de Munster. Como dice T.W. Rolleston(2013), “(...) muy diestro en toda clase de misterios y encantamientos” (pág. 93). Bov juega un rol importante en la conocida leyenda de “Los hijos de Lir” como guía de los cuatro niños (Rolleston, 2013).

Ethal Anubal: Príncipe de los danos de Connacht, según algunas versiones, hijo de Ailell y Maniev.

Padre de Ethal: Conocido como Aliell o Ailill, es el rey de Connacht, marido de Maniev.

Madre de Ethal: Conocida como Maniev o Maev, es la mujer del rey Aliell. Se conoce que había tenido amoríos con otros reyes de Connacht previos a él, y se la considera un tanto promiscua, y diosa de la soberanía.

Caer Omaith: Hija de Ethal Anubal. Era una joven hechizada: “durante un año, Caer Omaith era mujer, pero al siguiente se transformaba en cisne” (O'Callaghan, 2007, pág. 39)

Personajes Secundarios:

Rey y Reina de Munster, Rey y Reina de Ulster, Rey y Reina de Leinster, Rey y Reina de Connacht, Danos, Damas del lago, Hombres y Mujeres de la corte.

La relación entre los personajes y el tiempo en la leyenda y en la puesta de Angus Og

En la leyenda original no hay saltos en el tiempo, se mantiene un orden lineal desde el principio de la historia hasta su final. Fuera de esta leyenda en particular y dentro de la mitología celta en general sí se genera una confusión respecto del orden de los acontecimientos.

En la obra se intenta respetar el tiempo lineal, aunque ocurre, por ejemplo, que comienza el espectáculo con el sueño de Angus, que se supone es atemporal. Lo mismo ocurre luego cuando se representan los sentimientos del protagonista, que anhela encontrar a la mujer y se vuelven a interpretar las canciones del comienzo.

Por otra parte, existe un momento puntual en Acto II, Cuadro I, que durante la locución se interpreta el paso de tres días con el cambio de luces y el pulso de la música, pero de todas maneras en esta ocasión se mantiene la linealidad.

Por último, en el Acto IV, Cuadro I cuando se explica el hechizo de Caer ante los ojos de Angus, se expresa que “el tiempo se detiene”, y solo el protagonista, Bov el Rojo y Ethal son testigos de la danza de Caer. Los demás personajes se mantienen inmóviles, como en un tiempo paralelo. Lo mismo ocurre previamente, en el Acto 2, Cuadro 2 cuando Angus y Caer bailan solos en el lago y las demás mujeres se mantienen estáticas, con lo cual no se explica si lo que se vivió fue real o fue producto de la imaginación del protagonista.

La relación de los personajes con su entorno en Angus Og

En esta leyenda, se mencionan únicamente dos espacios físicos: el Lago de la Boca del Dragón y el palacio de Aliell y Maniev en Connacht. Se mencionan estos espacios pero no se los describe en absoluto en ninguna de sus versiones. Tampoco se sabe si es intencional la falta de información, para no encasillar y limitar la imaginación de quien la oye o si realmente se han perdido las descripciones con el paso del tiempo.

De todas maneras, aunque no haya una descripción en la que apoyarse dentro de esta leyenda en particular, sí sabemos algunas referencias que se hace respecto del Sidhe, que mencionamos previamente, ubicado “(...) en las entrañas de la tierra, en palacios de cristal o en bellas islas

perdidas en el océano” (O’Callaghan, 2007, pág. 163) “Entre los *sídhe* más conocidos de Irlanda se encuentran Knockma, donde se sitúa el trono de Fínvara, mítico rey de las hadas de Connaught, y Newgrange, vinculado al mito de Angus Óg” (Rodríguez, 2010., párr.3)

El clima dramático en Angus Og

Al clima dramático lo interpretamos como los cambios en la puesta que generan distintas sensaciones en quien la percibe. Según esta obra, lo que conduce el clima dramático es la música, la que provoca un cambio emocional entre cuadros y escenas. Si bien lo primero que se definió fue el armado de los actos y cuadros, la música, y por lo tanto el clima dramático, se eligió de tal manera que se generara una emoción ondulante.

Primero se encuentra en calma, luego se desarrolla preocupación y tristeza, y a partir de ahí se alcanza la alegría de las danzas multitudinarias. Con la llegada de Bov el Rojo y el cambio en el tono musical, comienza la disminución de la previa alegría y se genera un momento misterioso y oscuro, que luego vuelve a elevarse con la partida de Angus y Bov en busca de Caer.

En el Lago se genera un ambiente dramático y sombrío, aunque también cuenta con un momento alegre en el que danzan los protagonistas como si fuese un “falso final feliz”. El nudo específico del conflicto sucede justo posteriormente a este momento de felicidad, cuando Angus se percata de cuál debe ser su forma de acción pero se ve incapacitado para concretarla al no poder separar a la mujer de las demás damas.

Posterior a este episodio, se recobran los momentos joviales en los que se genera el encuentro con Aliell, Maniev y la gente de su corte. Una vez más, Angus se ve engañado ante una posibilidad de concretar su destino, y se vuelve a ensombrecer la escena.

Con una segunda opción de afrontar las adversidades (en este caso, el convencer al padre de Caer para que éste le dé su mano en matrimonio), se genera un clima de tensión final en el que se asedia a dicho personaje. Terminado este momento, se da lugar al esperado desenlace alegre, en el que se les permite a los protagonistas cumplir su cometido. Se le agrega también el aspecto etéreo que se intentó mantener durante toda la obra pero que en los números finales se enfatiza, para que el espectador no logre distinguir la realidad de la ficción: es decir, que si bien lo presenciado tuvo su aspecto humano, al fin y al cabo fue una leyenda y que al terminar la puesta se desvaneció. Lo único que se conserva de ella es su recuerdo, así como sucedía cuando se narraban poemas o se cantaban canciones en tiempos anteriores, pudiendo guardar únicamente las sensaciones y aquello que lo hizo emocionar sin tener pruebas de ello, tal como la cultura celta interpreta “la magia”.



USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

Memoria Descriptiva

Fundamentación de espacio

El espacio elegido para la realización de la obra fue el Teatro Gran Rex en Buenos Aires. La elección del mismo fue principalmente debido a que es un teatro que se puede utilizar para distintos tipos de espectáculo y se lo suele elegir para realizar presentaciones comerciales de gran magnitud, con mucha capacidad para los espectadores y avances tecnológicos en el área técnica.

El Teatro Colón también fue contemplado como opción, pero se conoce que no es sencillo proponer obras fuera de la ópera y el ballet, dado que fue creado para ese tipo de presentación exclusivamente. A su vez se contempló la posibilidad de realizar esta puesta en el Teatro Avenida, pero dadas las demandas de espacio necesarias para situar músicos, bailarines y escenografía, el espacio indicado fue el Teatro Gran Rex.

Fundamentación de la ambientación

La idea principal fue generar un espectáculo de música y danza irlandesa con el objetivo de conmover al espectador, como se ha detallado anteriormente, y sin mención de ningún espacio real sino de ensueño y feérico.

Para esto, se acudió a un tipo de puesta similar a la de los ballets clásicos, con rompimientos, transparencias, telones pintados a mano y practicables de sencilla construcción. Al igual que el ballet, la danza irlandesa tiene las mismas necesidades en cuanto al espacio para la realización de pasos y traslaciones, pero se ha dejado de lado esa necesidad para incluir elementos corpóreos que enriquecieran la imagen, aunque esto significara menos espacio para la danza, ya que como

se ha mencionado, no es un espectáculo exclusivamente de danza sino que engloba mucho más de la cultura celta y sus tradiciones que ese aspecto en particular.

En el diseño de los bocetos se le adjudicó más importancia a los colores y el impacto visual de la puesta general que en el detalle de cada pieza individual, generando un clima en cada escena que acompañara la música y la danza. Mucho tuvo que ver la iluminación, pero de ella hablaremos luego.

Los diseños de los practicables fueron evolucionando hasta que se decidió reducir su cantidad y reutilizarlos en distintas escenas, permitiendo cierta unidad en las formas geométricas que ellas connotaban, como el semicírculo (cóncavo en un caso, convexo en otro), o las escaleras caracol que permiten reducir el espacio longitudinal que ocupan, y generan una forma interesante en la escena del Lago, ondulante como el agua.

En principio como se puede ver en las primeras viñetas, no se contempló la posibilidad de utilizar distintos niveles ni practicables en todas las escenas, pero al estudiar las distintas opciones y, como se dijo previamente, con una acotada cantidad de elementos, se logró enriquecer la puesta.

Hubo a su vez un cambio en la percepción, ya que en el desarrollo de las primeras viñetas se quiso sintetizar todo el diseño en la escenografía exclusivamente, mientras que para los bocetos finales se comenzó por desarrollar los practicables que hicieran lucir a los personajes, y luego se les adjudicó una textura y un color determinado, haciendo que el resultado fuera mucho más homogéneo y funcional al objetivo de la obra.

Luego de tener elaborados los practicables, se acudió, como dijimos anteriormente, al uso de rompimientos al estilo de los decorados clásicos. Se eligió un motivo de nudo celta para enmarcar todas las escenas por igual, y se le adjuntaron los nudos con forma de cisne a cada

lado, como decorado para el espacio donde se ubican los músicos, y una guarda con el mismo motivo en el frente del escenario. Esto se realizó con el fin de generar una ambientación más integral y que no se seccionara la puesta en la embocadura, para así no dejar aisladas las isletas de los músicos, sosteniendo la simbología del nudo celta en que “cada nodo se crea a partir de un sólo hilo (...)” (Remartínez Cereceda, 2015, pág. 9), con lo cual se contempla a toda la obra con esa unidad.

Para la escena de la Cueva se superpusieron tres rompimientos con textura rocosa, y en aquellas piedras que se encontraban más próximas a la base se le imprimió un diseño básico inspirado en un nudo celta, para imitar las llamas de los pebeteros que se extienden por toda la cueva, ya que como dijimos en el desarrollo teórico, los celtas “(...) creían al fuego como la energía que podía transformar a los otros tres [elementos de la naturaleza]” (Morales , 2006, pág. 20). Además, el fuego se “(...) relacionaba con el Sol y con el poder de los dioses” (Morales , 2006, pág. 20).

En el Lago se partió del motivo del nudo del marco, pero se varió la forma y el color para imitar un bosque, aunque queda a libre interpretación del espectador ya que no hay grandes referencias que indicaran de manera literal que aquellos nudos son árboles. Lo que sí se expresa es el diseño del Árbol de la Vida en el centro del dispositivo, como la unión de los tres planos de existencia en “(...) el ciclo de la vida que no tiene fin” (Morales , 2006, pág. 84), alrededor del que bailan las damas del lago, tanto a los costados como por sobre él enfatizando la simbología de lo “cíclico”. El Lago se ve esbozado en el fondo, pero se quiso evitar remarcarlo para no ser demasiado literal en la interpretación de la leyenda.

El Castillo de Aliell y Maniev, padres de Ethal, se considera de las escenas más discretas, por la elección de los colores y la iluminación. En principio, sería de tal manera porque según

algunas versiones los dueños de la morada eran humanos, como dice O'Callaghan(2007) “Angus tuvo primero que acudir a los reyes humanos Aliell y Maeve”(pág. 39), pero según otras sí eran pertenecientes al Sidh, con lo cual se mantuvo la discreción de los colores, pero se le agregó el fuego, los brillos y los destellos dorados que permitieron la doble interpretación, y que no fuera tan contrastante la carencia de colores vivos respecto de las demás escenas.

Por último, la escena de la Morada, comenzó por ser una tarima cóncava (en las primeras viñetas) y acabó siendo convexa (en los bocetos finales), generando más espacio para la danza sobre ella e impactando más visualmente. Ambas versiones fueron inspiradas en el túmulo de New Grange, donde Angus y Caer vivirían posteriormente, según la leyenda original. Se ha estilizado para enfatizar su carácter, con lo cual en vez de contar con espirales y doble espirales únicamente en las piedras de entrada, como se puede ver en New Grange, se extendieron las mismas por todo el frente del túmulo, representando la armonía y el equilibrio del final de la obra, en símbolos concretos, como han sido detallados junto con otros símbolos celtas en en análisis teórico.

Para todas las escenas se intentó evitar la utilización de patas que interrumpieran la imagen, es decir, de colores oscuros. En todo caso, se extendió el largo del telón de rompimiento con el mismo diseño que le había sido pintado y se plegó hacia el frente para reemplazar las patas y aun así permitir el flujo de personajes.

Por otra parte, las escenas del Sueño y el Acampe se resolvieron con transparencias que permitieran el cambio de escena sin interrupción, dejando que los bailarines y actores ocuparan el proscenio delante de las mismas mientras que en el fondo se generan los cambios de escenografía para mantener la fluidez, con lo cual se reserva el uso del telón exclusivamente para el final.

A todas las piezas se les colocaron brillos, algunos más grandes que otros, lo que genera un ambiente aún más mágico y feérico. A su vez se le aplico pátina dorada en algunos sectores para que se aprecie la totalidad de la escenografía como una unidad de elementos con tintes dorados, como si salieran de una pieza de iluminación medieval, con un fuerte carácter de leyenda.

Fundamentación de la caracterización

Para el armado de cada personaje nos hemos basado en las pocas referencias que existen de cada uno y los hemos transformado según la necesidad de la puesta.

Los personajes masculinos, en general, han sido vestidos con los mismos modelos de pantalón, sueltos de la cadera a la rodilla y ajustados de la mitad de la pierna hasta los tobillos por medio de un cordón dorado que facilita la danza. Sobre los pantalones, todos tienen algún tipo de túnica, en caso de los personajes que no bailan, largas, y los que sí, cortas y simbólicas. En todos los casos portan un cinturón y una capa, también dependiendo de su disciplina, será larga o corta, sostenida por un broche. Los reyes también tendrán una corona para distinguirlos.

Las mujeres por su parte, siempre portarán un vestido impactante con mangas de gasa. Excepto las mujeres de la corte, las demás también tendrán capas de gasa. Todas cuentan con una pechera dorada y un tocado acorde a su vestimenta.

La familia de Angus, es decir, él, Dagda y Boann, han sido caracterizados con telas doradas, indicando la jerarquía a la que responden por ser miembros de la familia de la deidad más importante en el panteón ya que es Dagda el “(...) padre de todos” (O’Callaghan, 2007, pág. 34). Angus es quien tiene el bordado más llamativo en su túnica, que se expande desde el centro de su pecho hacia afuera con un entrelazado, representando como dicen sus descripciones, que “(...) hechizaba el corazón de cuantos lo escuchaban” (O’Callaghan, 2007, pág. 42). Dagda sigue el

mismo diseño pero menos recargado en el área superior, también representando a aquel que controla la vida y la muerte, como quien “da y recibe” la vida, como decimos en el análisis de los personajes, que poseía un mazo capaz de matar por un extremo y resucitar por el otro (O’Callaghan, 2007). Boann respeta el mismo diseño familiar, aunque su aspecto se rigidiza en la zona del corsé, con líneas concéntricas que afirman su postura como la mujer que sostiene al dios Dagda. Tanto Dagda como Boann portan coronas altas con los motivos de sus trajes, para enfatizar su inmensidad dentro del panteón céltico (O’Callaghan, 2007).

Bov el Rojo es quien acompaña a Angus durante todo su viaje, y se lo puede interpretar como un Druida o un Bardo según describimos previamente en este trabajo, por su capacidad como guía, tanto de Angus como los hijos de Lir (Rolleston, 2013) y a su vez, por su forma de interpretar canciones y relatos. También por sus poderes como hechicero y su capacidad de integrarse con su entorno, al “(...) ser muy diestro en toda clase de misterios y encantamientos” (Rolleston, 2013, pág. 93). Por esta razón no se lo clasifica ni Druida ni Bardo sino un punto intermedio en el que se lo caracteriza con una túnica y encapuchado, con colores y motivos como si en ella se concentrara el cosmos y fuese él el que de alguna manera lo controla, o lo comprende.

Los Daanos han sido caracterizados como si fueran hadas o seres mágicos, livianos y muy etéreos, son “(...) maestros de la música y otros atributos mágicos” (Rolleston, 2013, pág. 92). Si bien todos los personajes de esta obra son Daanos, llamamos así a los que no son protagonistas y cumplen la función del ballet. Al ser los habitantes de la Cueva donde habita la familia de Angus, sus atuendos continúan con su gama azulada con tonos magenta. Las túnicas de los hombres son un poco más largas que las de los demás protagonistas bailarines, y la razón de ser

es que se asimilan más a los vestidos de las mujeres, unificando las figuras y haciendo que las danzas se vean más homogéneas.

Caer tiene una imagen casi idéntica a la de las demás Damas del lago, dado que “(...) durante un año era mujer pero al siguiente se transformaba en cisne” (O’Callaghan, 2007, pág. 39). Tanto sus vestidos como sus capas y sus espaldares tienen filas de plumas para identificarlas como cisnes. Se intentó caracterizarlas de tal manera que no se hiciera alusión al típico vestuario del ballet del Lago de los Cisnes. Las gasas caen a ambos lados de los brazos como si fueran alas, de hada y de cisne. Las alas de Caer tienen pintadas el emblema familiar que comparte con Ethal, Aliell y Maniev, el Chevrón: un símbolo celta en forma de “V”, que la distingue de las demás mujeres, por su similaridad con las formas de las plumas.

Como se dijo anteriormente, la familia de Caer comparte un emblema que se ve más enfatizado en los personajes de Ethal y sus padres. Esta familia comparte los colores verdes vivos y magenta, en sus distintas tonalidades. Él, además de tener este símbolo en su capa y sus mangas, tiene la espiral que lo unifica con el lugar donde habita, en la Morada.

Aliell y Maniev también tienen ambos símbolos, pero se imponen ante su hijo con trajes más grandes y pesados que los representan como personas con mayor autoridad y más edad, siendo Maniev la diosa de la soberanía, como se la describió en el análisis teórico. Se los interpreta como personas mayores, es decir, con arrugas marcadas y pelo blanco o gris.

Los Hombres de la Corte llevan ropa de distinto color pero similar forma a la de los Danos, pero con distinta capa y distintos motivos y colores. Su capa se asimila a la de los bailarines tradicionales de danza irlandesa, que cuelgan de un hombro y se ajustan a la cintura en el lado opuesto. Las mujeres tienen un vestuario completamente distinto a todos los demás. No tienen capa, y sobre su vestido corto cuelga una pollera de gasa, más similar a lo que podrían llegar a

usar las mujeres en la Corte humana. La razón por la que se les dio un tinte terrenal a estos personajes es por la misma razón por la cual la escenografía del Castillo (en la que ellos pertenecen) mantiene un aspecto más realista: las fuentes no definen si pertenece al mundo del Sidhe o al humano, por lo que se mantienen abiertas ambas interpretaciones, en este caso con vestuario más discreto en su figura, pero exuberante en sus materiales. Ambos mujeres y hombres tienen una pieza verde en su vestuario que los unifica con sus reyes, Aliell y Maniev, ya que conviven en el Castillo.

Por último, la caracterización de los Reyes y Reinas mantiene una línea similar en sus cuatro versiones, cada uno representado en el color de su región. Si bien en las leyendas celtas estos personajes cumplen un rol secundario, para la obra los Reyes portan amplias telas y texturas, siendo todas telas “sólidas”, sin transparencias. Por el contrario, las Reinas aportan su delicadeza con sus capas de gasa y sus cinturas marcadas. Cada una de ellas tiene mangas de gasa con distintos diseños, ninguna igual a la otra, pero todas similares entre sí. La intención es que haya sutiles diferencias entre los Reyes y las Reinas, que distinguirá la provincia de cada uno, pero se los verá como un conjunto unificado.

USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

Fundamentación de la iluminación

La iluminación fue pensada en base a los cambios de clima en cada escena. Por ejemplo, en el Sueño, se comienza con una iluminación fuerte que abarque por completo la transparencia, pero luego al cambiar el clima, y pasar del “sueño” a la “pesadilla” en la que Angus no encuentra a Caer, se cambia la iluminación a un azul profundo que representase su angustia y desesperación. Es decir, se dramatiza la situación y se utilizan los contrastes con mayor énfasis.

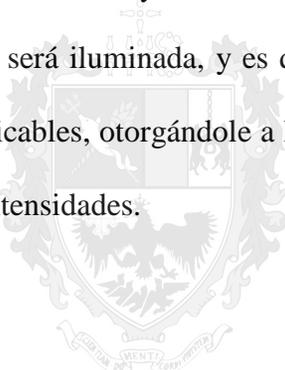
En la Cueva, donde comienza el banquete en el que se recibe a los reyes, la luz es festiva y colorida, tiñendo las rocas con luces que den un efecto tornasolado, como un “(...) palacio de cristal (...)” (O’Callaghan, 2007, pág. 163). A su vez, se encienden los pebeteros que suman su calidez a los tonos fríos de las rocas, complementándose. La calidez de los pebeteros simboliza de alguna manera la presencia de seres que conviven en ese lugar, y lo habitan, imprimiéndole su característica mágica que emana del fuego, simbolizado en el Caldero de Dagda, que podía “(...) traer a los muertos a la vida” (Remartínez Cereceda, 2015, pág. 12) y que “(...) en su interior se guardaba la esencia de la magia” (Remartínez Cereceda, 2015, pág. 49). Con la entrada de Bov se disminuyen las luces y resaltan las llamas del fuego, lo que le da a la escena mayor misterio, acorde a la impronta de Bov, un personaje de estas características (Rolleston, 2013).

El Acampe varía de día a noche según la iluminación, tanto de la luz ambiental como la del pebetero y su intensidad según los contrastes cuando hay más y menos luz. La iluminación que proyecta la luna también es importante ya que es la que ilumina en la oscuridad de la escena, además del fuego.

El Castillo, similar a la Cueva con la entrada de Bov, se basa principalmente en la iluminación del pebetero y las antorchas, dándole al fuego un lugar protagónico, como lo hacían los celtas en sus rituales, ya que como dice O’Callaghan(2007) “En grandes piras o en antorchas domésticas, el fuego era habitual en sus aldeas” (pág. 107). Se ilumina acorde a los vestuarios de los hombres y mujeres de la corte, unificando los tonos de sus vestuarios con el fondo. La intensidad de la luz en este cuadro es baja, ya que se busca ir apaciguando la iluminación lentamente hacia el final de la última escena para que cuando se presenta la última La Morada al final de la obra, haya un mayor impacto ante los ojos del espectador.

La Morada, contraria al Castillo, se ilumina con mucha intensidad, poniendo de manifiesto lo que la luz significa para los celtas: “La luz es la madre de la vida, la presencia visible de todo lo divino” (O’Callaghan, 2007, pág. 108). Esta definición sostiene que el final de la obra con su fuerte iluminación acaba con un final positivo, cumpliendo la meta del protagonista. Se genera una ambientación de ensueño, como se viene manteniendo a lo largo de la obra, con el uso de varios focos de luz y grandes cantidades de humo que enfatizan los haces de luz y desdibuje los contornos de los practicables.

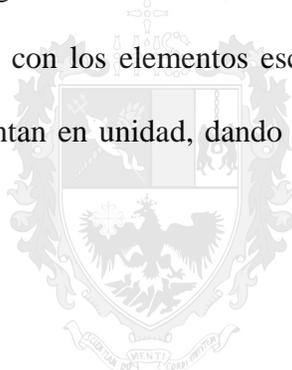
Como se ha mencionado, la luz en esta obra es fundamental para guiar al espectador entre los distintos estados de ánimo. También se le atribuye la tarea de realzar la escenografía que ha sido pensada acorde a la forma en la que será iluminada, y es quien realza los brillos y piedras que destellan de todos los telones y practicables, otorgándole a la puesta el condimento que define la cosmovisión celta con sus distintas intensidades.



USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

Conclusión

Claro está que no podremos comprender la cosmovisión celta en su totalidad en tan corto lapso, pero sí entendemos parte de ella y, creo yo, la más importante: que reside en la percepción de los detalles, de los símbolos, a veces a la vista y a veces ocultos, que en conjunto con las demás piezas forman un todo uniforme y perfecto, que nos resuena como espectadores y nos hace partícipes de lo que se genera, haciéndonos vibrar en sintonía con la música. Es entonces que a través de este espectáculo buscamos mostrarle, a quienes estén dispuestos, el camino hacia esa sensación mágica que permite generar el Teatro, en la unión de la tradición celta, según tomamos de las fuentes, combinada con los elementos escenográficos y lumínicos que se dan lugar el uno al otro y se complementan en unidad, dando paso a una puesta nueva y distinta a todas las que ya han existido.



USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

Lista de Referencias

Libros citados

Markale, J. (1985). *Los celtas y la civilización celta*. Madrid: Taurus.

Morales , M. D. (2006). *Los Símbolos Celtas y su Significado Ancestral*. Buenos Aires: Tirnanog.

O'Callaghan, E. (2007). *Magia Celta*. Barcelona: Océano.

Remartínez Cereceda, P. (2015). *Símbolos Celtas*. Madrid: PR- Ediciones.

Rolleston, T. W. (2013). *Mitos y leyendas celtas*. (J. A. Vitier, Trad.) Madrid: Turner Publicaciones S.L.

Páginas web citadas

Rodríguez, N. (s.f). *Sobre Irlanda*. Obtenido de Las hadas que viven en Irlanda:
<https://sobreirlanda.com/2010/02/25/las-hadas-que-viven-en-irlanda/>

Anexo

A continuación se realizará una cita textual de las versiones de la leyenda original de “Angus y la doncella mágica” según Emerald O’Callaghan (2007, pág. 37) y T.W. Rolleston (2013, pág. 93), respectivamente:

La leyenda de Caer Omaith

Una noche, al despertar, el joven Angus descubrió junto a su lecho a la mujer más bella que jamás hubiera visto. Alargó hacia ella su mano y, al tocarla, ella se desvaneció entre sus dedos. El joven Angus se sintió entonces muy triste y desamparado, y esa nostalgia lo acompañó durante todo el día.

A la noche siguiente, la hermosa muchacha apareció de nuevo. Llevaba un arpa que tocó dulcemente. Angus la escuchó hasta quedarse dormido. Durante un año, aquella mujer fue ea ver al hijo de Dagda todas las noches. Entonaba suaves canciones con su arpa hasta que él cerraba los ojos. Por las mañanas, aunque él la buscaba, no encontraba ni rastro de ella ni de su presencia noctámbula.

Transcurrido ese tiempo, justo un año, la muchacha no volvió a la habitación de Angus. Así sucedió una noche, y dos, y tres. El joven hijo de Dagda estaba desesperado. Se había enamorado de la extraña mujer del arpa, y su repentina ausencia le había arrebatado el sueño. No era capaz de comer, y no quería levantarse de la cama. Druidas de toda Irlanda fueron a visitarle para descubrir su enfermedad e intentar ponerle un nombre. Pero sólo Fergne - un druida de Conn- entendió lo que estaba ocurriendo, y así se lo hizo saber a Boann, la madre de

Angus. Al conocer la historia, su progenitora mandó a buscar por todo el reino a una mujer que respondiera a las características de la doncella del arpa.

Tras un año de búsqueda infructuosa, Angus seguía herido de amor y de muerte. Boann habló entonces con su esposo y le dijo: “Dagda, tú eres el rey de los Sidhe de Irlanda; debes ir a ver a Bodb, rey del Shide de Munster, de quien se cuenta que es un gran sabio. Tal vez él pueda ayudarnos”. De este modo, los súbditos de Bodb se lanzaron a la búsqueda de la mujer misteriosa. Un día, sus mensajeros llegaron con estas nuevas al rey Dagda: “Hemos encontrado a la mujer que se le aparecía en sueños a tu hijo; está en el Lago Boca de Dragón, en el Arpa de Cliach. Invita a Angus a que venga a ver si es ella”.

Angus así lo hizo, y Bodb lo recibió con un gran banquete que duró tres días y tres noches. Luego se dirigieron al lago y allí vieron tres veces cincuenta doncellas, atadas por el cuello con una cadena de plata. Ente ellas se encontraba la dama del arpa, pero, a diferencia de las otras, su collar era de oro. “¿Reconoces entre estas muchachas a la mujer que buscabas?”, preguntó el rey Bodb. “Sí”, respondió Angus y la señaló. Se trataba de Caer Omaith, hija de Ethal Anubal, del Sidhe Uaman, en la provincia de Connaught.

Para poder acceder a ella, Angus tuvo primero que acudir a los reyes humanos Ailell y Maeva, que vivían en su mismo distrito. Le recibieron en Connaught con una gran fiesta que duró una semana. “Estoy enamorado de Caer Ormaith”, declaró finalmente Angus, cuando ya habían comido y bebido en abundancia. Los reyes humanos le contestaron que lo mejor era que hablara con su padre, Ethal Anubal. Sin embargo, éste no quiso entregarle a su hija porque estaba hechizada: durante un año, Caer Omaith era mujer, pero al siguiente se transformaba en cisne.

Juntos dieron tres vueltas alrededor del lago. Luego emprendieron el vuelo hasta Brugh na Boinne. Por allí donde pasaban, la música que dejaban a su rastro era tan dulce que todo el mundo dormía durante tres días y tres noches. (Emerald O'Callaghan, 2007, pág. 37)

Angus Óg

Angus Óg (Angus el Joven), hijo del Dagda y de Boanna (el río Boyne), era el dios irlandés del amor. Supuestamente tenía su palacio en New Grange, sobre el Boyne. Cuatro pájaros brillantes se cernían sobre su cabeza – eran sus besos que encarnaban en aquella forma encantadora- y al oír su canto el amor brotaba en los corazones de los jóvenes y las doncellas. Cierta vez Angus enfermó de amor por una doncella que había visto en un sueño. Contó a su madre Boanna la causa de su enfermedad y esta buscó a la muchacha por toda Irlanda, mas no pudo encontrarla. Recurrieron al Dagda, pero tampoco él la encontró, hasta que finalmente llamaron a Bov el Rojo, rey de los danaanos de Munster – el mismo que veremos en el cuento de los hijos de Lir, muy diestro en toda clase de misterios y encantamientos-. Bov emprendió la búsqueda, y al cabo de un año declaró haber encontrado a la doncella del sueño en un lugar llamado el Lago de la Boca del Dragón.

Angus va a ver a Bov, quien lo hospeda durante tres días, y luego lleva a la doncella a la orilla del lago, donde Angus ve tres veces cincuenta doncellas caminando en parejas, cada pareja unida por una cadena de oro, pero una de ellas es más alta que las otras por una cabeza. “¡Es ella! – exclama Angus-. Dime el nombre por el que es conocida”. Boc responde que Caer es el nombre de la joven, hija de Ethal Anubal, príncipe de los danaanos de Connacht. Angus se lamenta de no ser lo bastante fuerte para raptarla, pero, aconsejado por Bov, se presenta ante Ailell y Maev, los reyes mortales de Connacht, para recabar su ayuda. Entonces el Dagda

y Angus se retiran al palacio de Ailell, quien los agasaja durante una semana y luego les pregunta por la razón de su visita. Al conocerla, responde: “No tenemos autoridad sobre Ethal Anubal”. Sin embargo, envían un mensaje pidiendo para Angus la mano de Caer, mas Ethal se niega a entregarla. Al final, Ethal es asediado por las fuerzas combinadas de Ailell y el Dagda, y hecho prisionero. Cuando una vez más le exigen que entregue a Caer, declara que no le es posible obedecer, “pues ella es más poderosa que yo”. Ethal explica que Caer vive alternativamente en forma de doncella y de cisne, cambiando de un año al otro, “y el próximo primero de noviembre la veréis con otros ciento cincuenta cisnes en el Lago de la Boca del Dragón”.

Angus acude al lago en la fecha señalada y le grita “¡Oh, ven y habla conmigo!”. Caer pregunta: “¿Quién me llama?”. Angus le explica quién es y se ve entonces transformado en un cisne. Esta es una señal de asentimiento y Angus se lanza al lago para reunirse con su amor. Seguidamente ambos vuelan hasta el palacio sobre el Boyne, entonando en el trayecto una música tan divina que todos los que la escuchan se duermen plácidamente durante tres días con sus noches. (Rolleston, 2013, pág. 93)

“ANGUS OG: LA MAGIA DE LA TRADICIÓN CELTA”

Inspirada en la Leyenda Irlandesa “Angus y la Doncella Mágica”

Teatro: Gran Rex



USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

UNIVERSIDAD DEL SALVADOR

Escuela de Arte y Arquitectura

Licenciatura en Artes del Teatro

PROYECTO FINAL DE LA CARRERA

Año: 2018

Alumna: Amy Clark

Profesora: María Clara Beitía

ÍNDICE

1. LA SALA	Sala Teatro Gran Rex -----	PÁG. 3
2. BOCETOS	Primeras Viñetas -----	PÁG. 5
	Bocetos Finales -----	PÁG. 11
3. PLANOS	Plantas y Cortes -----	PÁG. 19
	Desarrollo de Trastos -----	PÁG. 37
	Planilla de Utilería -----	PÁG. 46
	Desarrollo de Telones -----	PÁG. 47
	Iluminación -----	PÁG. 60
4. VESTUARIO	Desarrollo de Trajes -----	PÁG. 69
	Vestuario en Escena -----	PÁG. 92
5. MAQUETA	Imágenes del Proyecto a Escala -----	PÁG. 101





USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

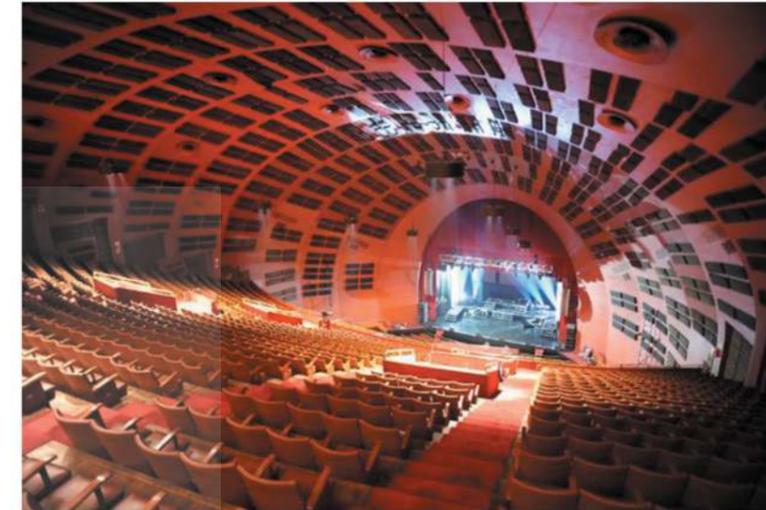
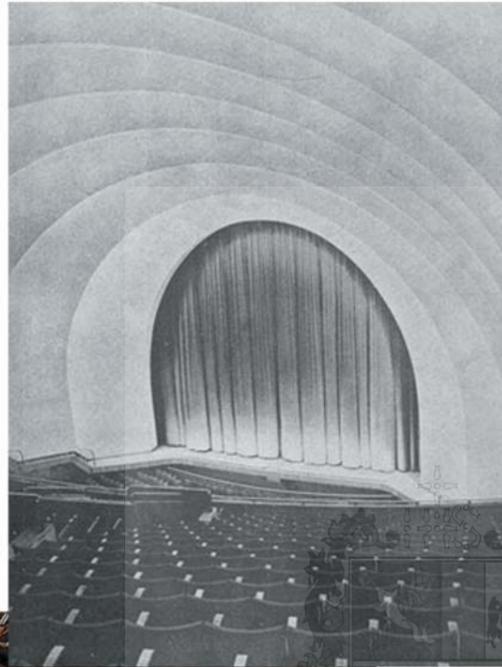
LA SALA
Sala Teatro
Gran Rex

EL TEATRO GRAN REX

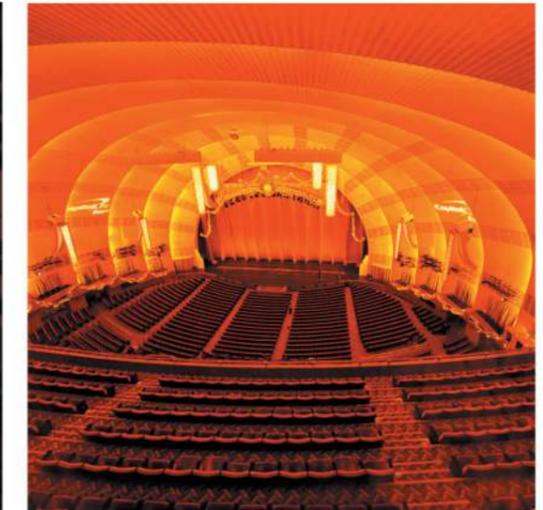
El Gran Rex, construido en tan solo siete meses, en el año 1937, sobre un terreno de 46 metros de ancho sobre la Avenida Corrientes, es una de las obras más representativas de la arquitectura racionalista local. Alberto Prebisch, arquitecto que es considerado uno de los pioneros que utilizaron sus obras para introducir las ideas de la modernidad en la Argentina, también fue el autor del Obelisco porteño, inaugurado en el mismo año que esta sala

La estructura del edificio es de hormigón armado y el techo está constituido por una gran construcción metálica sin apoyos intermedios. La sala es asimétrica, ya que ha sido construida en un terreno irregular generando que esté dispuesta en forma oblicua a la línea del frente.

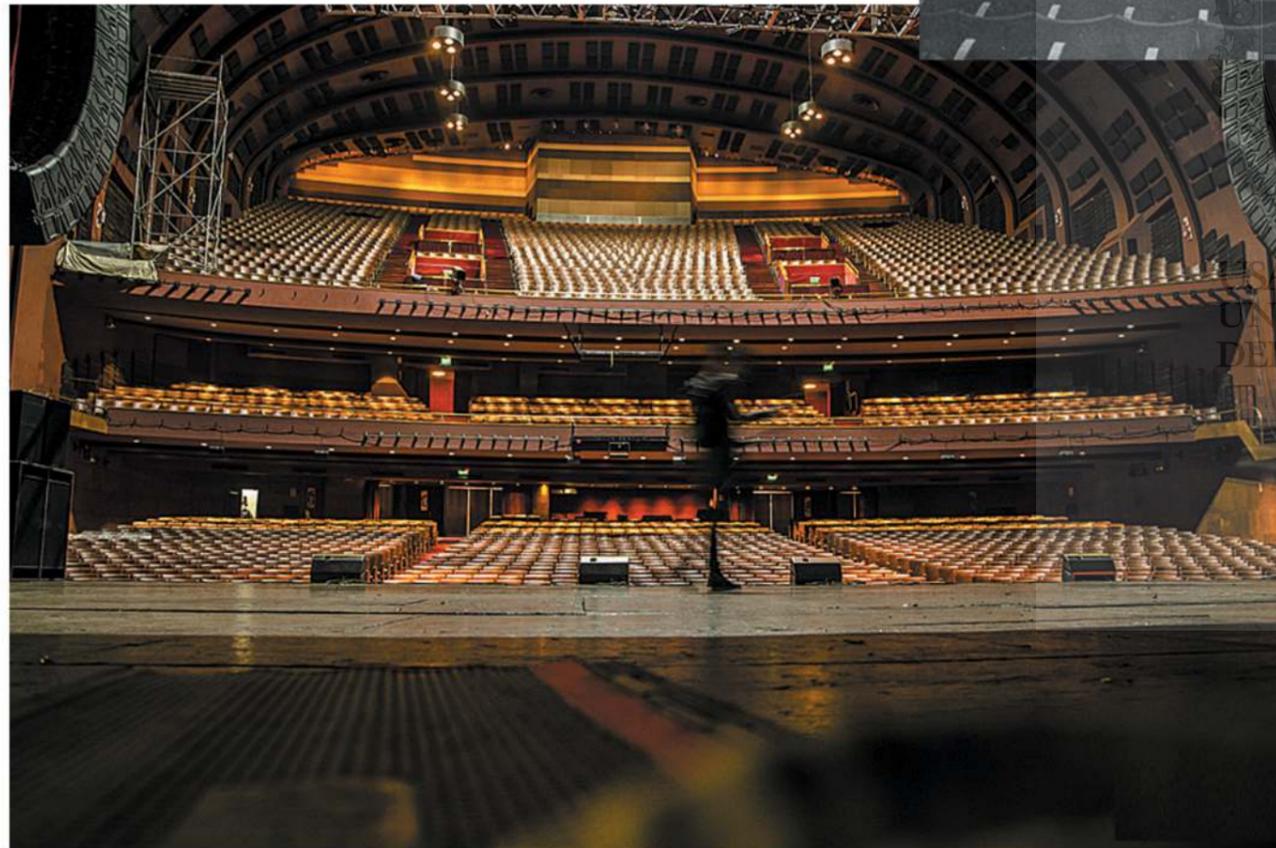
La pendiente del escenario genera la necesidad de colocar una rampa que alcance los 40 cm de altura en la boca de escena y que abarque el ancho y largo del mismo para evitar inconvenientes con la escenografía y la danza.



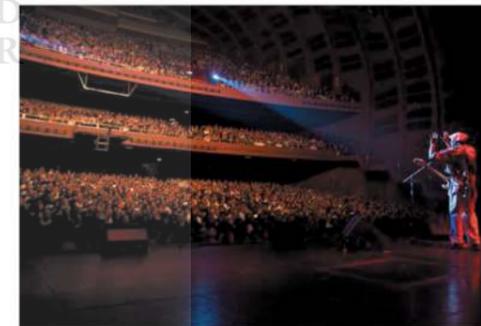
Teatro Gran Rex - Bs. As.



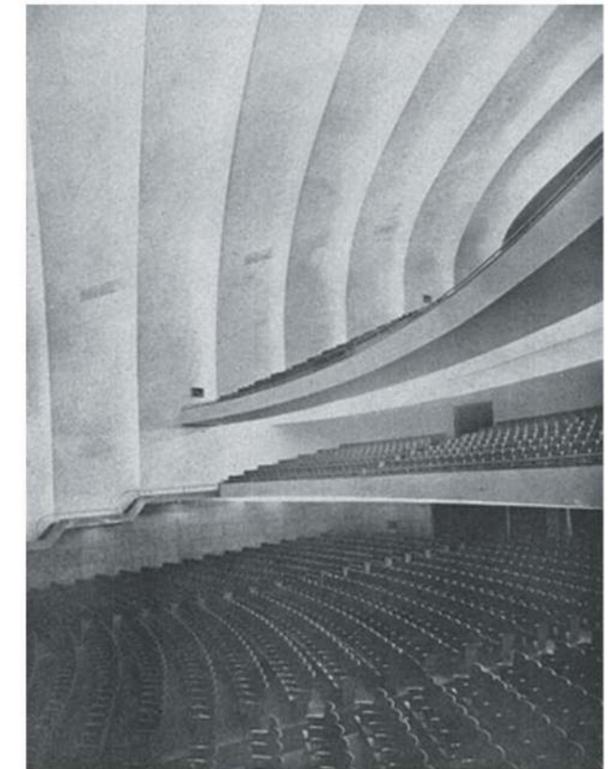
Radio City - Nueva York



Sobre la platea se ubican dos grandes plataformas que ocupan todo el ancho de la sala y cuentan con una pronunciada pendiente que garantiza una buena visión desde todas las localidades en los tres niveles: platea, primer balcón y segundo balcón, permitiendo una capacidad para 3.262 personas.



Esta sala es una gran cáscara dividida en fajas encimadas, inspirada en el Radio City de New York. Los materiales utilizados son mármol Botticcino italiano, revoque, madera enchapada y bronce. Tanto las butacas como los telones y alfombras originales fueron de color tierra siena quemada, y las paredes fueron pintadas a la ténpera de color ocre ligeramente rojizo.



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 3

Nombre: Sala Gran Rex



USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

BOCETOS
Primeras Viñetas
Bocetos Finales



USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

PRIMERAS VIÑETAS

PLANILLA - DESARROLLO DEL ESPECTÁCULO

Acto	Cuadro	Actividad	Descripción	
I	I	Locución / Introducción	La importancia de la leyenda en la cultura celta. Breve mención de los personajes y su influencia en otras leyendas.	
		Baile	Angus y Caer en sueños	
		Baile	Los padres no entienden que mal lo acecha.	
		Canto	Madre con hijo en brazos cantando a público.	
	II	Locución	Se le explica al público que se invita a los reyes para consultar por el origen de la doncella. Se mencionan las 4 provincias y sus emblemas distintivos.	
		Baile	Padres se encuentran con los reyes de las distintas provincias y planifican campañas para encontrar a Caer.	
		Baile	Se da el baile en el castillo. Bailes individuales y polka.	
		Canto	Llega Bov el Rojo y los presentes le dan lugar	
		Baile	Angus y Bov se preparan para partir y se van en busca de la doncella.	
II	I	Locución y Baile	Se narra mientras se baila, la espera de los 3 días de Angus en casa de Bov (junto con un juego de	
		Canto y Baile	Angus y Bov llegan al lago y se encuentran con las 150 damas caminando en parejas coreográficamente formando figuras y haciendo uso de alguna tela de su vestuario	
			Baile	Baile solista de Caer. Las demás mujeres se quedan estáticas, como paralelamente a lo que sucede. Caer baila alrededor de Angus.
			Baile	Baile de Angus y Caer fuera del tiempo real
		Baile	Se termina el sueño y Angus se desespera por separar a Caer de sus compañeras.	
III	I	Locución	Se explica que Bov convence a Angus que no puede separar a Caer de las demás doncellas, y que su única opción es pedir su mano ante su padre, Ethal, visitando el castillo de Aliell y Maniev (padres de Ethal) en Connacht.	
		Canto y Coro	Angus y Bov se dirigen al castillo de Aliell y Maniev.	
		Baile	La bienvenida en el castillo.	
		Canto y Baile	Muestra la semana de Angus y Bov en Connacht.	
		Baile y Canto	Aparece Caer en sueños y reafirma la búsqueda de Angus.	
		Música y Actuación	Aliell y Maniev escriben una carta mientras Angus sufre por amor.	
IV	I	Locución	Se narra que la carta ha sido enviada a Ethal, padre de Caer, para pedir la mano de su hija y que éste ha rechazado el pedido.	
		Canto	Canto de Aliell y Maniev a Angus, leyendo la negativa de Ethal.	
		Baile	Baile de Angus, con el apoyo de su gente, para asediar a Ethal.	
		Baile	Ethal y Angus observan, como en otro tiempo, la danza de Caer en la cual se explica su transformación humana a cisne.	
		Canto	Canto de Angus pensando en Caer (interpretado por cantante).	
	II	Coro y Baile	Angus regresa al lago y al encontrarse con Caer, se ve transformado en cisne. Su canción hace que aquel que la oyera durmiera por tres días y tres noches.	

Observación: Considerando la participación activa de los músicos, se les ha asignado el espacio a los costados del proscenio para que no interfiriera con el movimiento de la escena y para que se enmarcara la puesta, tanto con su presencia como con la de los fondos decorativos fuera de la caja escénica. Se puede observar el boceto general en la lámina número 100 de este trabajo.

<p>“Angus Og: La magia de la Tradición Celta” Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica” Sala: Teatro Gran Rex</p>	<p>Alumna: Amy Clark Profesora: María Clara Beitía Año: 2018 USAL - EAA - 2018 Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro</p>	<p>Nº: 5 Nombre: Planilla - Desarrollo del Espectáculo</p>
---	---	---

VIÑETA ESCENA SUEÑO

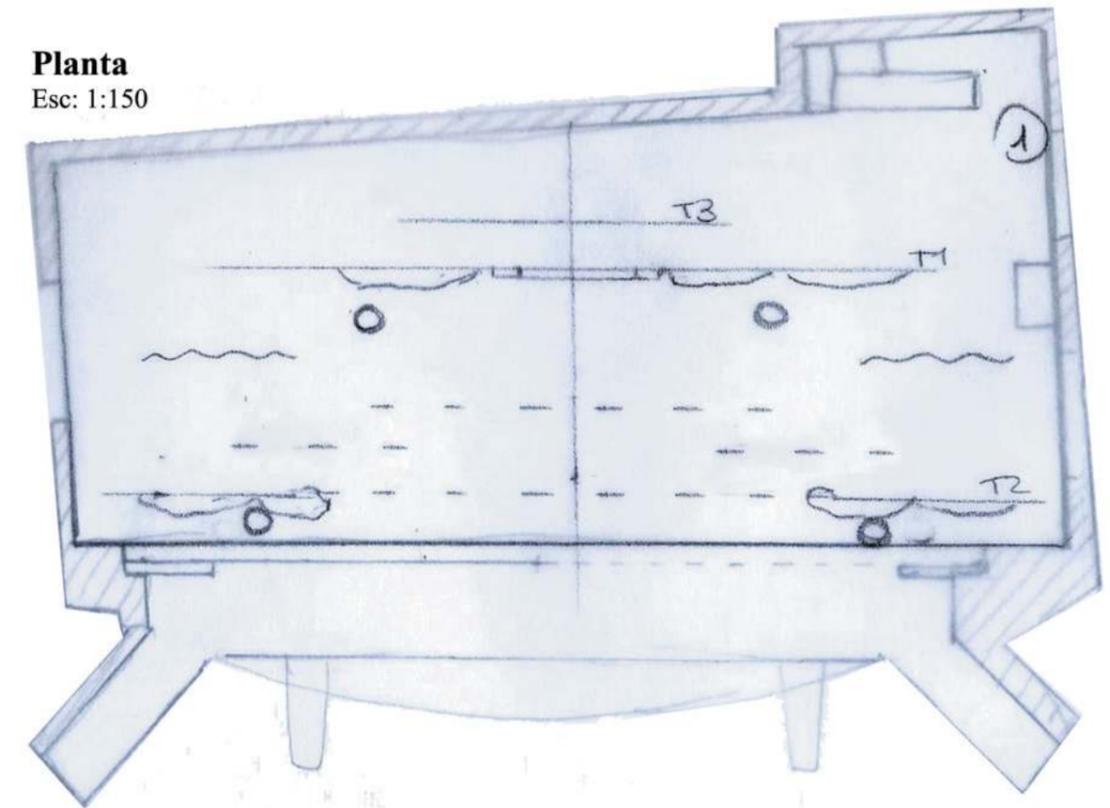
Acto I / Cuadro I

Acto IV / Cuadro II



Planta

Esc: 1:150



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark

Profesora: María Clara Beitía

Año: 2018

USAL - EAA - 2018

Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 6

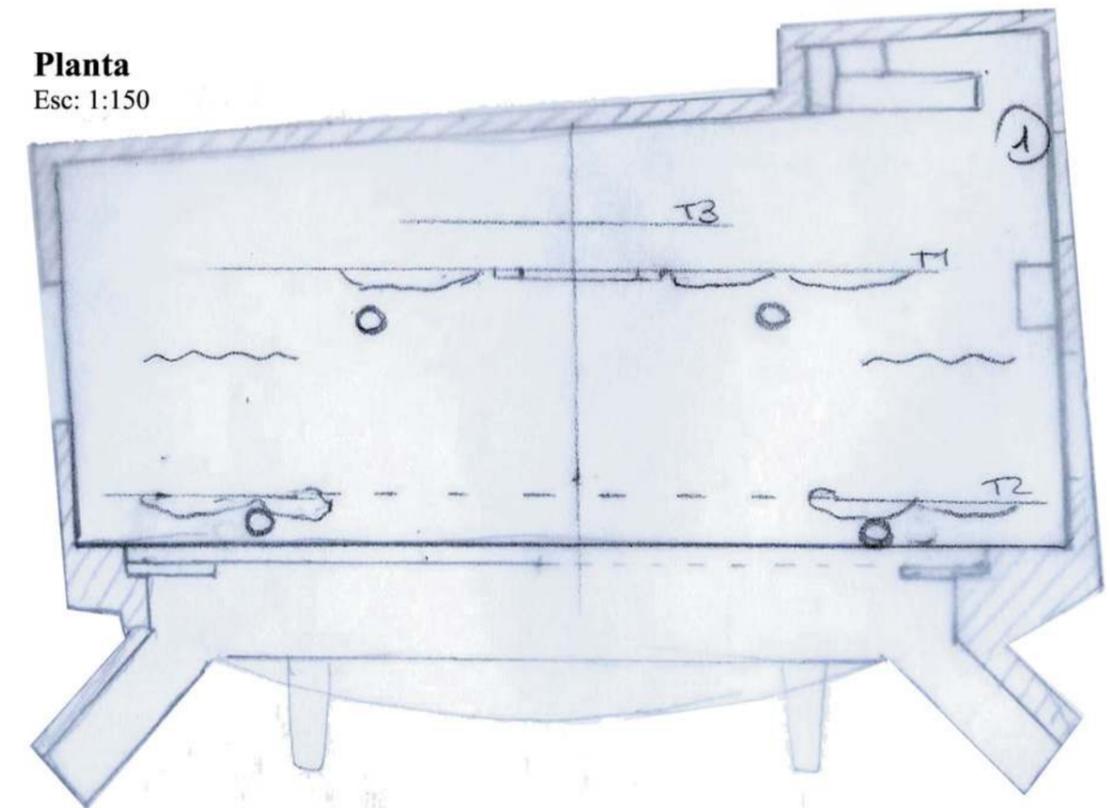
Nombre: Viñeta - Escena Sueño
AI / CI - AIV / C II

VIÑETA ESCENA CUEVA

Acto I / Cuadro II



Planta
Esc: 1:150



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 7

Nombre: Viñeta - Escena Cueva
AI / CII

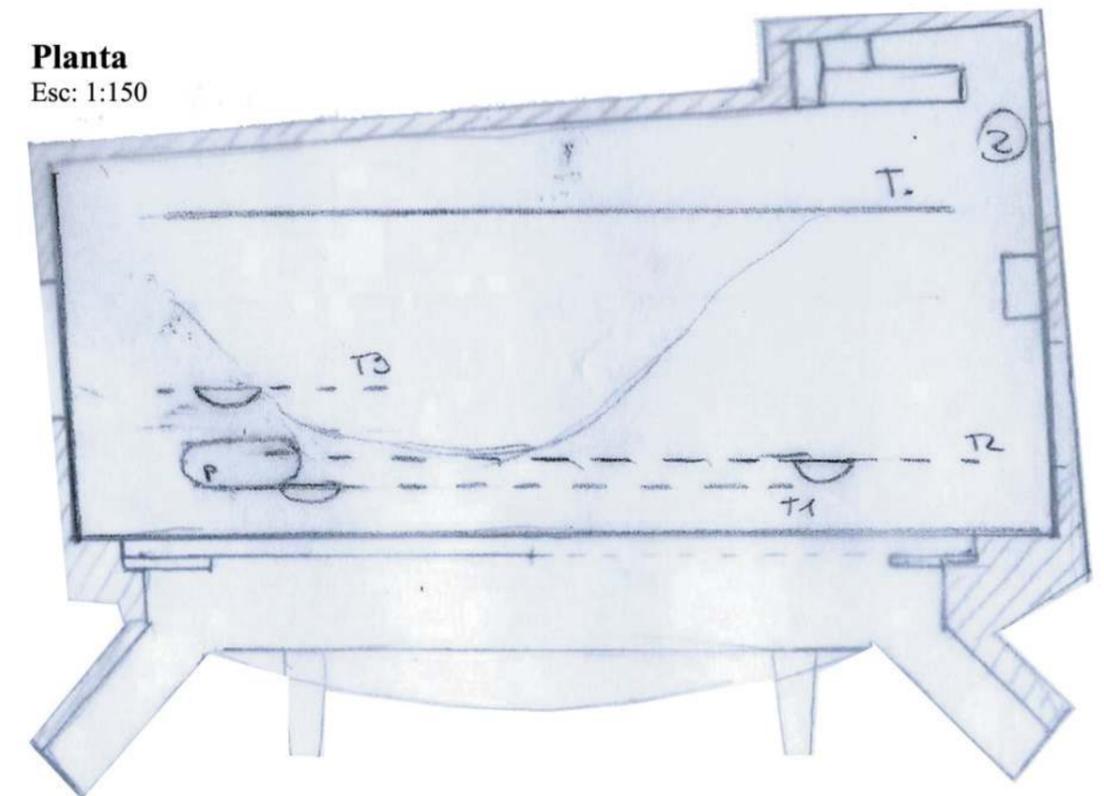
VIÑETA ESCENA LAGO

Acto II / Cuadro II



Planta

Esc: 1:150



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 8

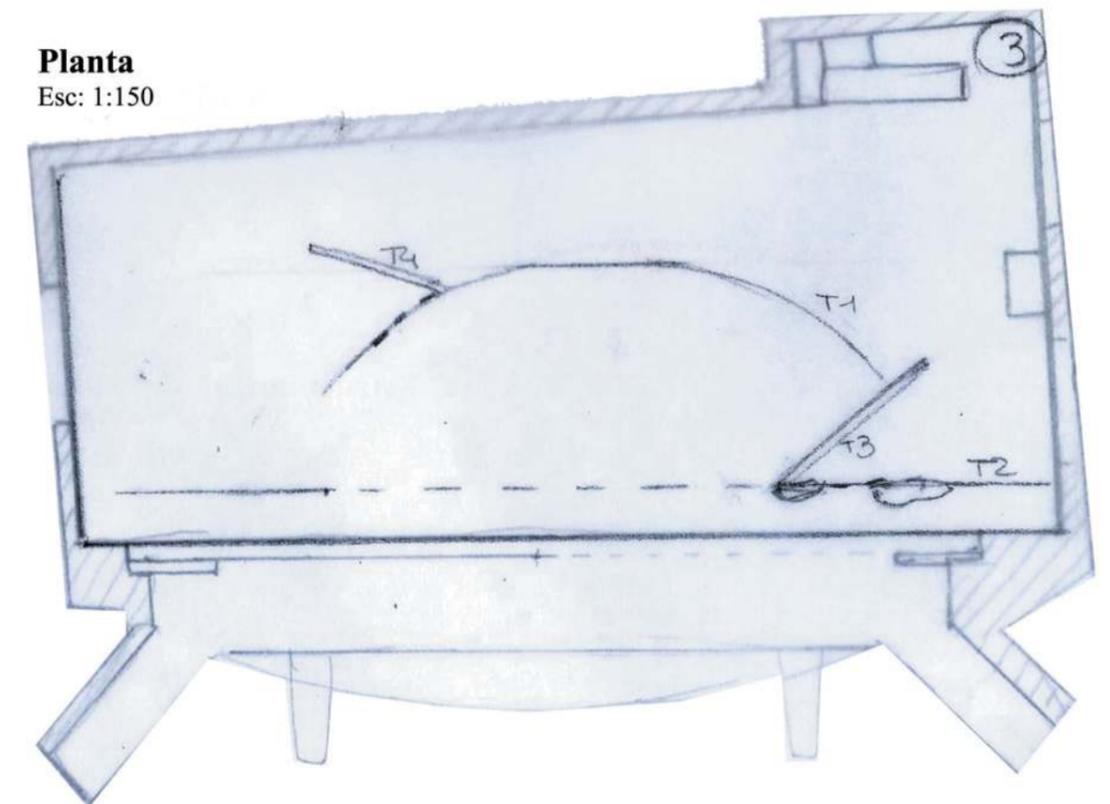
Nombre: Viñeta - Escena Lago
AII / CII

VIÑETA ESCENA CASTILLO

Acto III / Cuadro I



Planta
Esc: 1:150



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 9

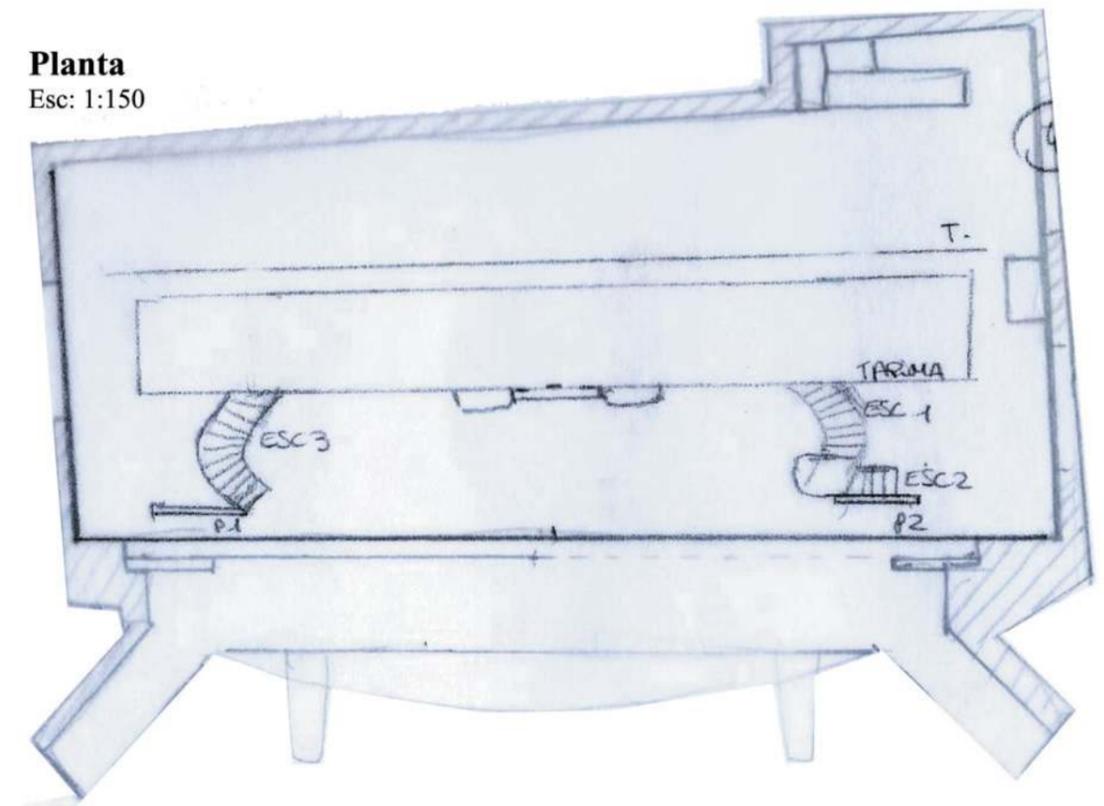
Nombre: Viñeta - Escena Castillo
AIII / CI

VIÑETA ESCENA MORADA

Acto IV / Cuadro I



Planta
Esc: 1:150



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 10

Nombre: Viñeta - Escena Morada
AIV / CI

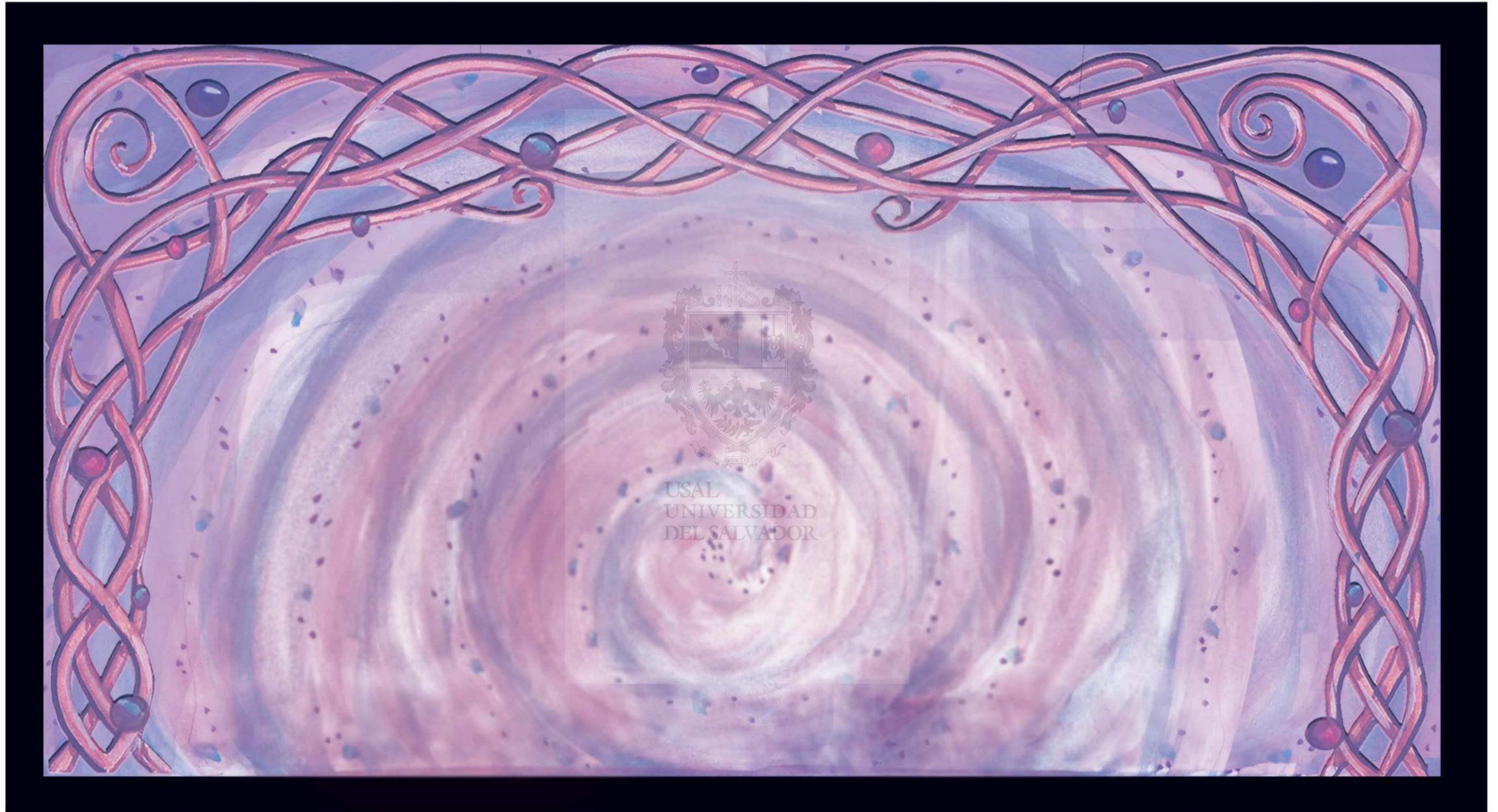


USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

BOCETOS FINALES

BOCETO - ESCENA SUEÑO

Acto I / Cuadro I



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og
y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark

Profesora: María Clara Beitía

Año: 2018

USAL - EAA - 2018

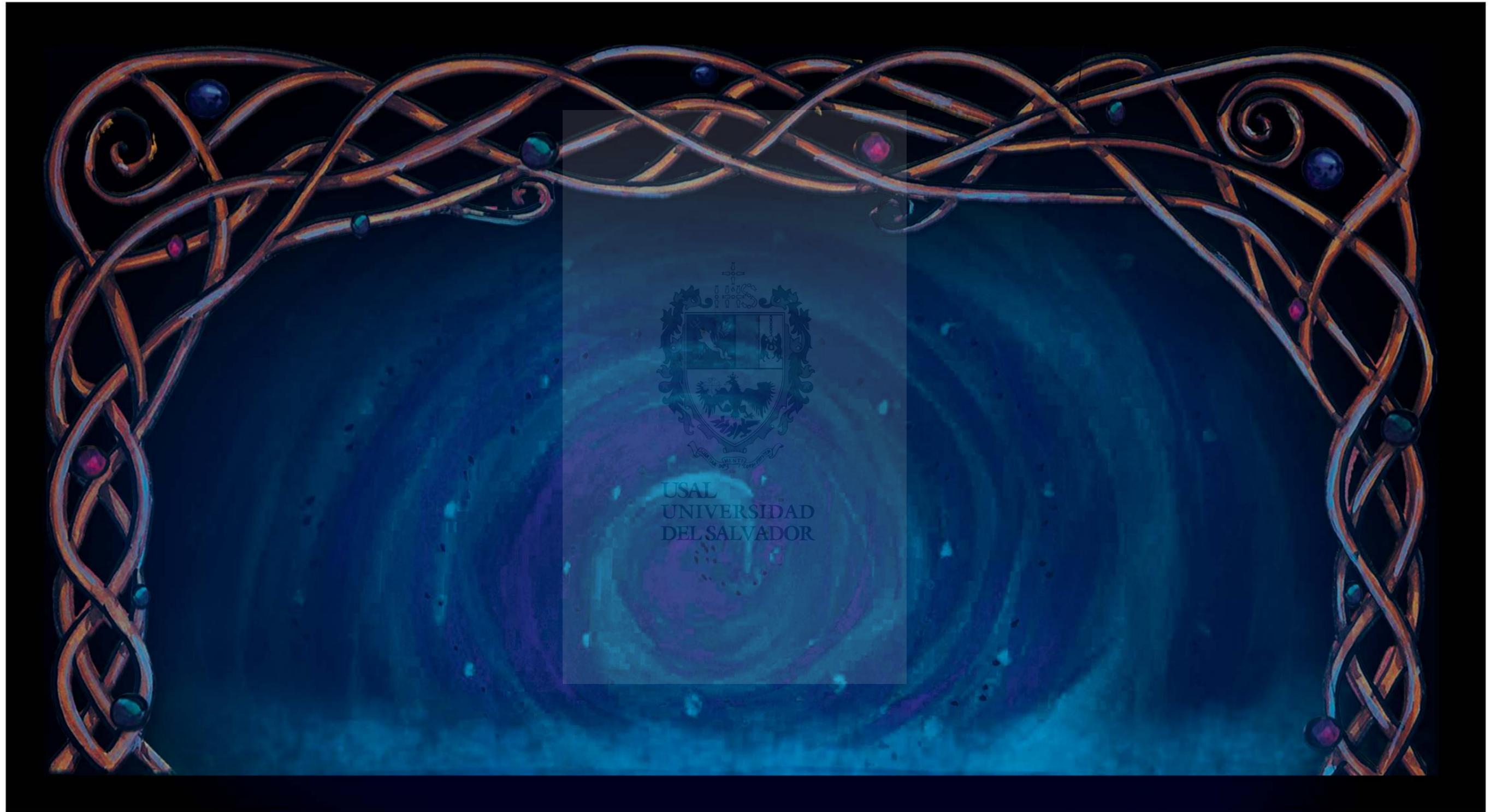
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 11

Nombre: Boceto - Escena Sueño
AI / CI

BOCETO - ESCENA SUEÑO

Acto I / Cuadro I



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og
y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark

Profesora: María Clara Beitía

Año: 2018

USAL - EAA - 2018

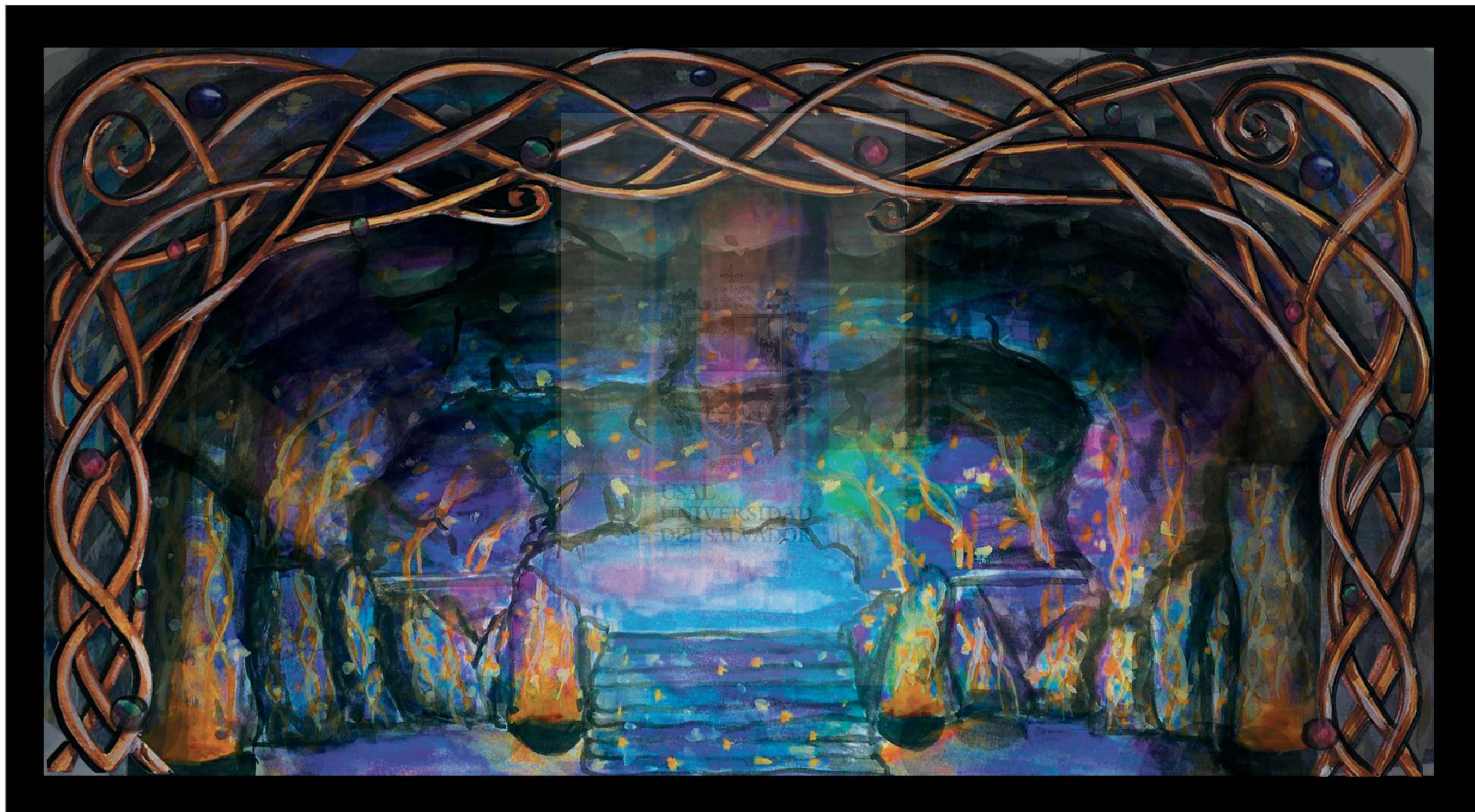
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 12

Nombre: Boceto - Escena Sueño
AI / CI

BOCETO - ESCENA CUEVA

Acto I / Cuadro II



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 13

Nombre: Boceto - Escena Cueva
AI / CII

BOCETO - ESCENA ACAMPE

Acto II / Cuadro I



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark

Profesora: María Clara Beitía

Año: 2018

USAL - EAA - 2018

Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 14

Nombre: Boceto - Escena Acampe
AII / CI

BOCETO - ESCENA ACAMPE

Acto II / Cuadro I



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark

Profesora: María Clara Beitia

Año: 2018

USAL - EAA - 2018

Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 15

Nombre: Boceto - Escena Acampe
AII / CI

BOCETO - ESCENA LAGO

Acto II / Cuadro II



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og
y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark

Profesora: María Clara Beitía

Año: 2018

USAL - EAA - 2018

Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 16.1

Nombre: Boceto - Escena Lago
AII / CII

BOCETO - ESCENA CASTILLO

Acto III / Cuadro I



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

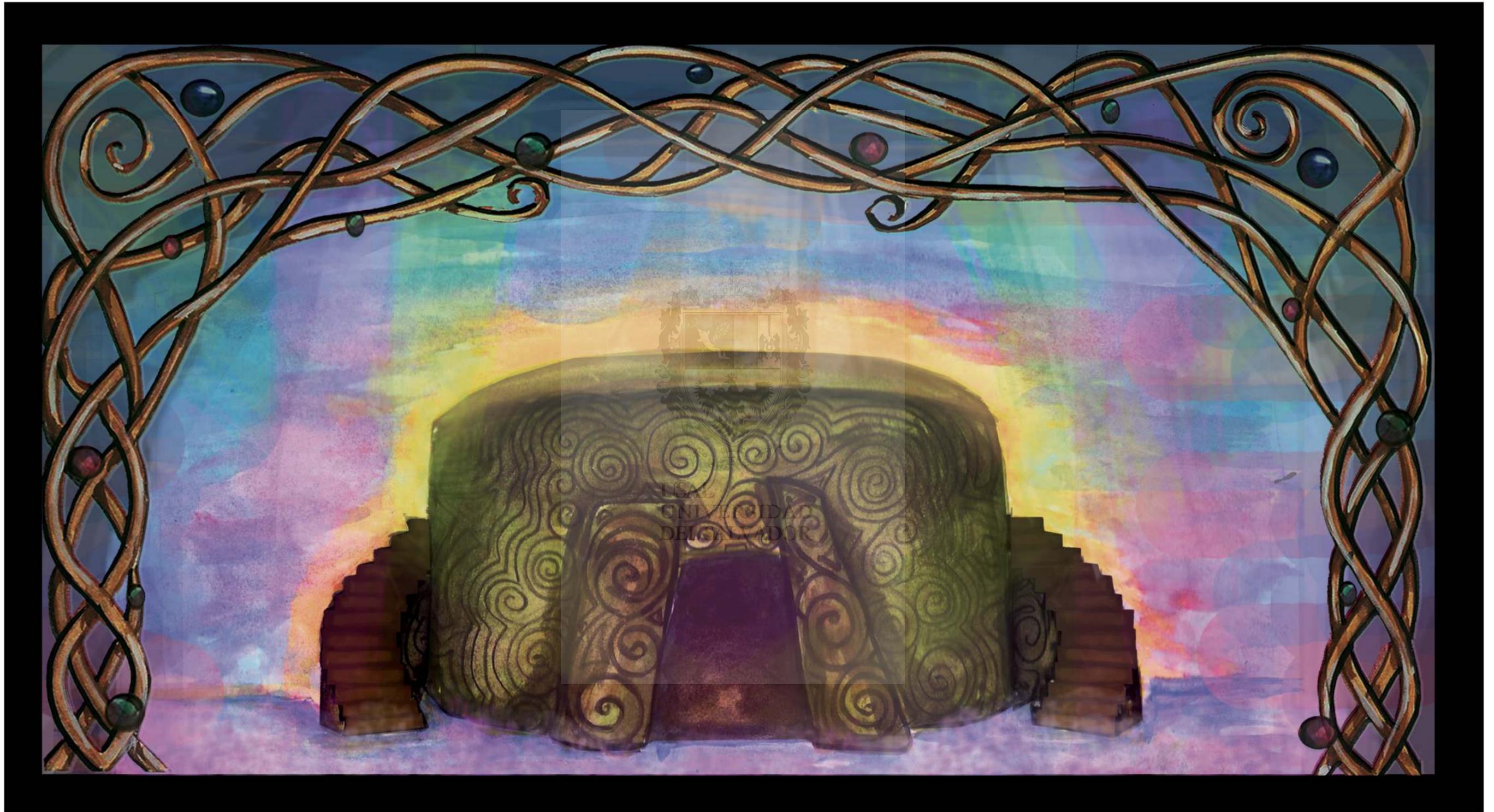
USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 16

Nombre: Boceto - Escena Castillo
AIII / CI

BOCETO - ESCENA MORADA

Acto IV / Cuadro I



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark

Profesora: María Clara Beitía

Año: 2018

USAL - EAA - 2018

Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 17

Nombre: Boceto - Escena Morada
AIV / CI



USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

PLANOS

Plantas y Cortes
Desarrollo de Trastos
Planilla de Utilería
Desarrollo de Trastos
Iluminación



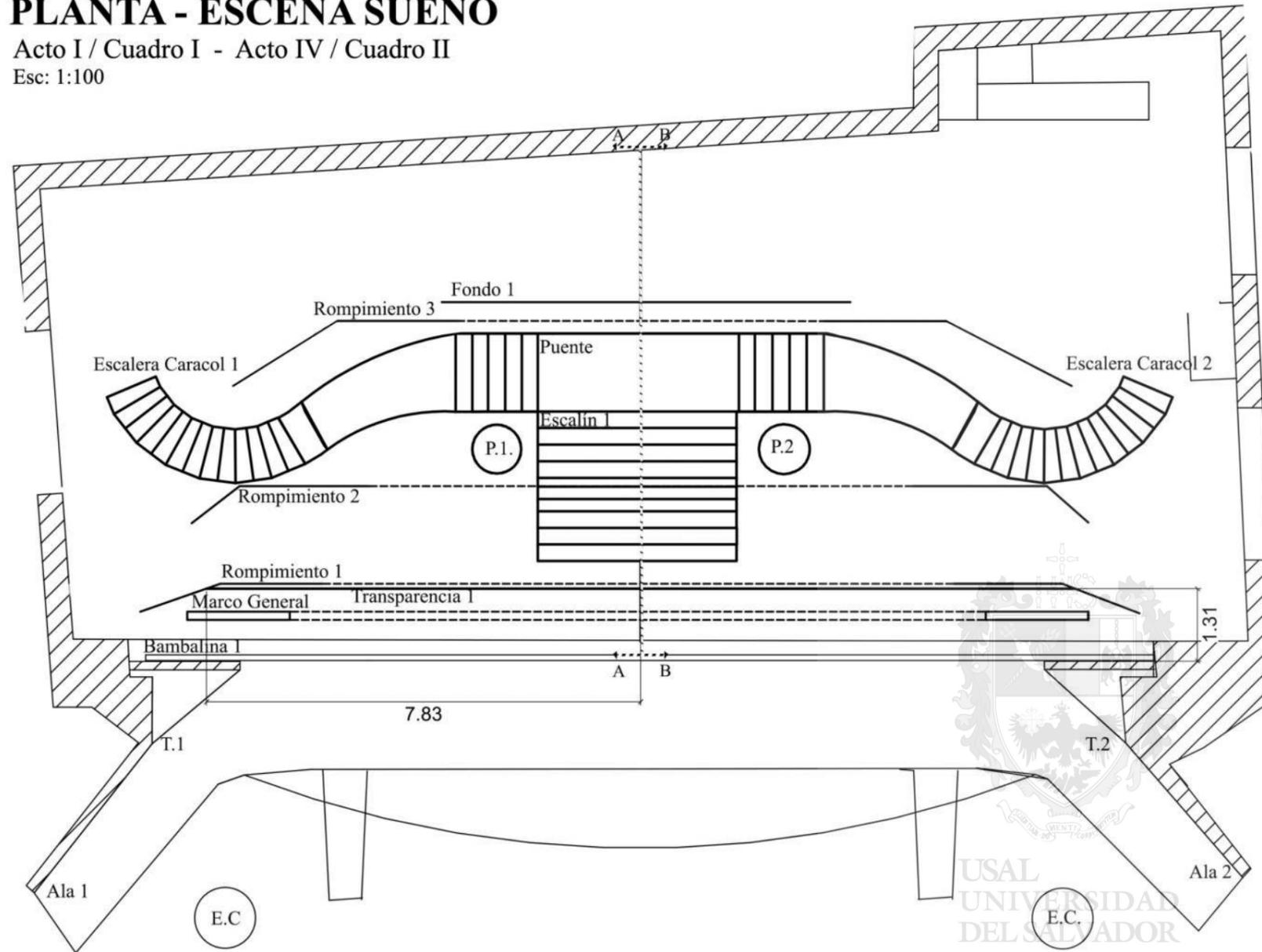
USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

PLANTAS Y
CORTES

PLANTA - ESCENA SUEÑO

Acto I / Cuadro I - Acto IV / Cuadro II

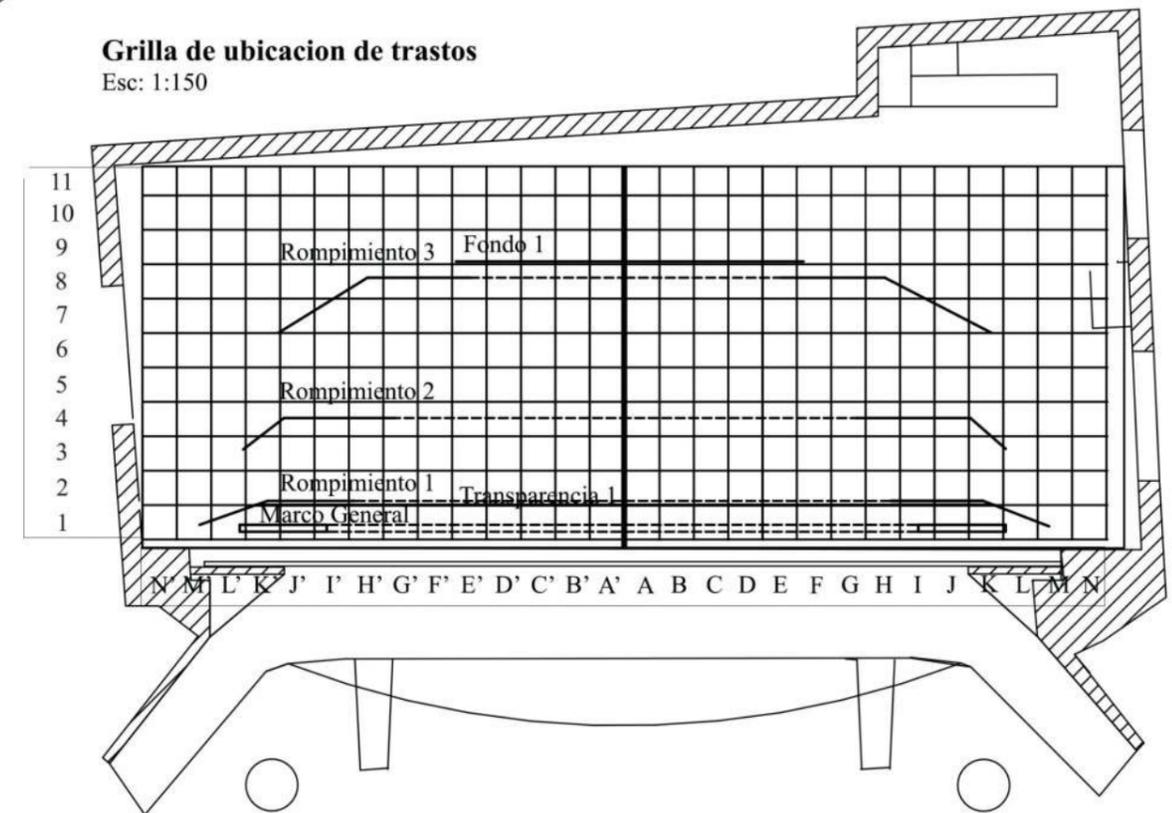
Esc: 1:100



Telones
Ala 1 - Ala 2 - T.1 - T.2 - Marco General -
Rompimiento 4 - Transparencia 1 -
Transparencia 2

Grilla de ubicacion de trastos

Esc: 1:150



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

USAL - EAA - 2018

Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 19

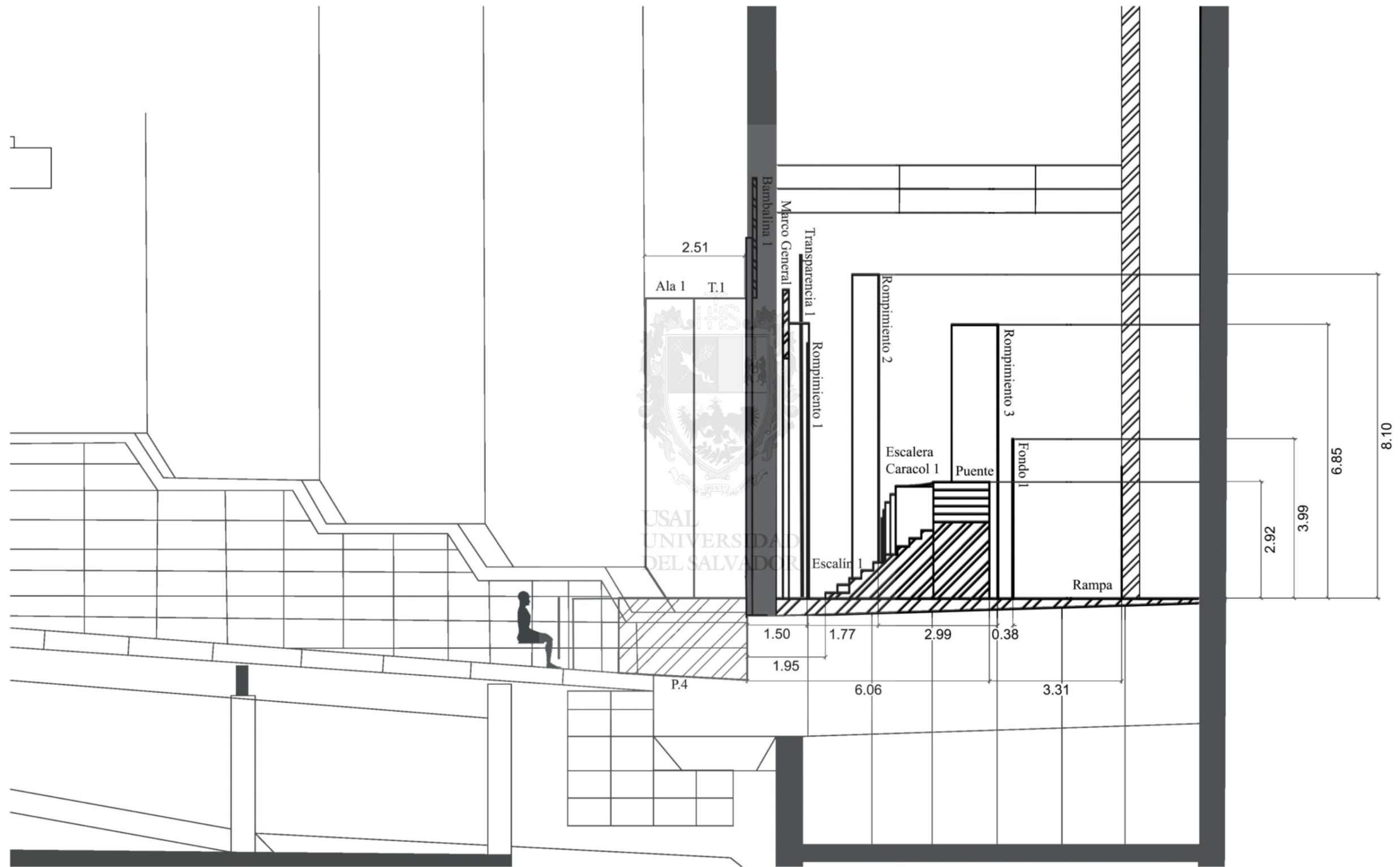
Nombre: Planta - Escena Sueño
AI / CI

CORTE A.A - ESCENA SUEÑO

Acto I / Cuadro I

Acto IV / Cuadro II

Esc: 1:100



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 20

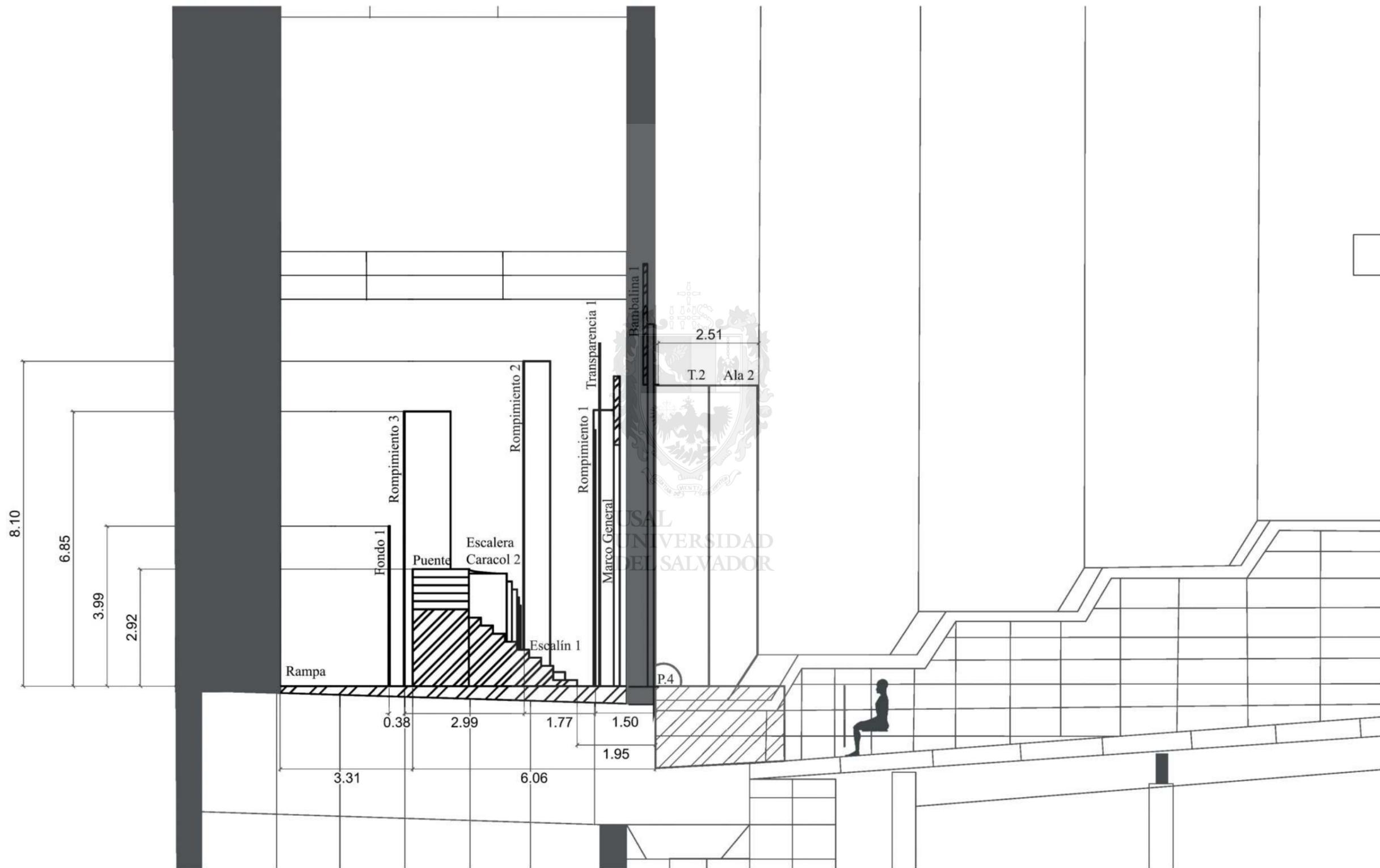
Nombre: Corte A.A. - Escena Sueño
AI / CI

CORTE B.B - ESCENA SUEÑO

Acto I / Cuadro I

Acto IV / Cuadro II

Esc: 1:100



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

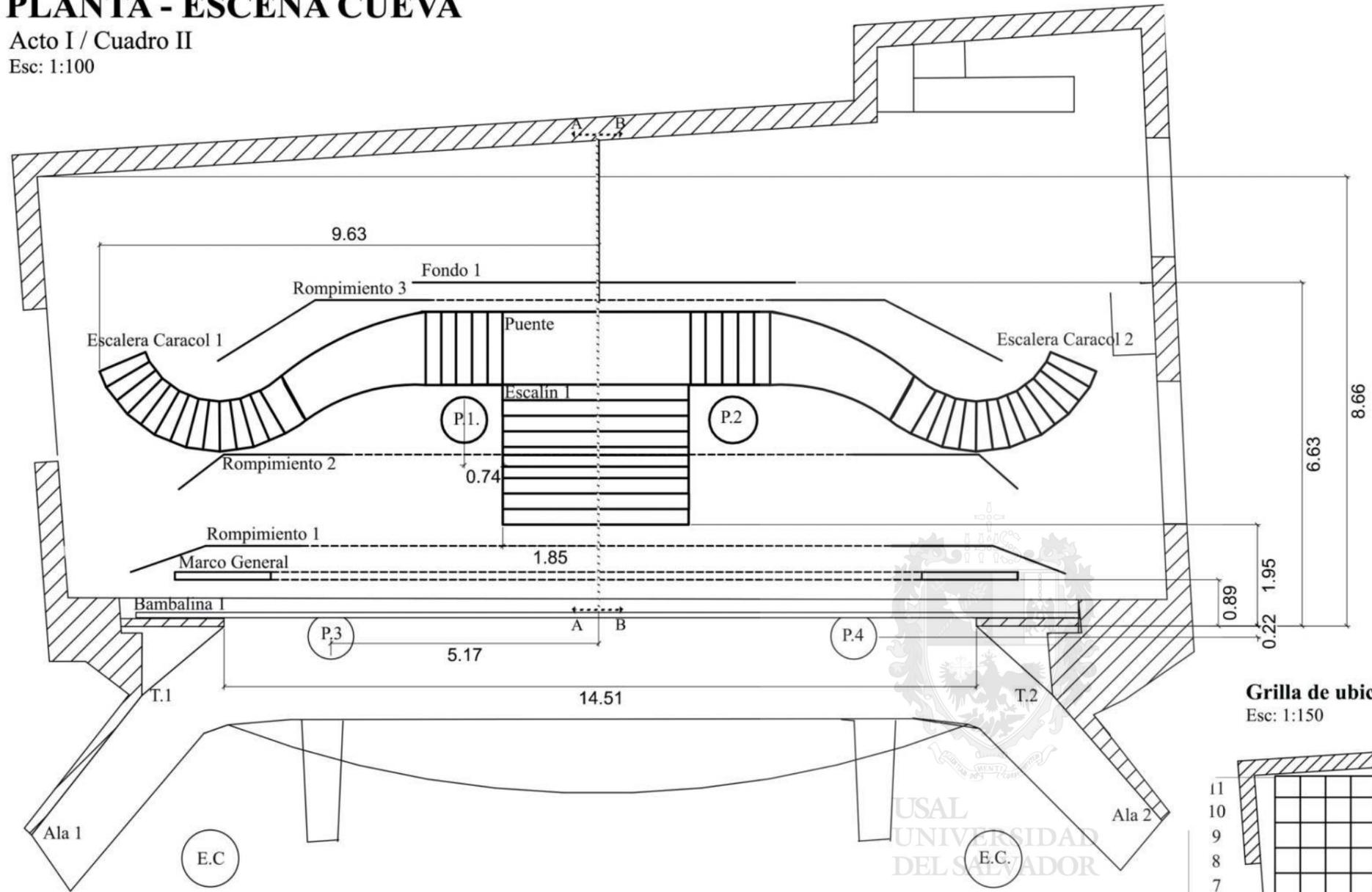
Nº: 21

Nombre: Corte B.B. - Escena Sueño
AI / CI

PLANTA - ESCENA CUEVA

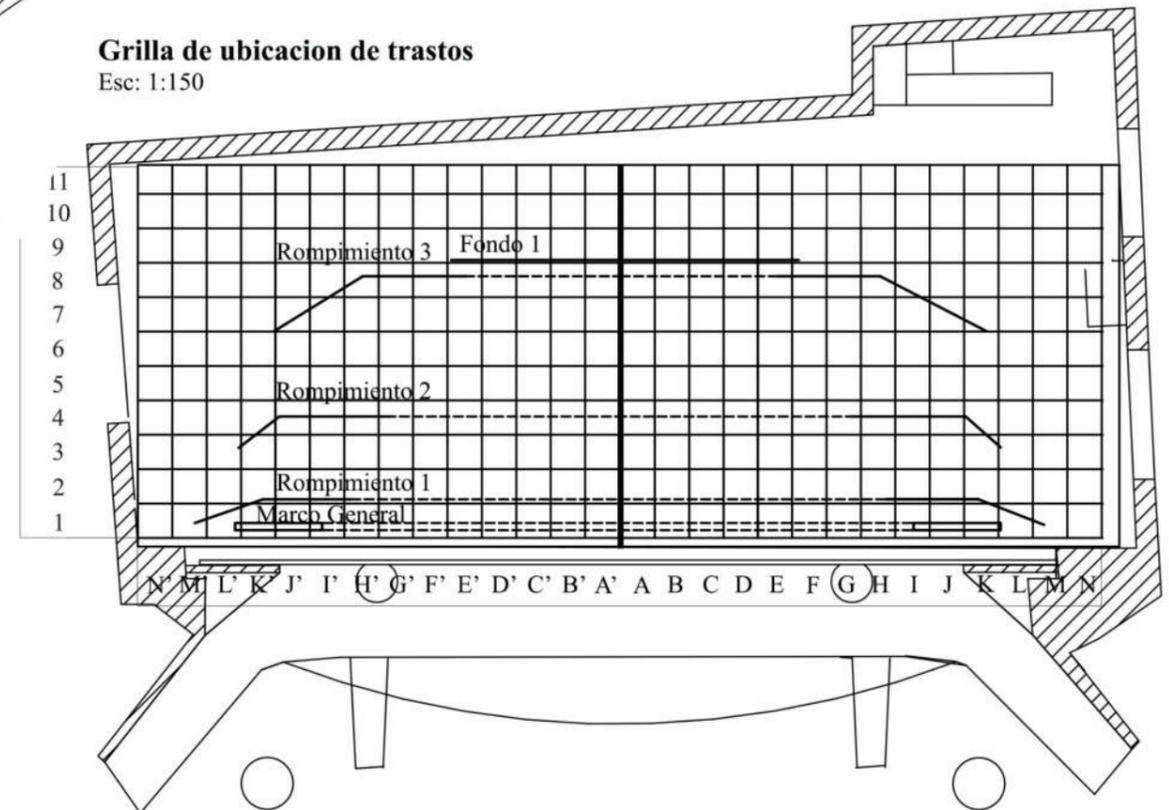
Acto I / Cuadro II

Esc: 1:100



Grilla de ubicacion de trastos

Esc: 1:150



Telones

Ala 1 - Ala 2 - T.1 - T.2 - Marco General -
Rompimiento 1 - Rompimiento 2 - Rompimiento 3
- Fondo 1

Practicables

Escalín 1 - Puente - Escalera Caracol 1 - Escalera
Caracol 2 - P.1 - P.2 - P.3 - P.4 - Rocas

“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og
y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark

Profesora: María Clara Beitía

Año: 2018

USAL - EAA - 2018

Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

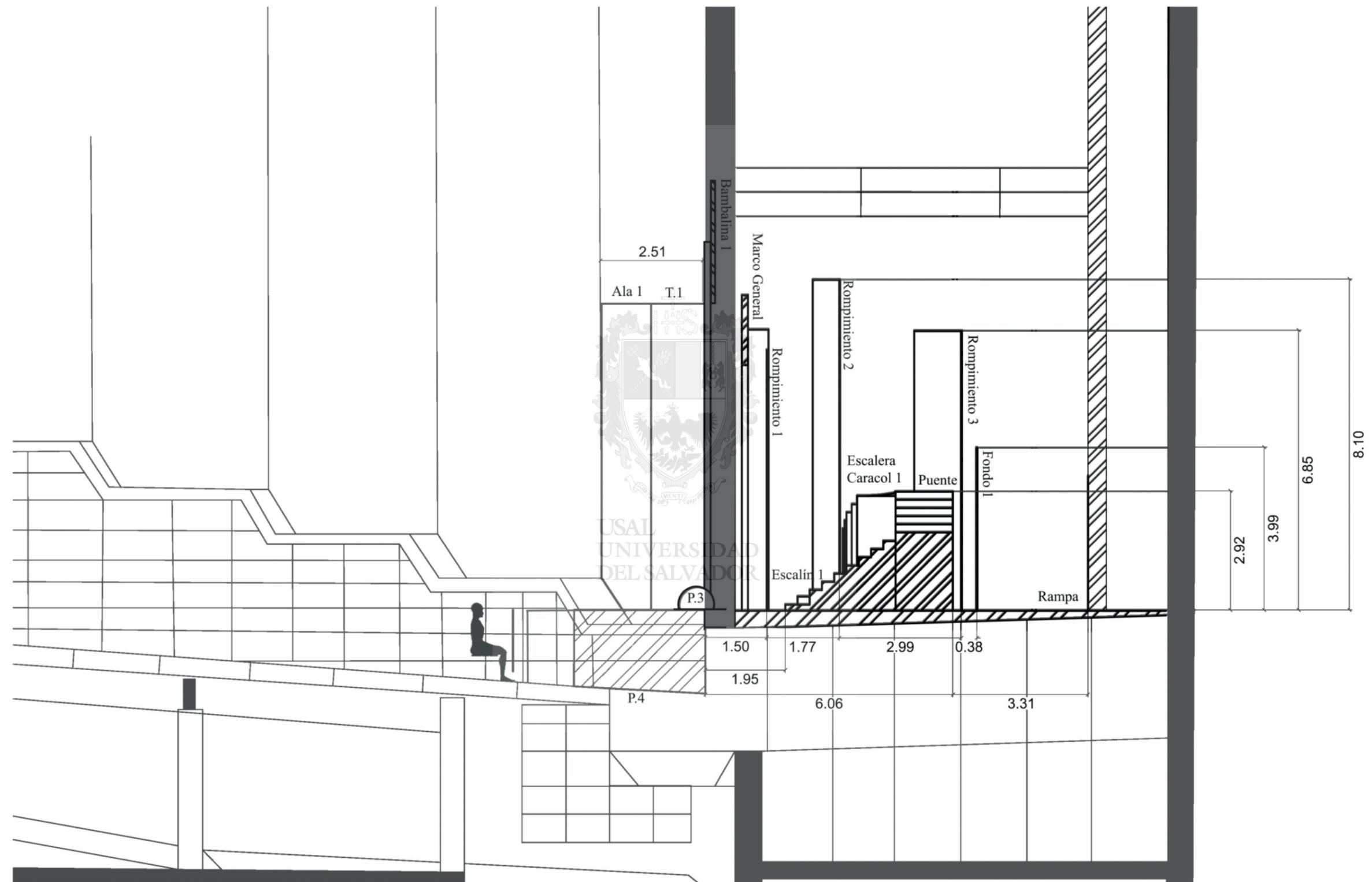
Nº: 22

Nombre: Planta - Escena Cueva
AI / CII

CORTE A.A - ESCENA CUEVA

Acto I / Cuadro II

Esc: 1:100



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og
y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark

Profesora: María Clara Beitía

Año: 2018

USAL - EAA - 2018

Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

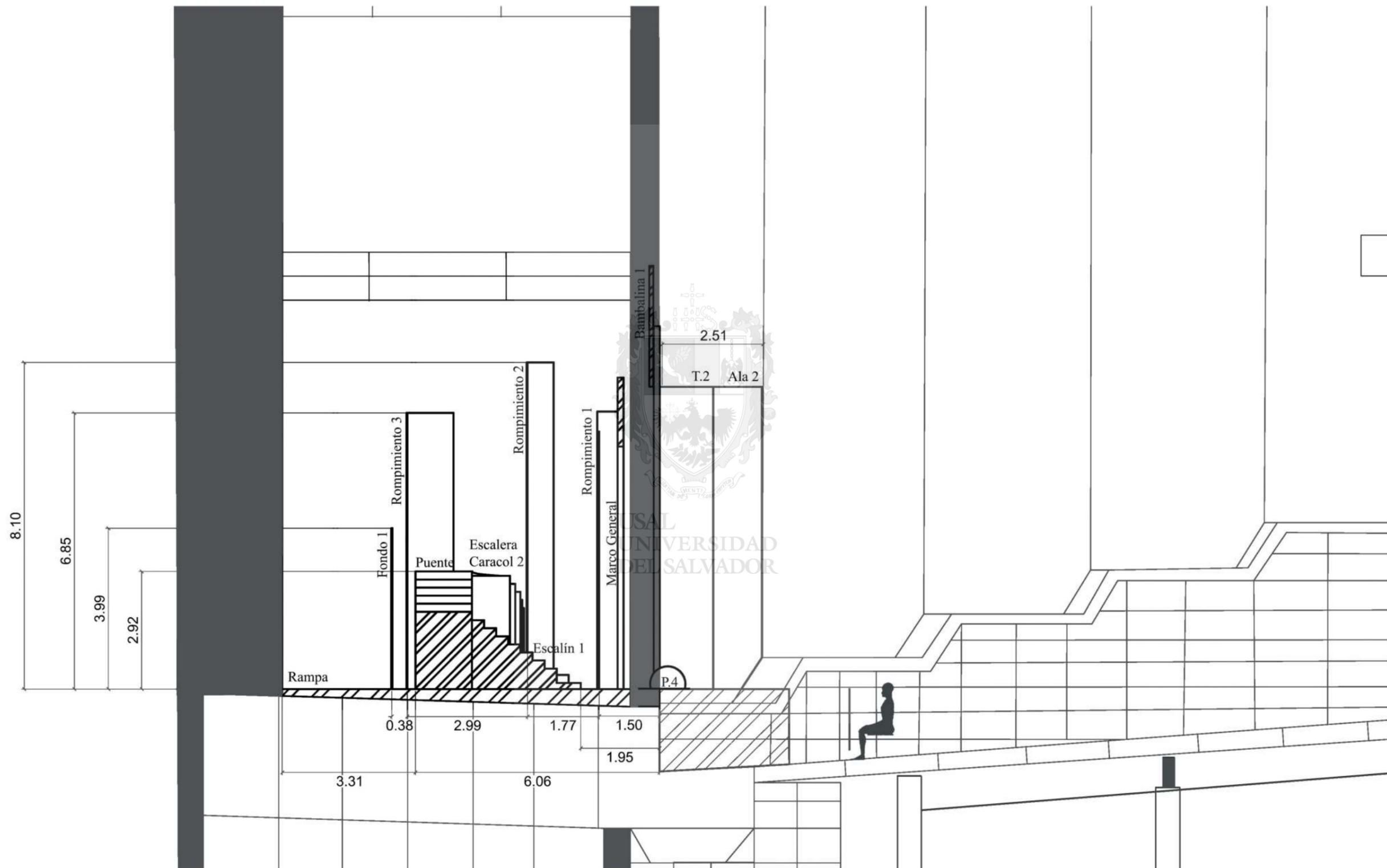
Nº: 23

Nombre: Corte A.A. - Escena Cueva
AI / CII

CORTE B.B - ESCENA CUEVA

Acto I / Cuadro II

Esc: 1:100



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

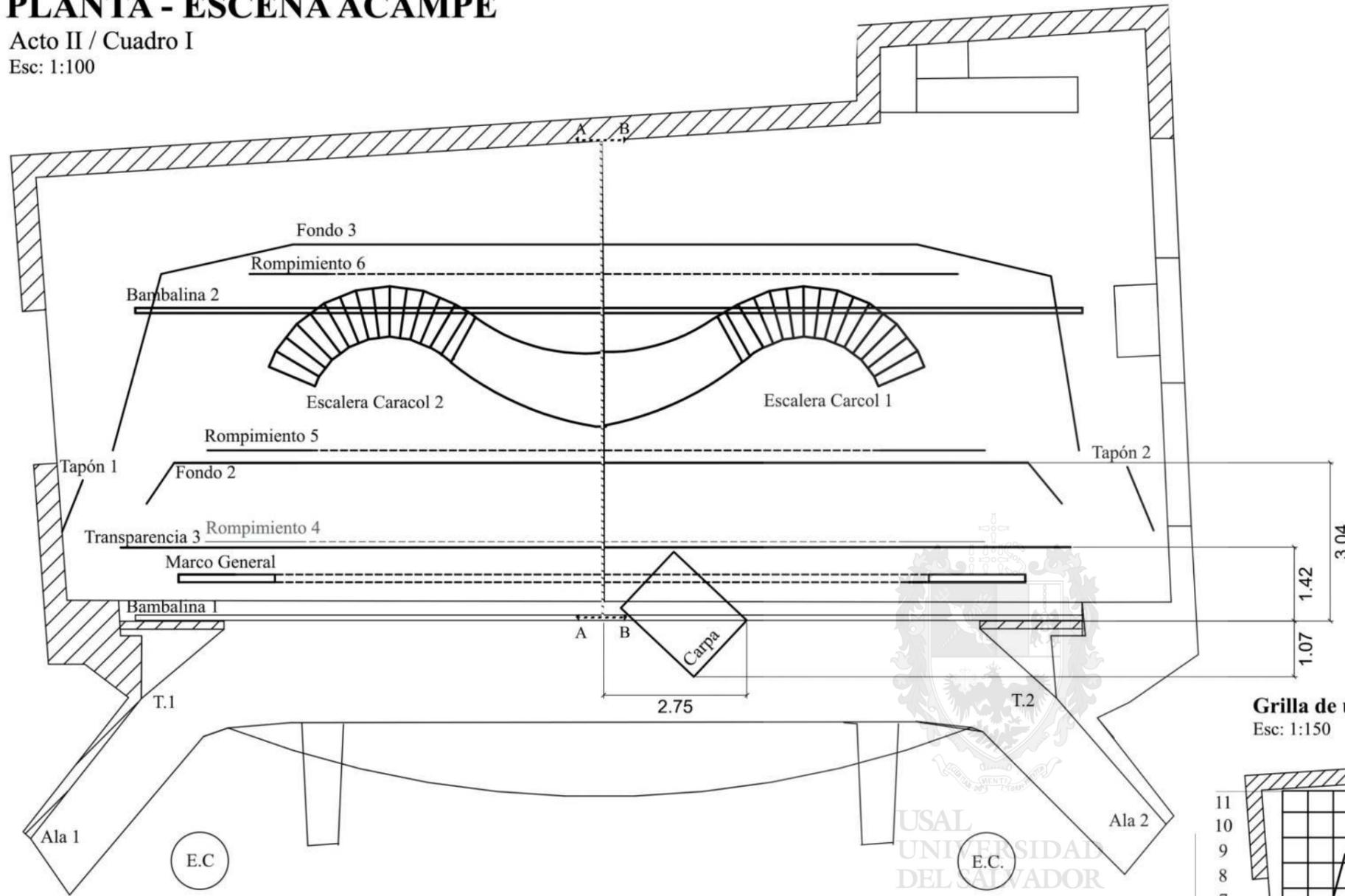
Nº: 24

Nombre: Corte B.B. - Escena Cueva
AI / CII

PLANTA - ESCENA ACAMPE

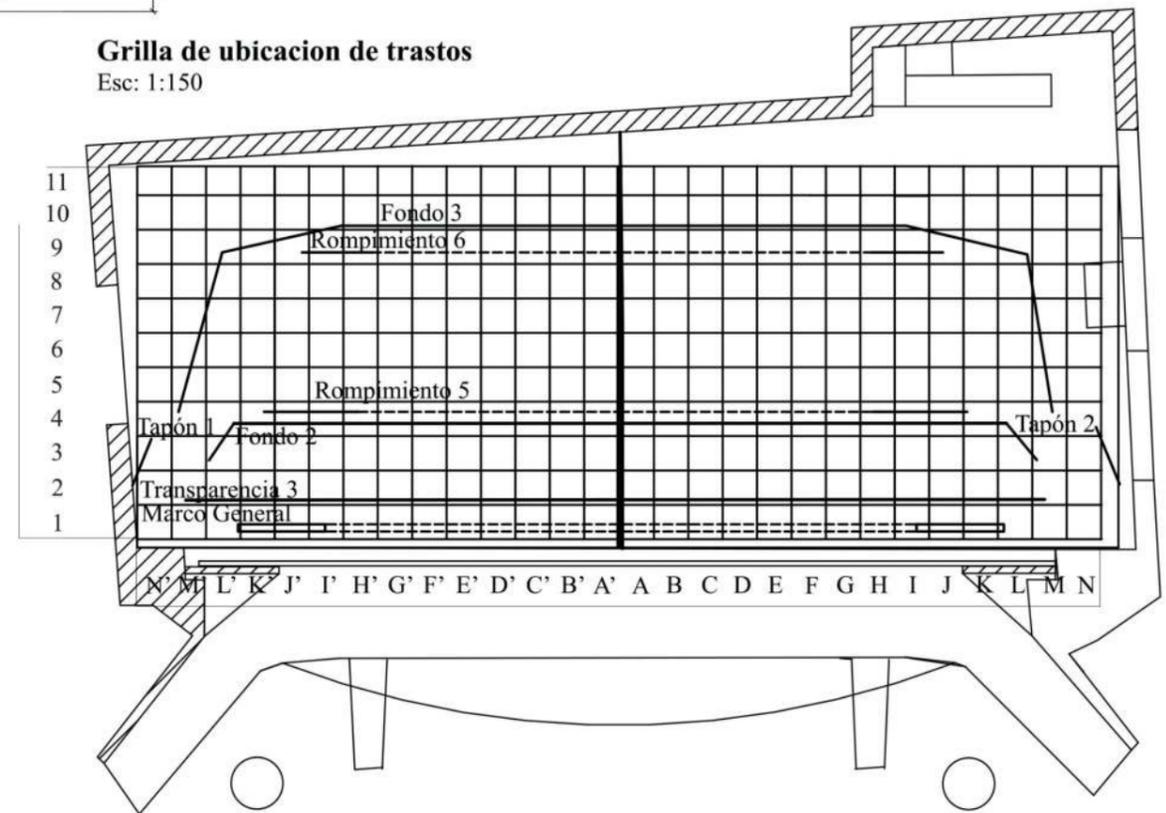
Acto II / Cuadro I

Esc: 1:100



Grilla de ubicacion de trastos

Esc: 1:150



Telones
Ala 1 - Ala 2 - T.1 - T.2 - Marco General -
Transparencia 3 - Fondo 2

Practicables
Carpa

“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

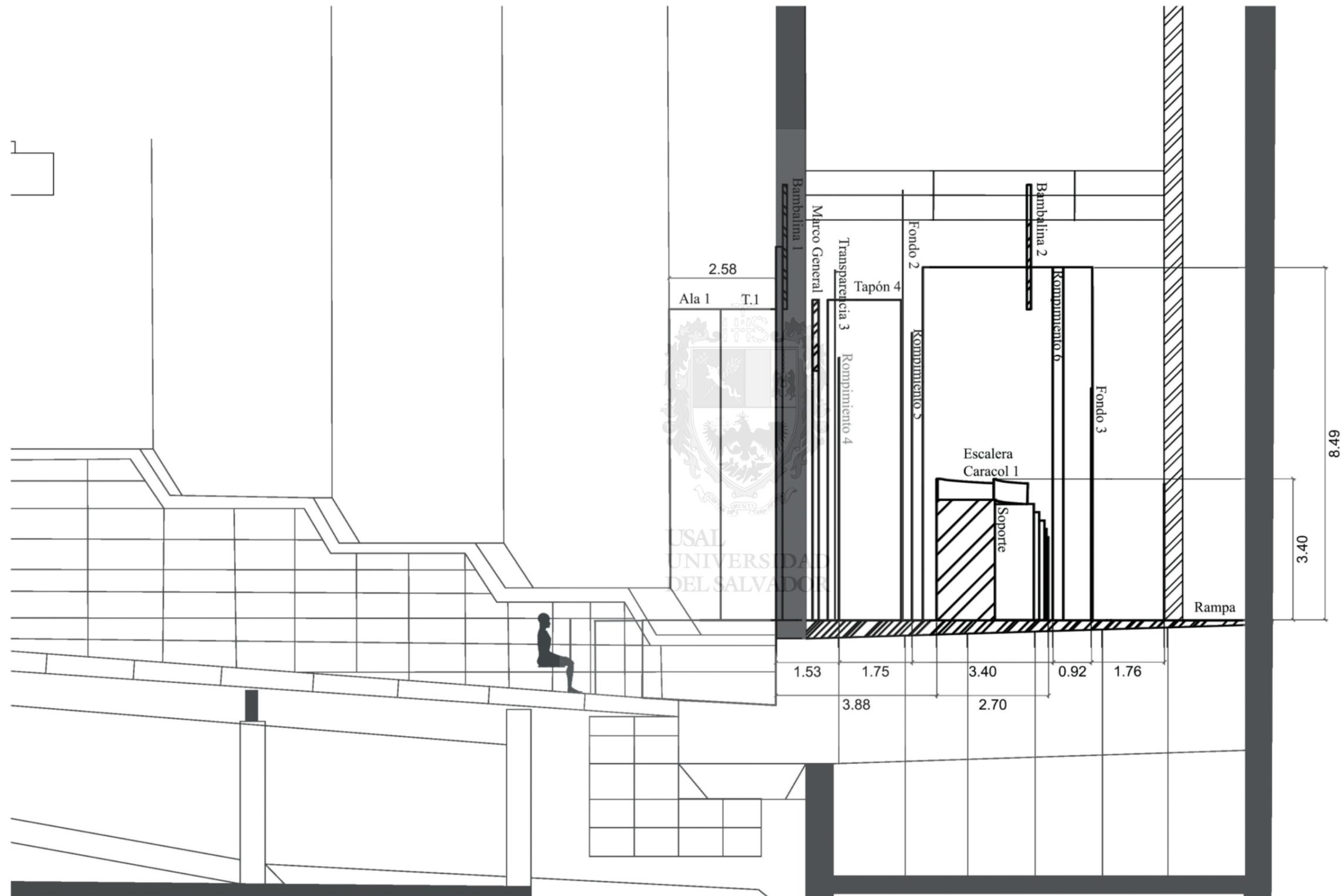
Nº: 25

Nombre: Planta - Escena Acampe
AII / CI

CORTE A.A - ESCENA ACAMPE

Acto II / Cuadro I

Esc: 1:100



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark

Profesora: María Clara Beitía

Año: 2018

USAL - EAA - 2018

Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

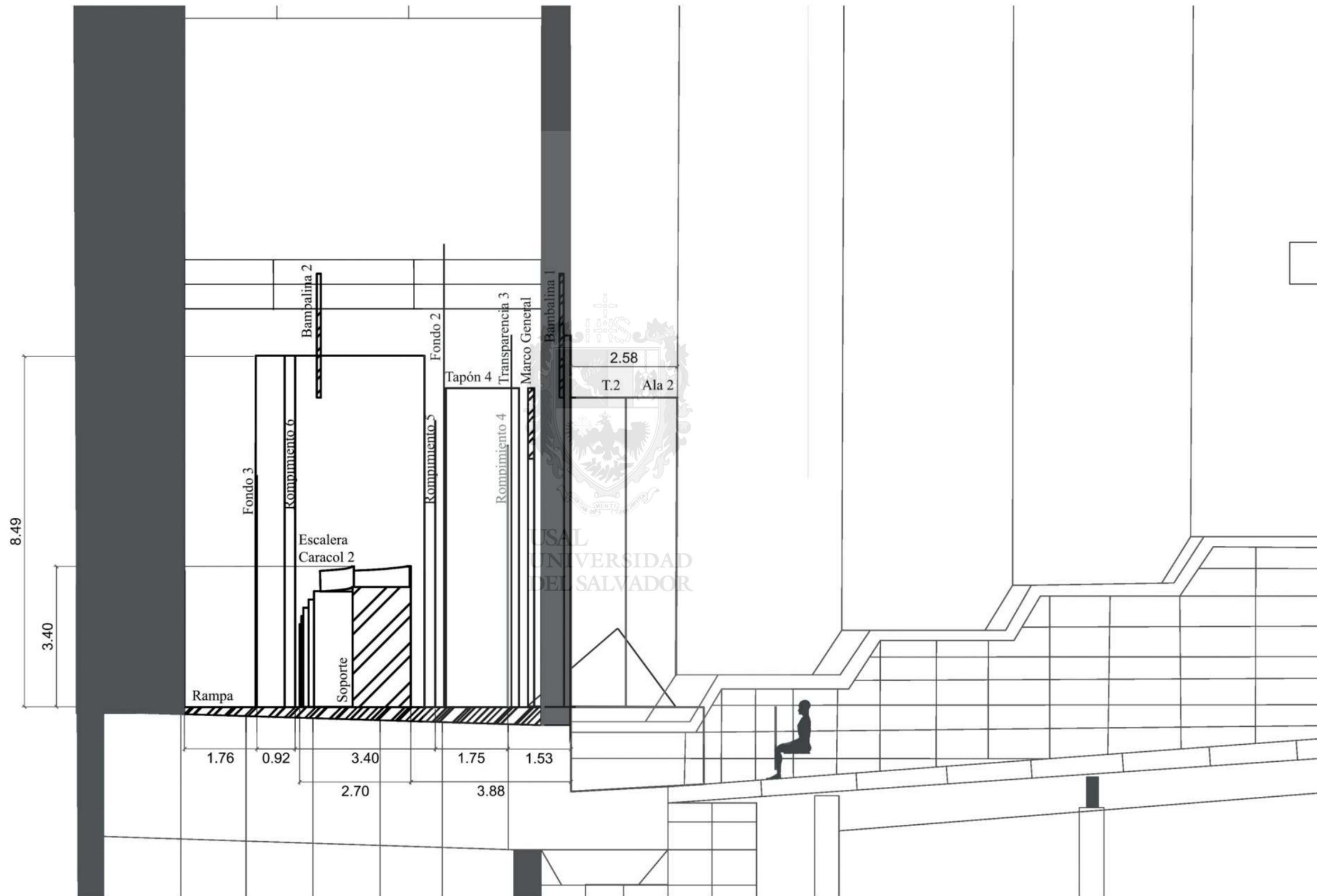
Nº: 26

Nombre: Corte A.A. - Escena Acampe
AII / CI

CORTE B.B - ESCENA ACAMPE

Acto II / Cuadro I

Esc: 1:100



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark

Profesora: María Clara Beitía

Año: 2018

USAL - EAA - 2018

Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

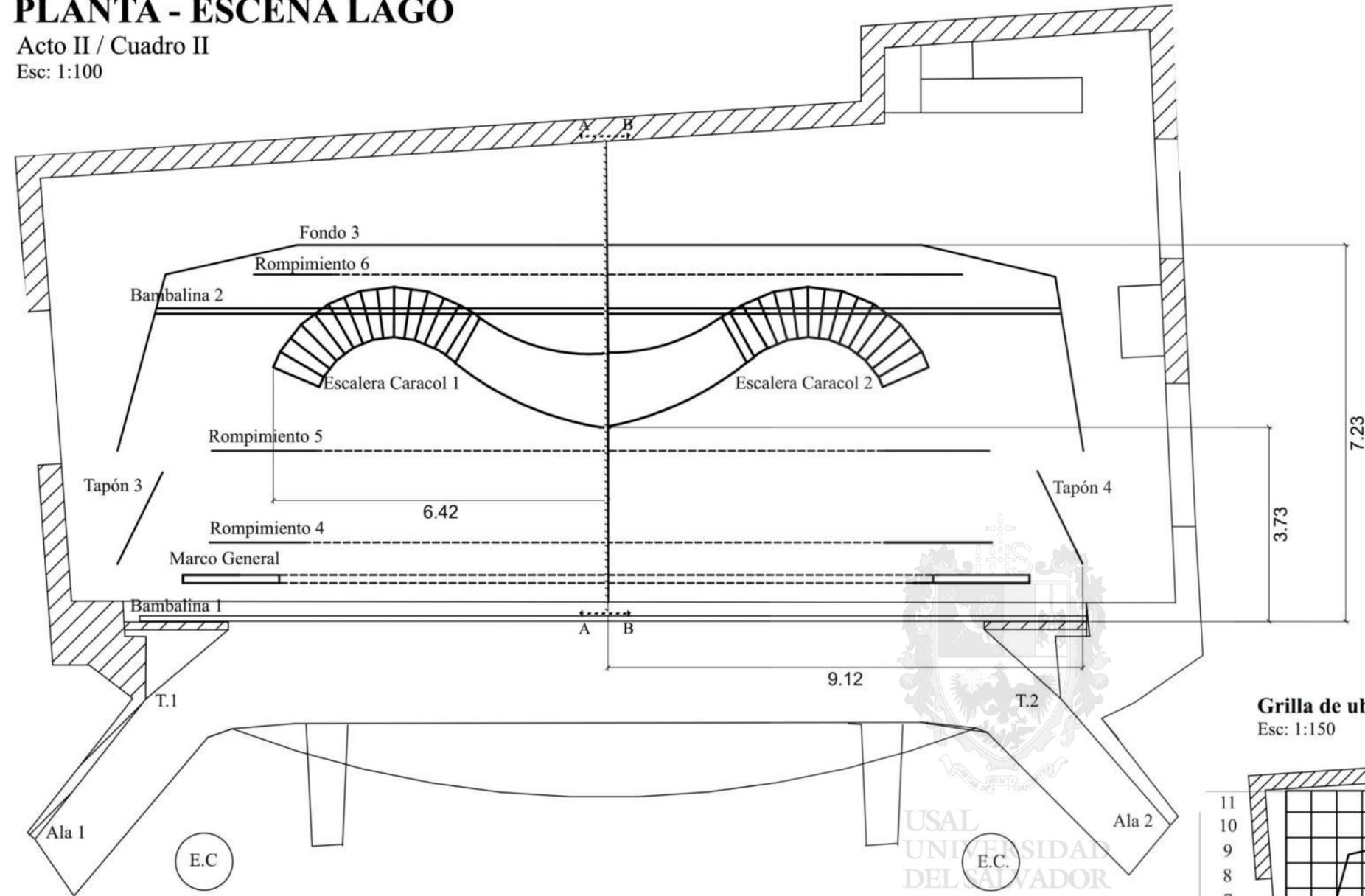
Nº: 27

Nombre: Corte B.B. - Escena Acampe
AII / CI

PLANTA - ESCENA LAGO

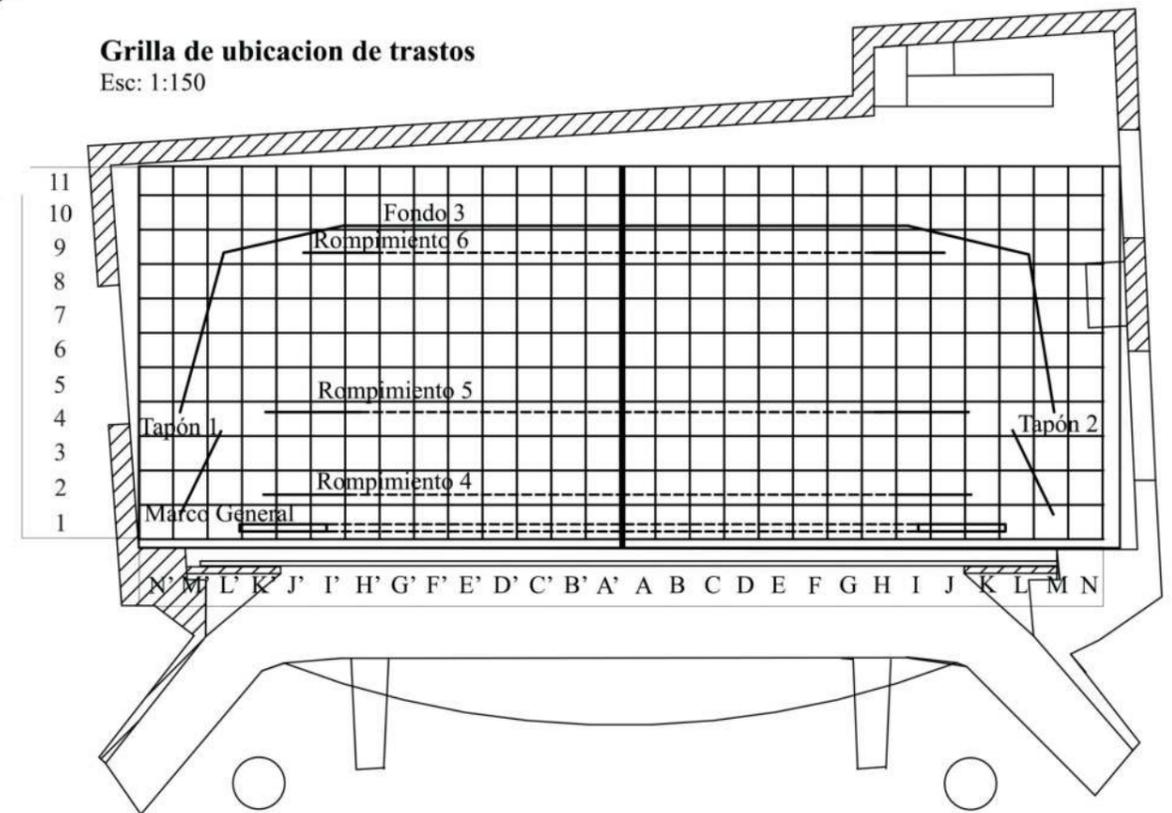
Acto II / Cuadro II

Esc: 1:100



Grilla de ubicacion de trastos

Esc: 1:150



Telones

Ala 1 - Ala 2 - T.1 - T.2 - Marco General -
Rompimiento 4 - Rompimiento 5 - Rompimiento 6
- Fondo 3 - Tapón 3 - Tapón 4

Practicables

Escalera Caracol 1 - Escalera Caracol 2 - Soporte

“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

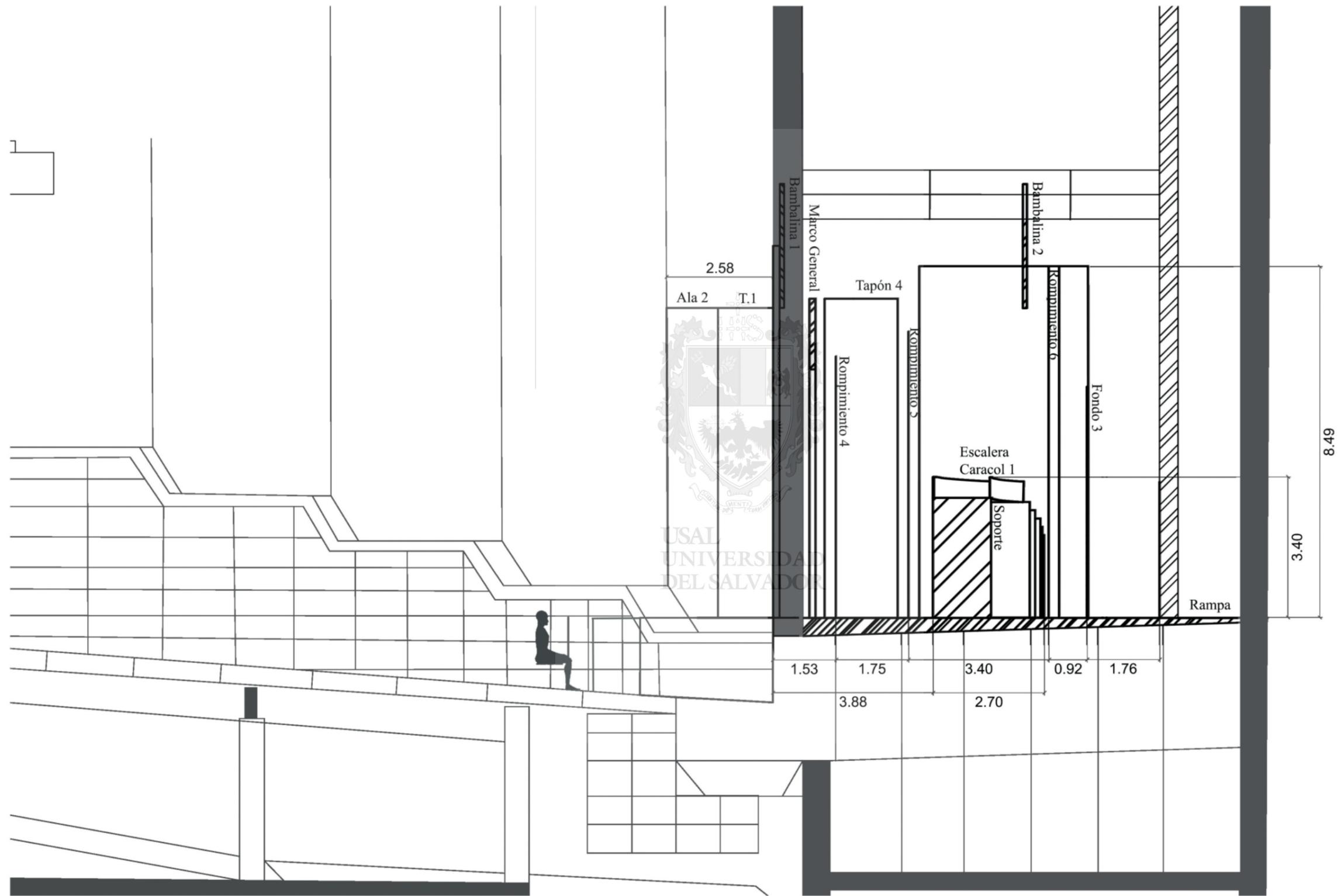
Nº: 28

Nombre: Planta - Escena Lago
AII / CII

CORTE A.A - ESCENA LAGO

Acto II / Cuadro II

Esc: 1:100



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitia
Año: 2018

USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

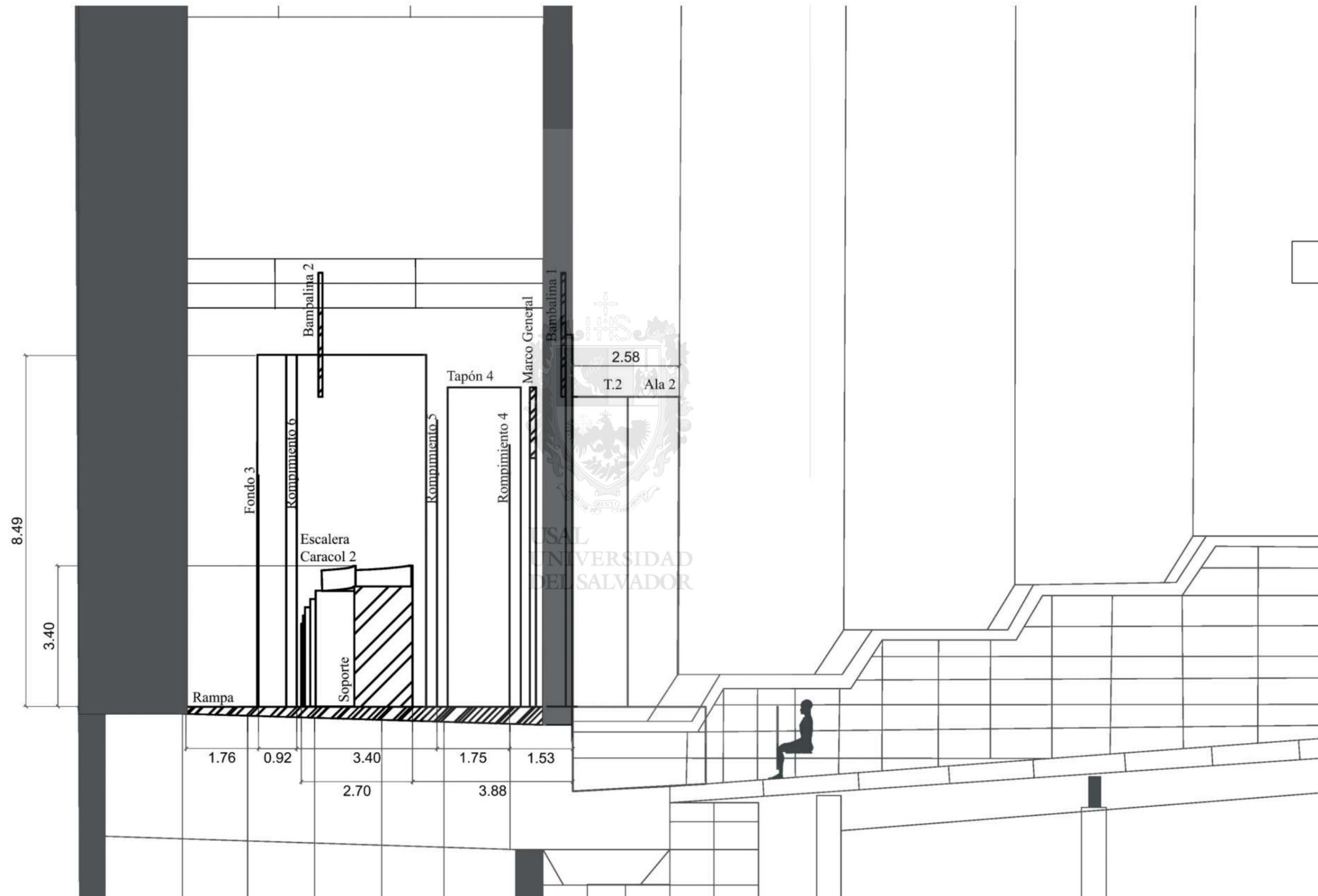
Nº: 29

Nombre: Corte A.A. - Escena Lago
AII / CII

CORTE B.B - ESCENA LAGO

Acto II / Cuadro II

Esc: 1:100



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark

Profesora: María Clara Beitía

Año: 2018

USAL - EAA - 2018

Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

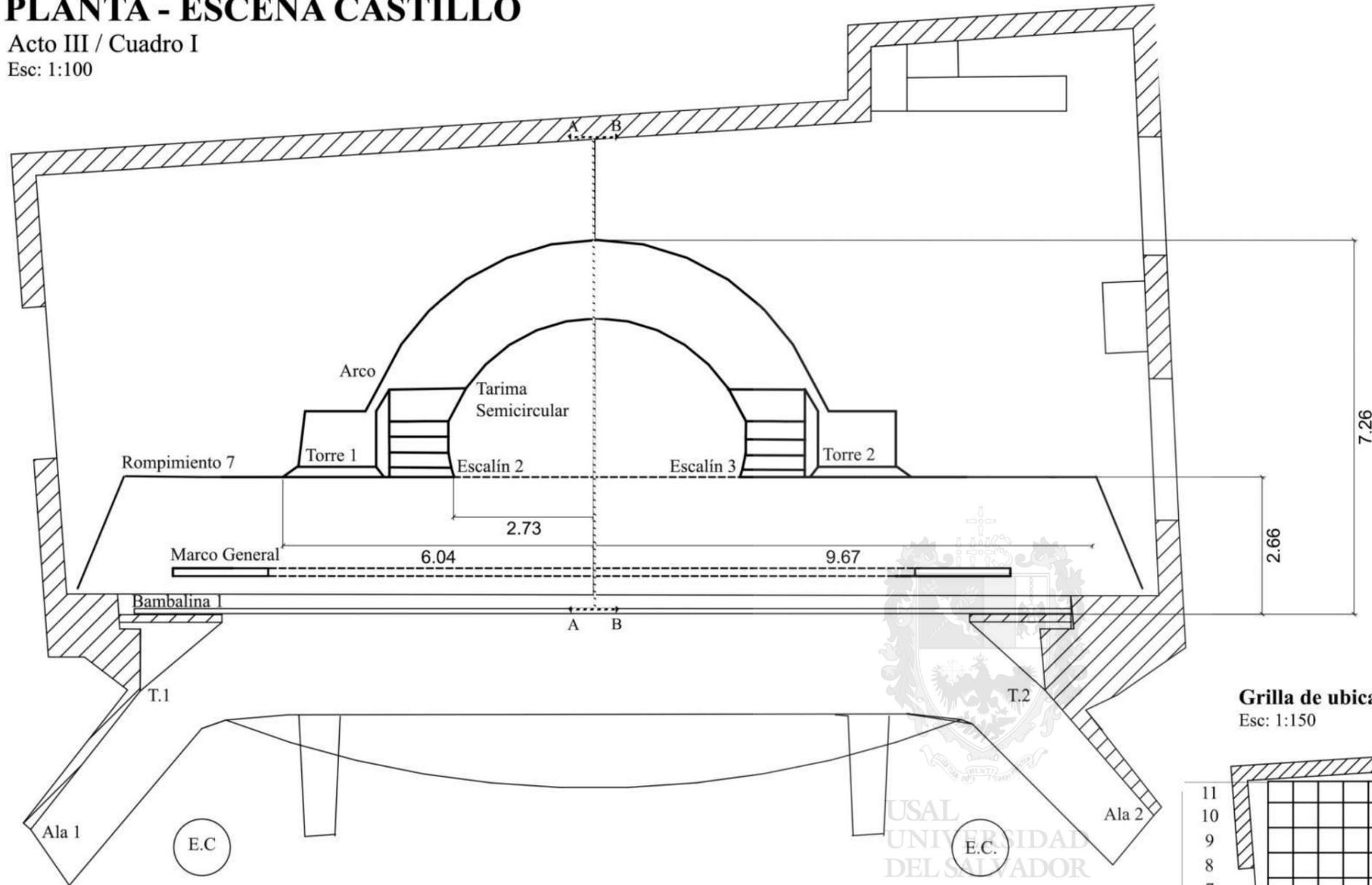
Nº: 30

Nombre: Corte B.B. - Escena Lago
AII / CII

PLANTA - ESCENA CASTILLO

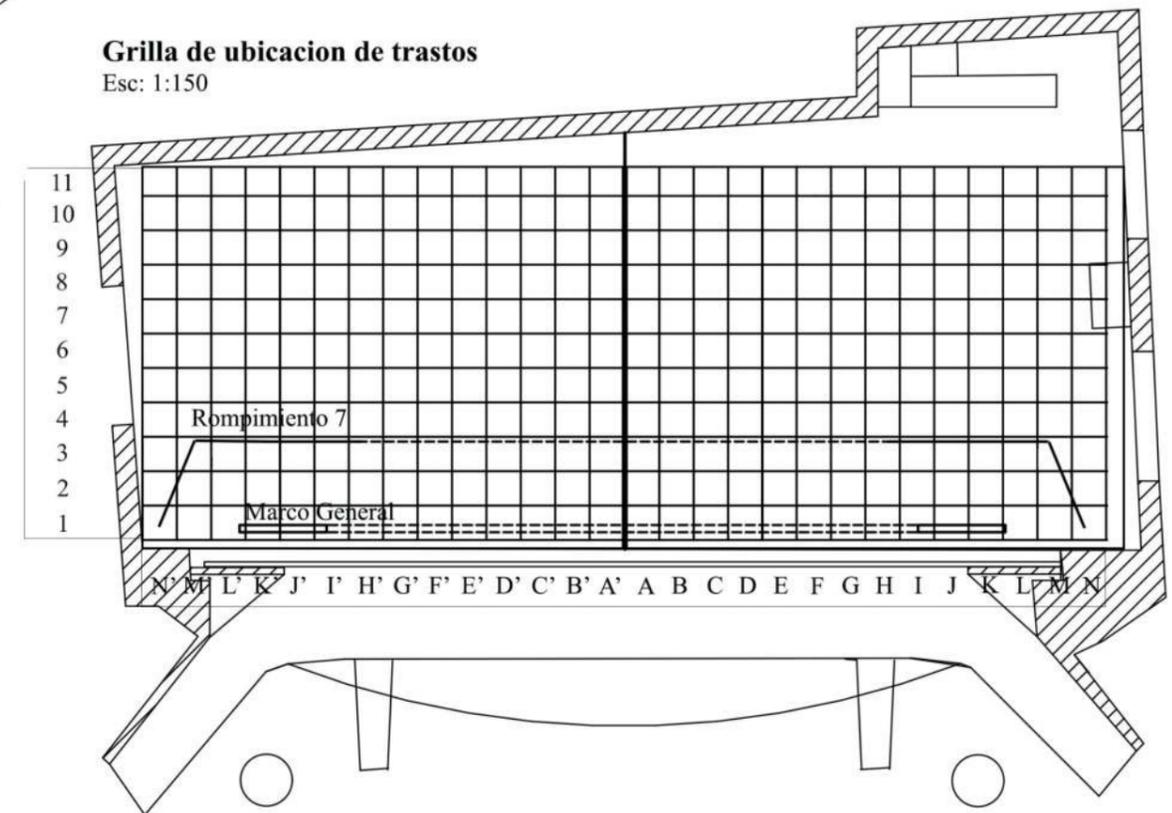
Acto III / Cuadro I

Esc: 1:100



Grilla de ubicacion de trastos

Esc: 1:150



Telones
Ala 1 - Ala 2 - T.1 - T.2 - Marco General - Rompimiento 7

Practicables
Torre 1 - Torre 2 - Escalín 2 - Escalín 3 - Tarima Semicircular - Arco

“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

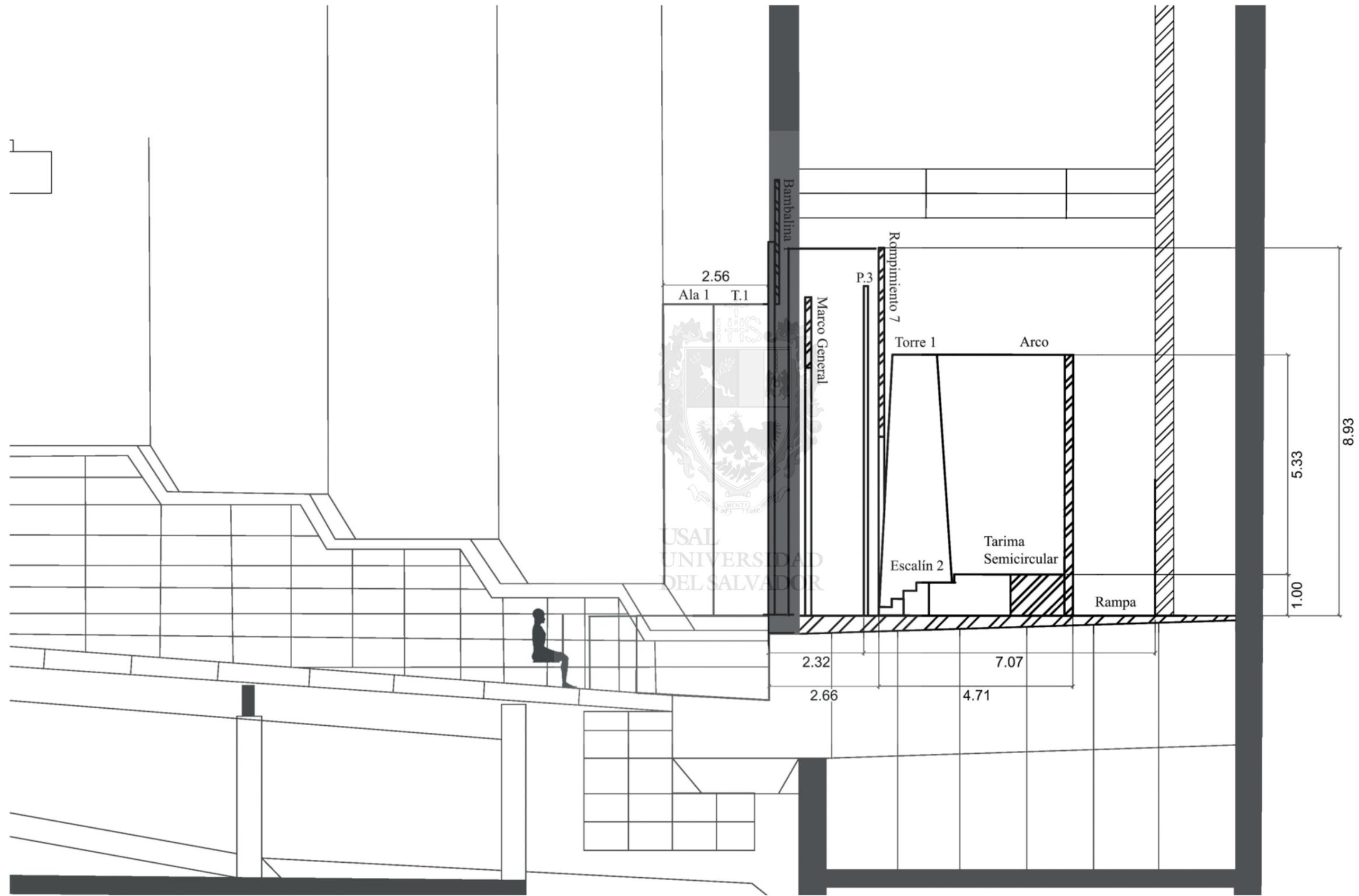
Nº: 31

Nombre: Planta - Escena Castillo
AIII / CI

CORTE A.A - ESCENA CASTILLO

Acto III / Cuadro I

Esc: 1:100



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark

Profesora: María Clara Beitía

Año: 2018

USAL - EAA - 2018

Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

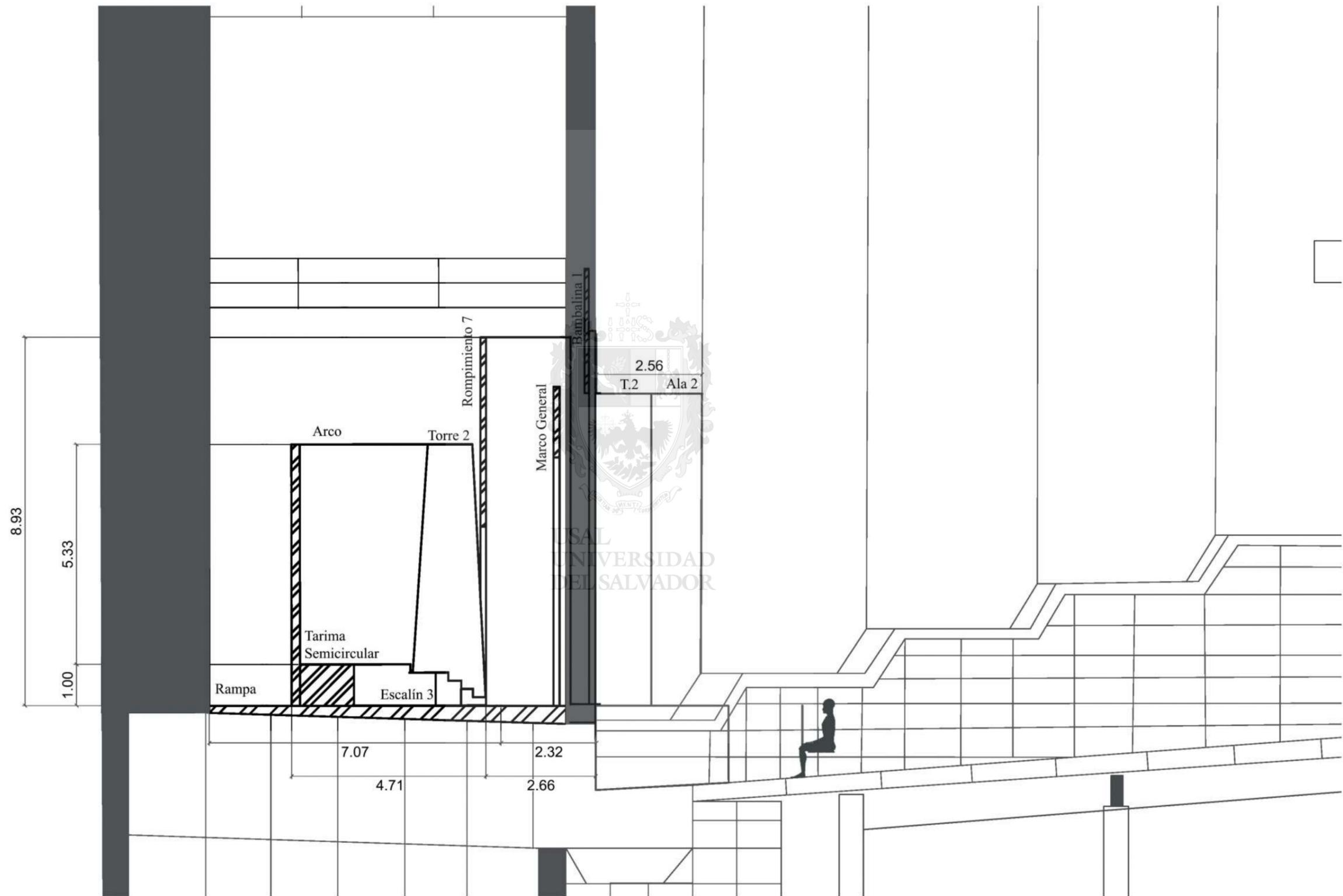
Nº: 32

Nombre: Corte A.A. - Escena Castillo
AIII / CI

CORTE B.B - ESCENA CASTILLO

Acto III / Cuadro I

Esc: 1:100



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark

Profesora: María Clara Beitía

Año: 2018

USAL - EAA - 2018

Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

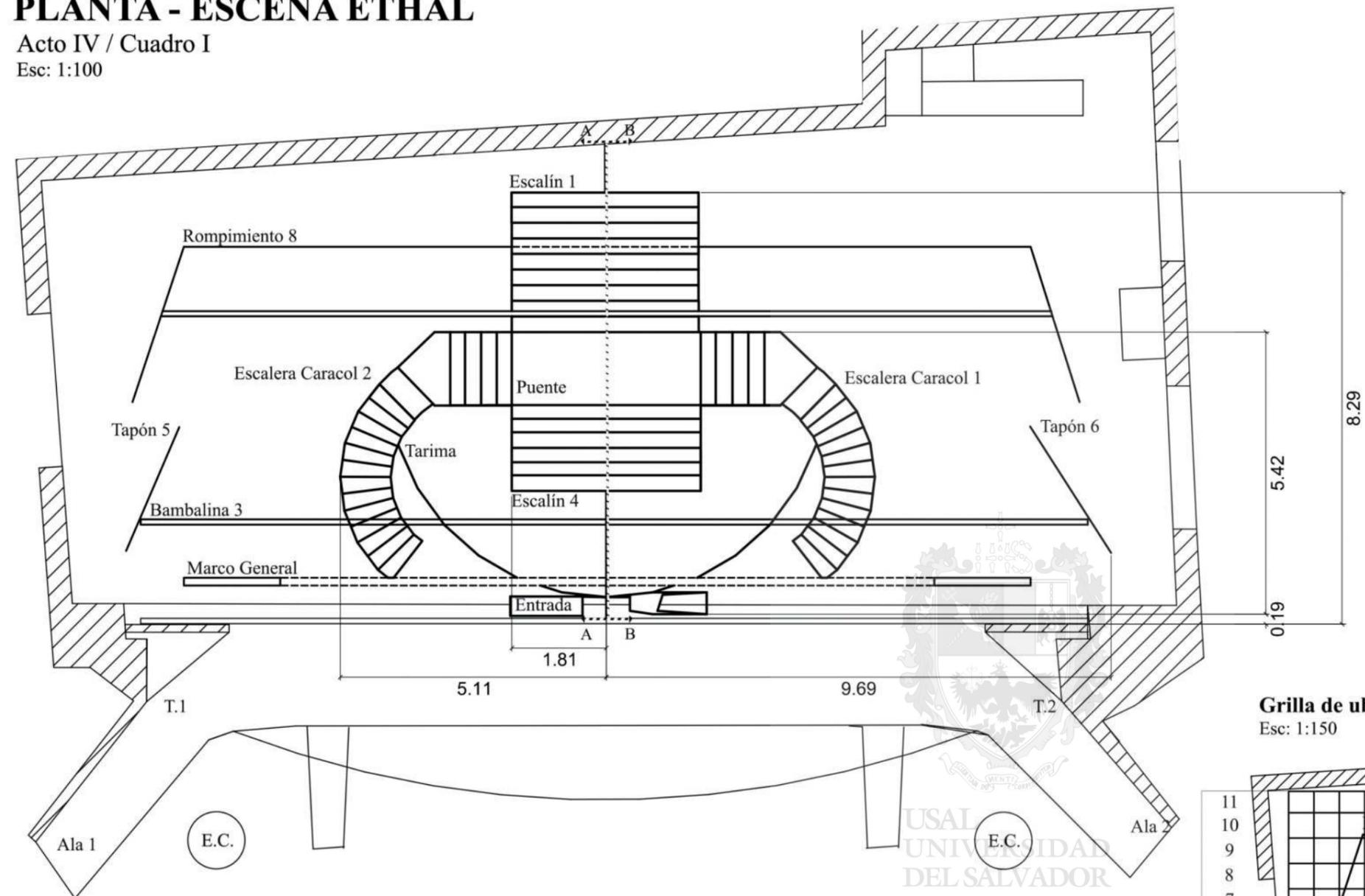
Nº: 33

Nombre: Corte B.B. - Escena Castillo
AIII / CI

PLANTA - ESCENA ETHAL

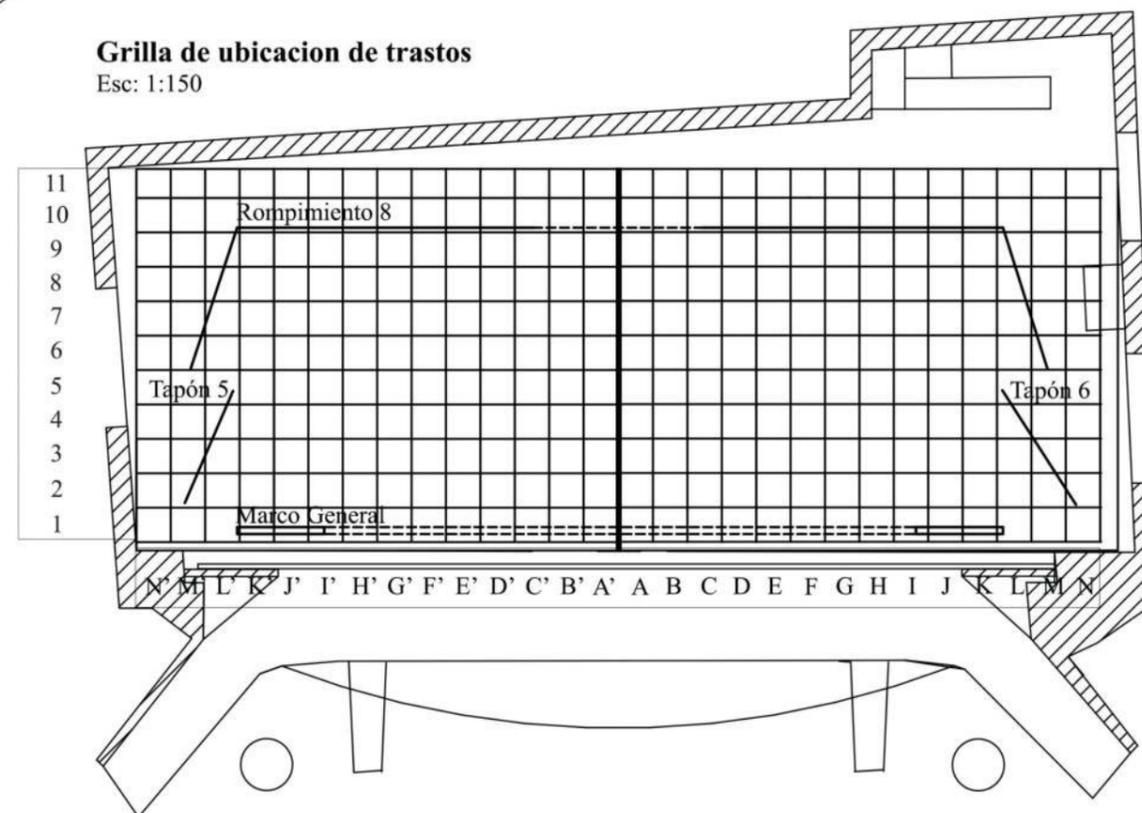
Acto IV / Cuadro I

Esc: 1:100



Grilla de ubicacion de trastos

Esc: 1:150



- Telones**
Ala 1 - Ala 2 - T.1 - T.2 - Marco General -
Rompimiento 8 - Tapón 5 - Tapón 6
- Practicables**
Entrada - Tarima - Escalín 4 - Puente - Escalera
Caracol 1 - Escalera Caracol 2 - Escalín 4

“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark

Profesora: María Clara Beitía

Año: 2018

USAL - EAA - 2018

Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

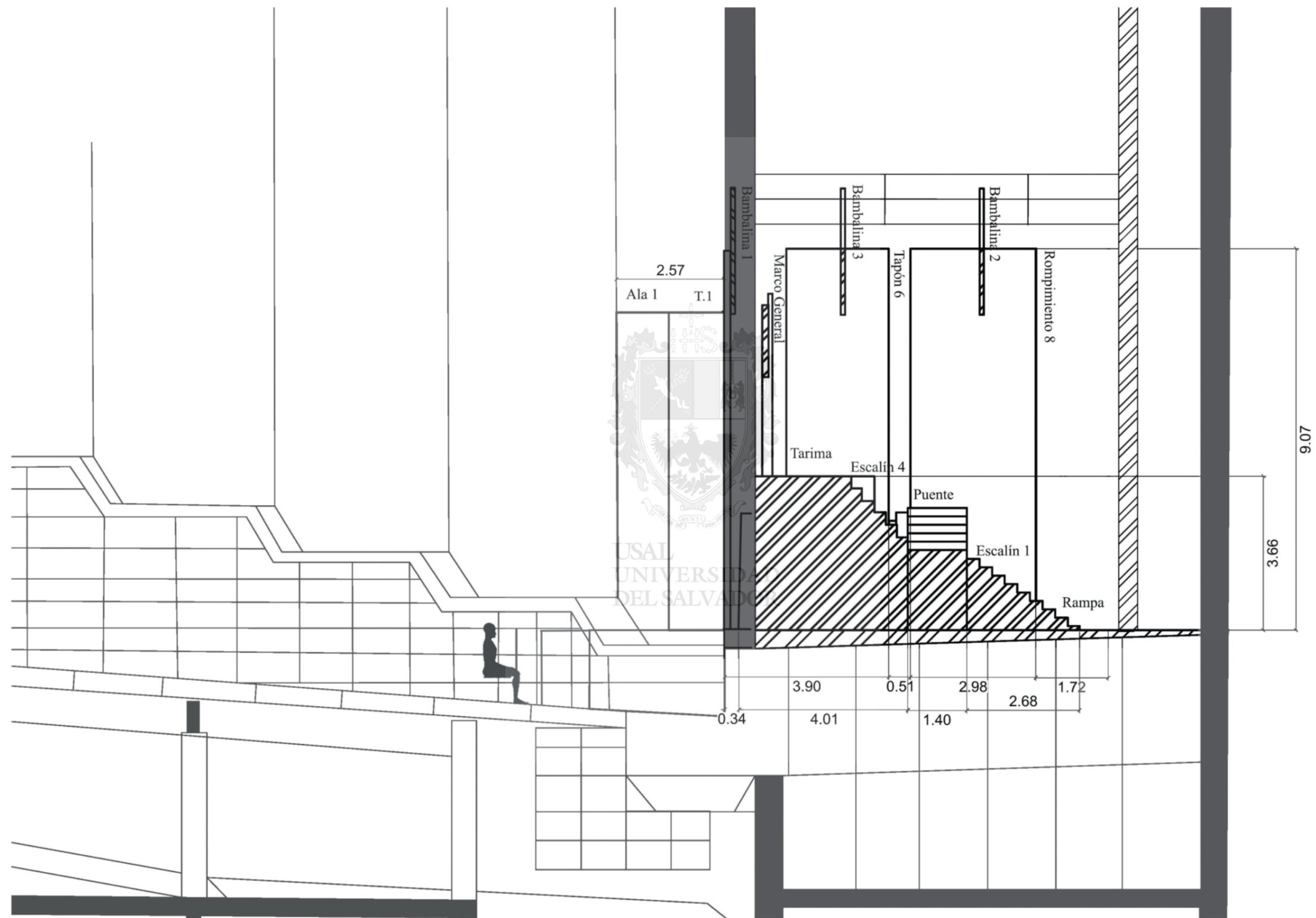
Nº: 34

Nombre: Planta - Escena Morada
AIV / CI

CORTE A.A - ESCENA MORADA

Acto IV / Cuadro I

Esc: 1:100



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

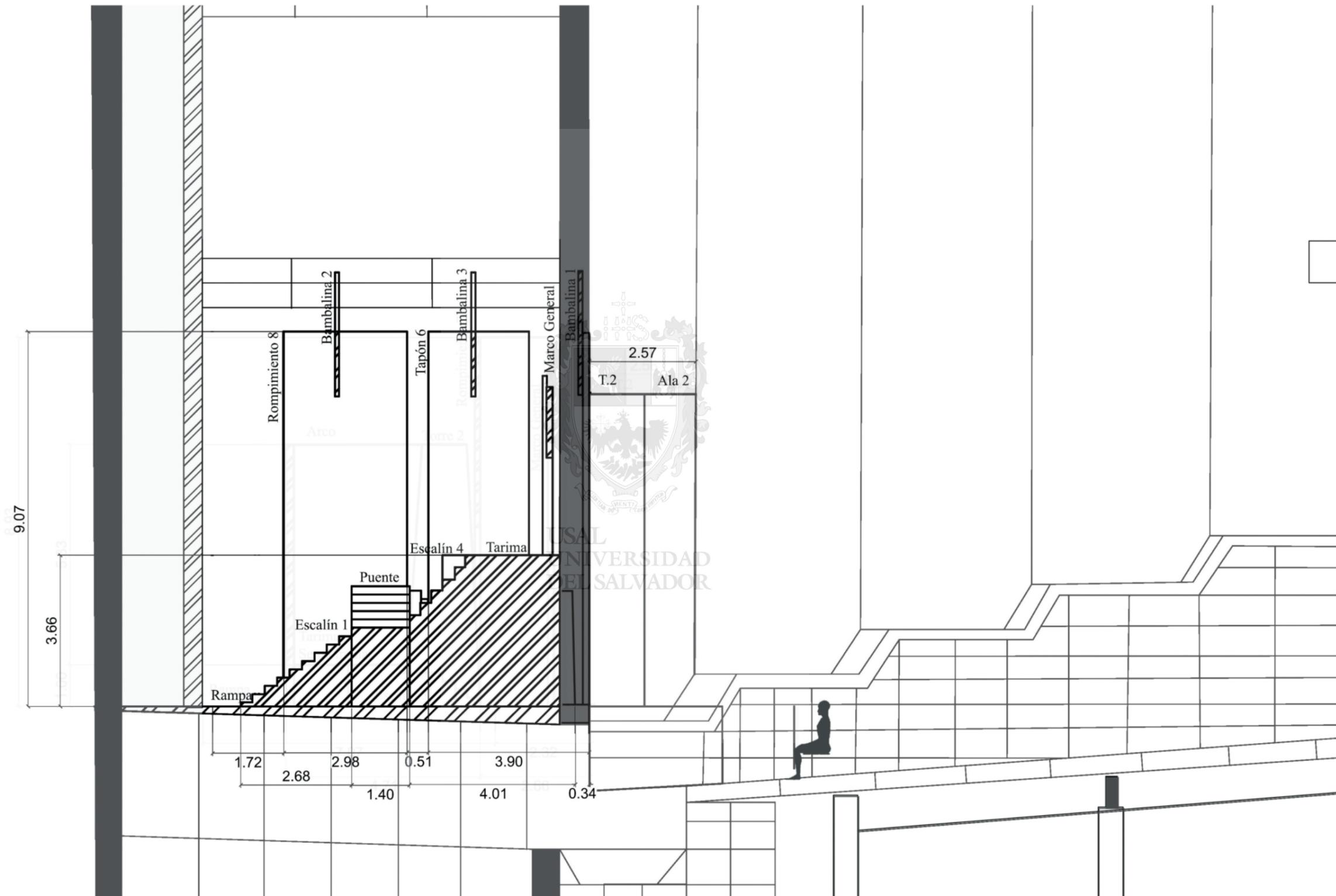
Nº: 35

Nombre: Corte A.A. - Escena Morada
AIV / CI

CORTE B.B - ESCENA MORADA

Acto IV / Cuadro I

Esc: 1:100



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitia
Año: 2018

USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 36

Nombre: Corte B.B. - Escena Morada
AIV / CI



USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

DESARROLLO DE
TRASTOS

PLANILLA - ESCENOGRAFÍA

		Marco General	Ala 1	Ala 2	T.1	T.2	Transp. 1	Transp. 2	Transp. 3	Romp. 1	Romp.2	Romp.3	Romp.4	Romp.5	Romp.6	Romp.7	Romp.8	Fondo 1
ACTO 1/ CUADRO 1	1: Locución																	
	2: Celtic Dream																	
	3: Vikings																	
	4: I will find you																	
ACTO 1/ CUADRO 2	5: Locución																	
	6: Dance with dragons																	
	7: Antics																	
	8: Misty Mountain Cold																	
ACTO 2/ CUADRO 1	9: Fireworks																	
	10: Locución y Celtic Moon																	
	11: Song of the Sea																	
	12: Callum's road																	
ACTO 3/ CUADRO 1	13: Slip Jig set																	
	14: Hanover reel																	
	15: Locución																	
	16: Sathbh Ni Bhruinneallaigh																	
ACTO 4/ CUADRO 1	17: Gneevguillia reel																	
	18: An Túll																	
	19: Song of the Sea																	
	20: I will find you																	
ACTO 4/ CUADRO 2	21: Locución																	
	22: Nil Sé'n Lá																	
	23: Dowd's Favourite																	
	24: King of the Fairies																	
	25: Suil a Ruin																	
	26: Molly on the Shore																	

	Fondo 2	Fondo 3	Tapón 3	Tapón 4	Tapón 5	Tapón 6	E.Caracol 1 y 2	Puente	Escalín 1	Soporte	Torre 1 y 2	Escalín 2 y 3	T. Semicircular	Arco	Tarima	Escalín 4	Entrada
1: Locución																	
2: Celtic Dream																	
3: Vikings																	
4: I will find you																	
5: Locución																	
6: Dance with dragons																	
7: Antics																	
8: Misty Mountain Cold																	
9: Fireworks																	
10: Locución y Celtic Moon																	
11: Song of the Sea																	
12: Callum's road																	
13: Slip Jig set																	
14: Hanover reel																	
15: Locución																	
16: Sathbh Ni Bhruinneallaigh																	
17: Gneevguillia reel																	
18: An Túll																	
19: Song of the Sea																	
20: I will find you																	
21: Locución																	
22: Nil Sé'n Lá																	
23: Dowd's Favourite																	
24: King of the Fairies																	
25: Suil a Ruin																	
26: Molly on the Shore																	

“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

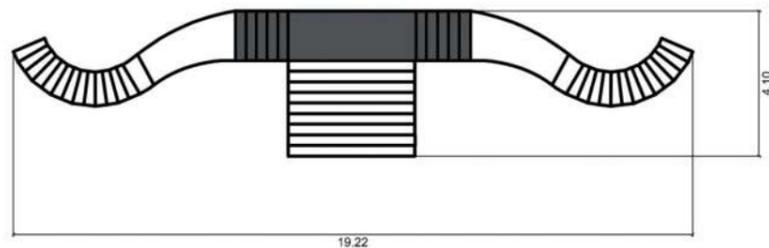
Nº: 37

Nombre: Planilla de Escenografía

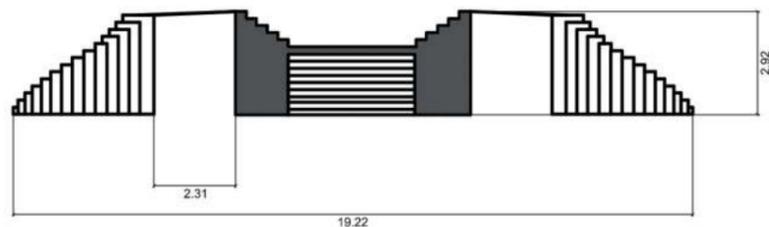
DISPOSITIVO CUEVA

Esc: 1:200

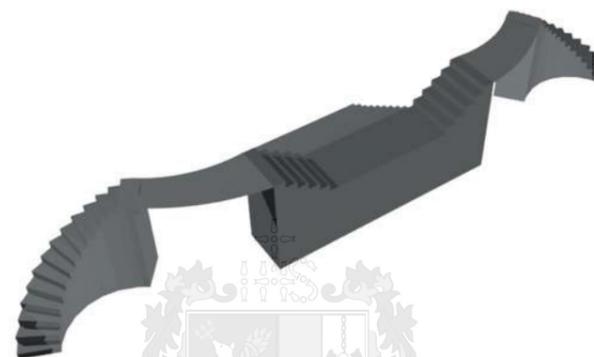
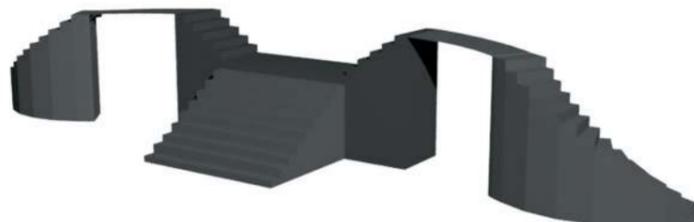
Planta



Frente



Vistas tridimensionales



El dispositivo correspondiente al Acto I / Cuadro II (La Cueva) consiste en la unión de las piezas Escalín 1 - Puente - Escaleras Caracol.

Se centra el Escalín 1, detrás del mismo se ubica el Puente y se conecta la Escalera Caracol 1 al extremo izquierdo del dispositivo y la Escalera Caracol 2 a la derecha del mismo.



DISPOSITIVO LAGO

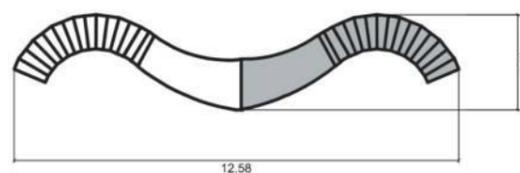
Esc: 1:200

Para el dispositivo del Acto II / Cuadro II (El Lago), se enfrentan ambas Escaleras Caracol y se ubica el Soporte debajo de la unión de ambas. Frente al Soporte se colocará el revestimiento que se detalla en las próximas láminas.

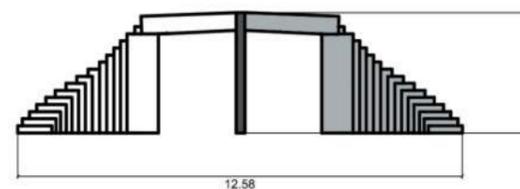


USAL
UNIVERSIDAD
SALVADOR

Planta



Frente



Vista Tridimensional



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

USAL - EAA - 2018

Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

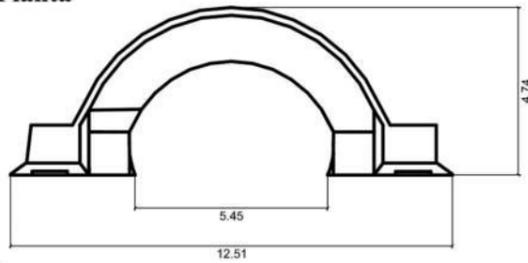
Nº: 38

Nombre: Desarrollo de Trastos - 1/8

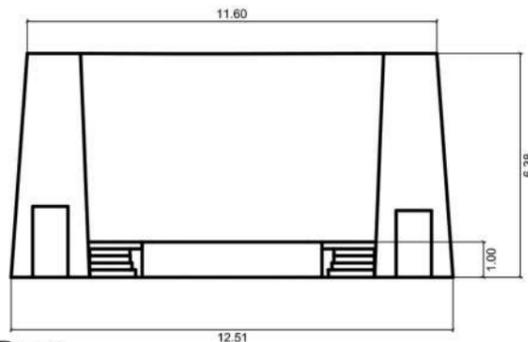
DISPOSITIVO CASTILLO

Esc: 1:200

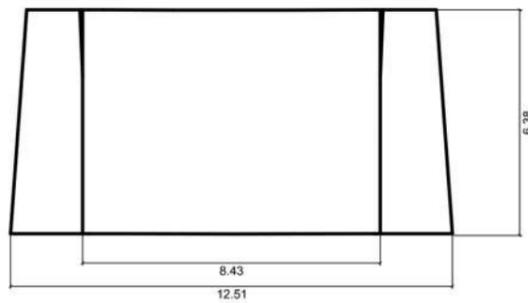
Planta



Frente



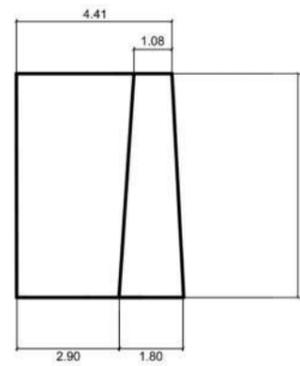
Dorso



Vista Tridimensional



Lateral Derecho



El dispositivo del Acto III / Cuadro I (El Castillo) se compone de dos Torres - el Arco - la Tarima Semicircular - Escalin 3 - Escalin 4, y se ubica en su totalidad detrás del rompimiento.

Se centra la Tarima Semicircular con el Arco también centrado por detrás, se colocan ambos Escalines en cada extremo para completar el semicírculo y por último, se ubican las Torres adyacentes a cada Escalín.

La escena contempla la entrada y salida de actores a través de los accesos ubicados en cada Torre.



DISPOSITIVO MORADA

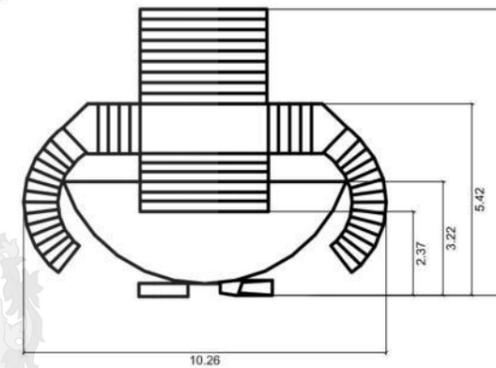
El dispositivo del Acto IV / Cuadro I (La Morada) consiste en el Escalín 1 - el Puente - el Escalín 4 - las Escaleras Caracol - la Tarima - la Entrada.

Se centra la Tarima con la Entrada enmarcando la puerta. En el espacio trasero de la Tarima se ubica el Escalín 4 que desemboca en la parte central del Puente, y continúa el descenso por el Escalín 1. A los laterales del Puente se ubican las Escaleras Caracol de manera que giren en torno a la Tarima (para lo cual es necesario cambiar las rampas largas por las cortas detalladas más adelante).

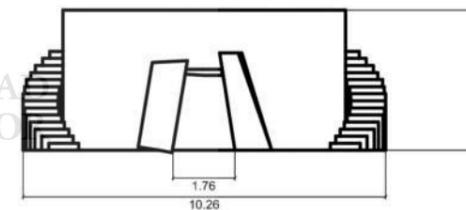
De la misma manera que se explica a continuación, dada la falta de un rompimiento o telón, los actores sólo podrán acceder a escena desde los hombros del escenario, y se podrán ocultar dentro de la Tarima, pero no podrán acceder a los hombros via la puerta de la Tarima, o serán vistos por el público.

Esc: 1:200

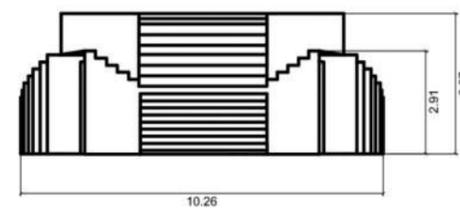
Planta



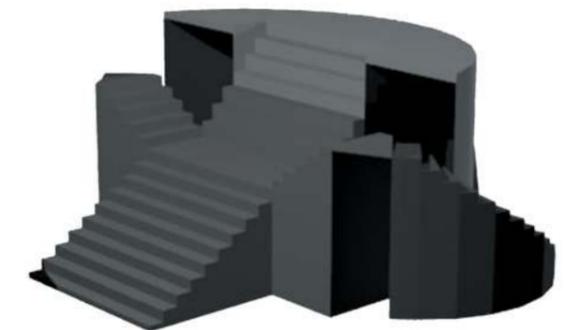
Frente



Dorso



Vistas Tridimensionales



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

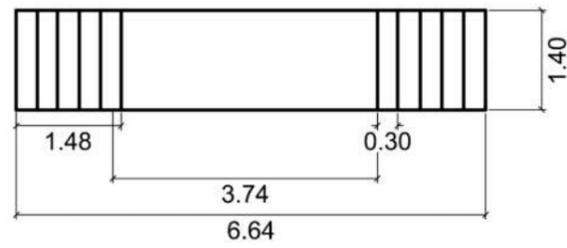
Nº: 39

Nombre: Desarrollo de Trastos - 2/8

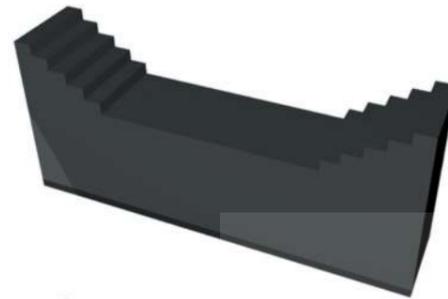
PUENTE

Esc: 1:100

Planta



Vista Tridimensional



Para la realización de todos los demás practicables, acudiremos nuevamente a las estructuras de hierro revestidas en fibro fácil, enduídas, lijadas y pintadas con la textura y los colores indicados en cada caso.

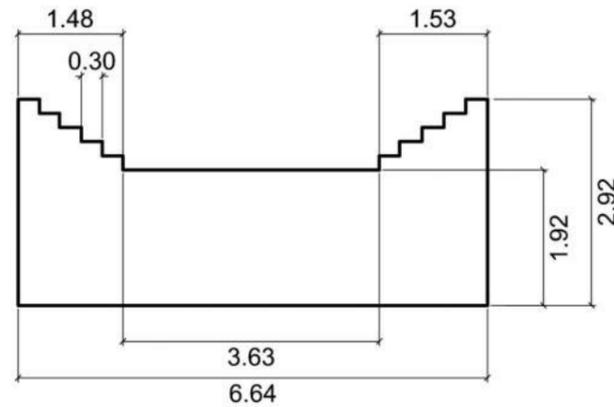
Textura: Rocosa
Referencia de textura:



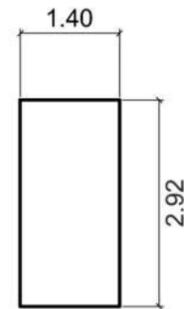
Referencia de colores:



Frente



Lateral



ROCAS



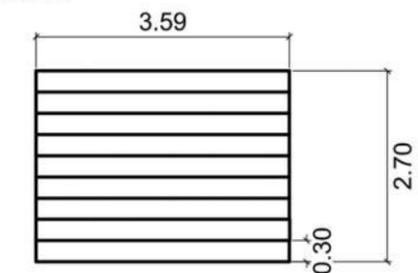
Las Rocas deben medir 1.50 de base, 0.75 de profundidad y entre 1.85 y 1.90 de altura. Se realiza la estructura básica en hierro para mantenerlas verticales y se talla en telgopor la figura de la misma. Se recomienda colocarlas sobre una estructura con ruedas para facilitar su desplazamiento.

ESCALÍN 1

Esc: 1:100

USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

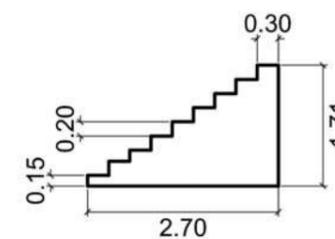
Planta



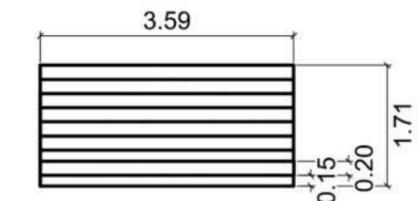
Vista Tridimensional



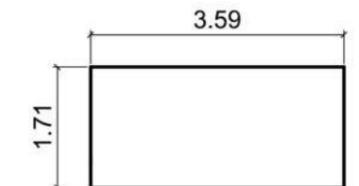
Lateral Izquierdo



Frente



Dorso



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

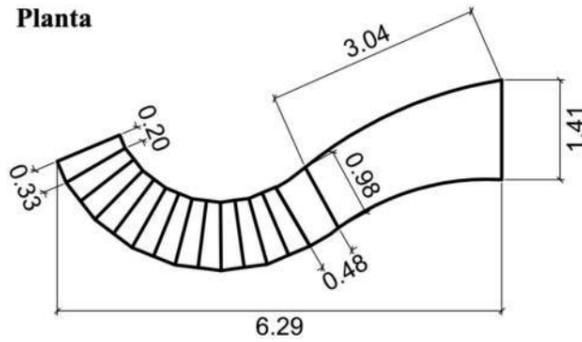
USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 40

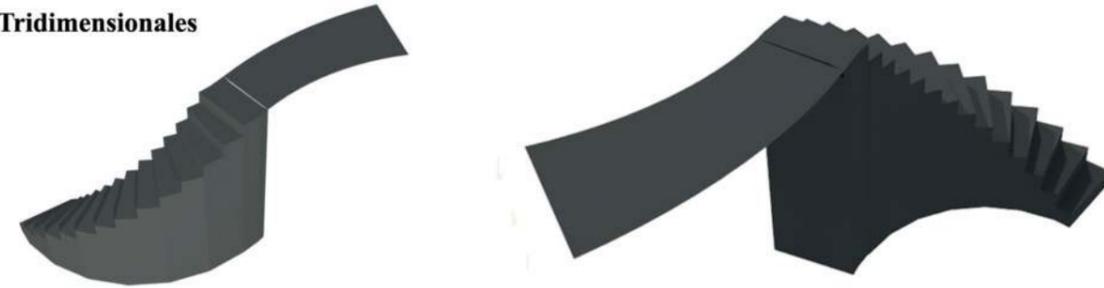
Nombre: Desarrollo de Trastos - 3/8

ESCALERA CARACOL

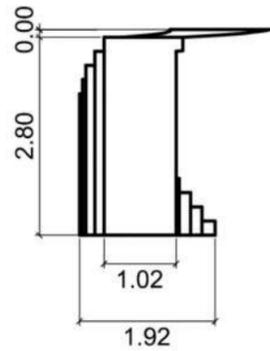
Esc: 1:100



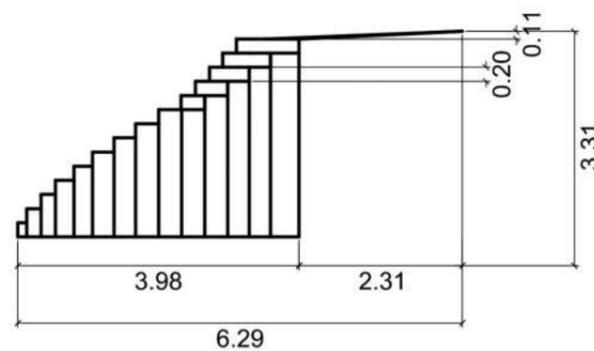
Vistas Tridimensionales



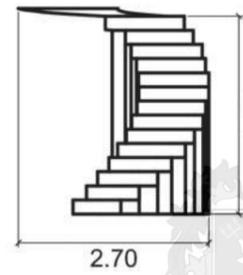
Lateral Izquierdo



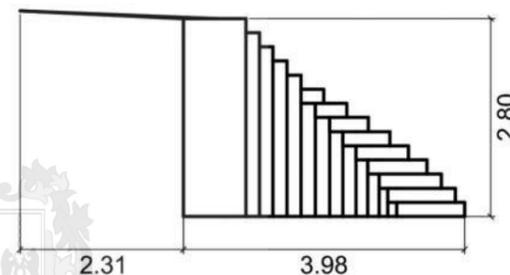
Frente



Lateral Derecho

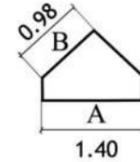


Dorso



RAMPA 2

Esc: 1:100

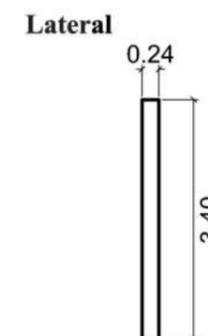
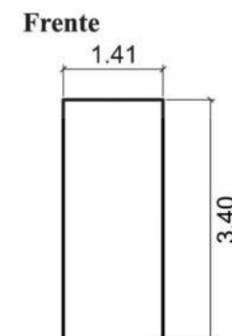
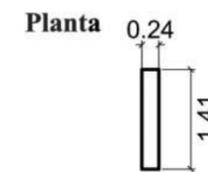


Las Rampas 2 se utilizan en el Acto IV / Cuadro I (La Morada) en reemplazo de las rampas largas que se ven en las imágenes anteriores. La figura que se ve arriba se debe duplicar espejada para la Escalera Caracol faltante.

La superficie "A" se adhiere a los escalines pertenecientes al Puente, mientras que el área "B" se le adjunta a la última calzada de la Escalera Caracol.

SOPORTE

Esc: 1:100



Revestimiento para el Soporte



El revestimiento también se realizará en fibro fácil con el motivo que arriba se describe, siguiendo las tonalidades de la Imágen 1, y destacando con cian y blanco la guarda principal de la base.

Las escaleras caracol se realizarán en hierro y fibro fácil. Para el Acto I / Cuadro II (La Cueva), el practicable no estará a la vista del público, con lo cual no se deberá contemplar el aspecto estético del mismo. Tendrá necesariamente las caras externas e internas pintadas como la Imágen 2, y la zona debajo de la rampa como la Imágen 1. Los peldaños se pintarán en dorado, al igual que las rampas.

Se lo utiliza en el Acto II / Cuadro I (El Lago), estando revestidas las caras internas con algún material que se amolde a la forma, pudiendo ser tela o fibro fácil fino y maleable, que se sujetará temporariamente para esta escena. Se lo pintará en tonos azules, rosados y verdes y se lo adornará con pintura dorada y plateada siguiendo la guarda celta que se ve en la Imágen 1.

Por último, para el Acto IV / Cuadro I, se le quita la capa que reviste las caras internas y se reemplazan las rampas por las Rampas 2.



Imágen 1



Imágen 2

"Angus Og: La magia de la Tradición Celta"

Inspirada en la leyenda Irlandesa "Angus Og y la doncella mágica"

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 41

Nombre: Desarrollo de Trastos - 4/8

TORRES

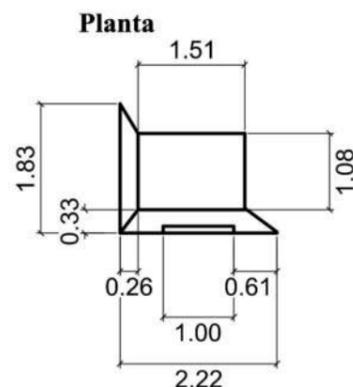
Esc: 1:100

Las figuras del Arco y de las Torres deberan ser construidas también en hierro, pero se podrá forrar en lienzo y pintar como un telón con látex, reemplazando el uso de fibro fácil, respetando los aspectos plásticos de esta escena.

Textura: Muralla de piedras / Rocosa
Referencia de textura:



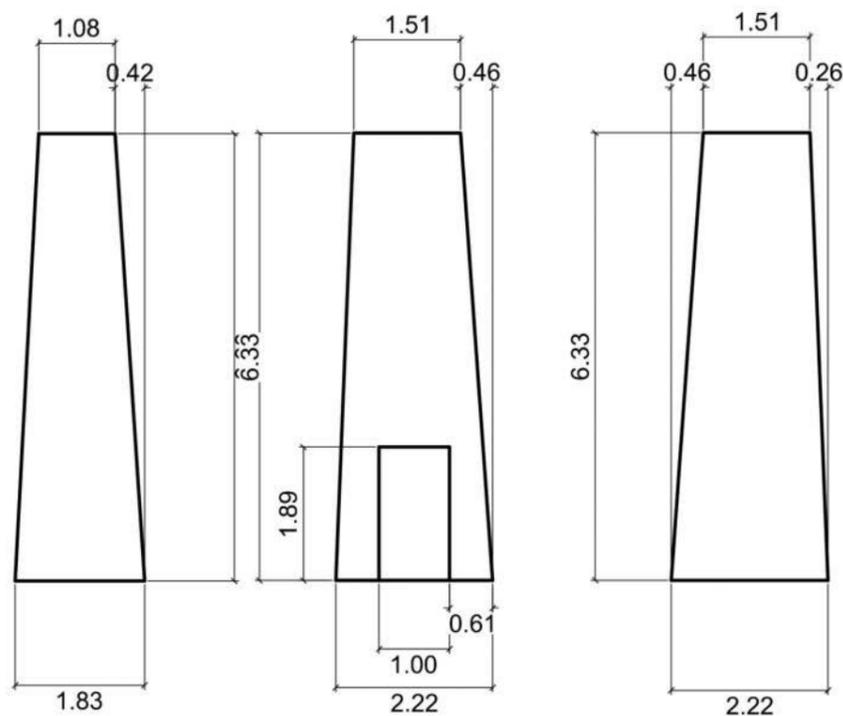
Referencia de colores



Lateral Izquierdo

Frente

Dorso



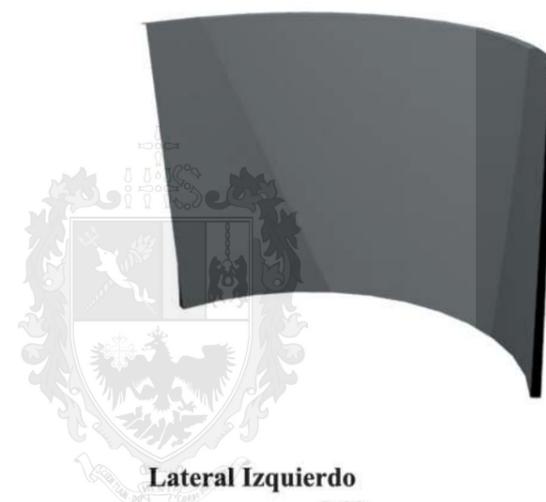
Vistas Tridimensionales



ARCO

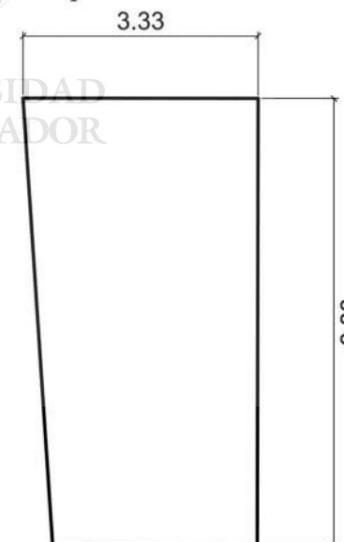
Esc: 1:100

Vista Tridimensional

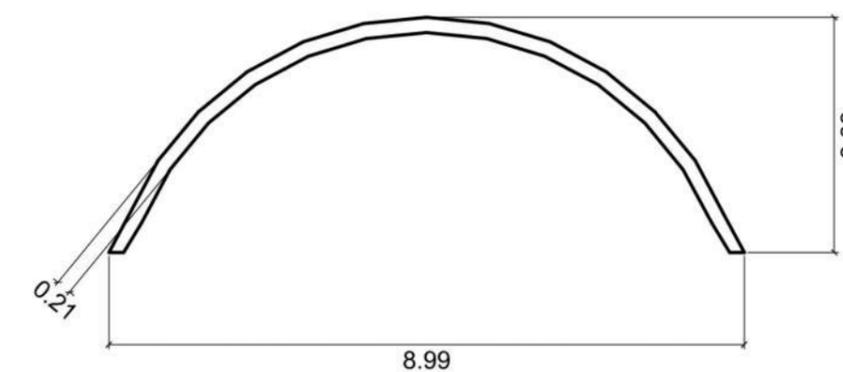


USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

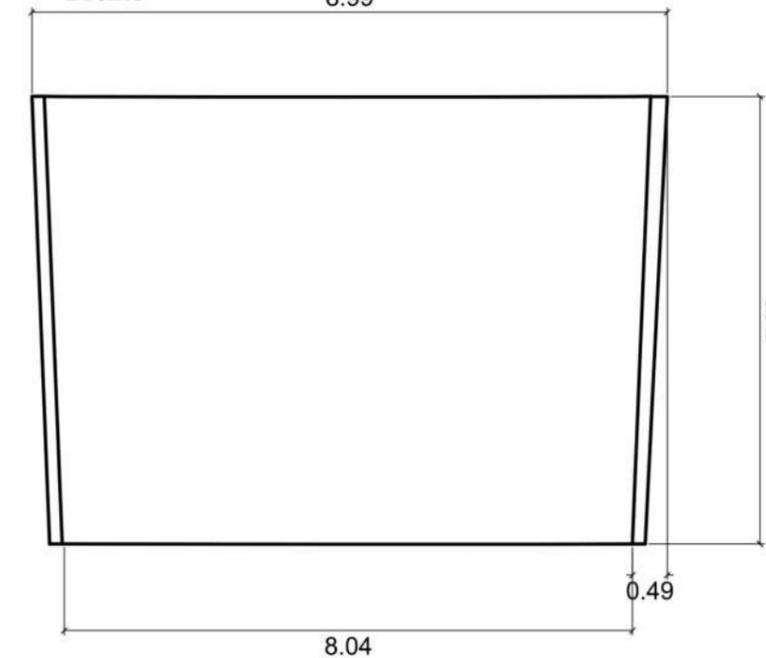
Lateral Izquierdo



Planta



Frente



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark

Profesora: María Clara Beitía

Año: 2018

USAL - EAA - 2018

Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 42

Nombre: Desarrollo de Trastos - 5/8

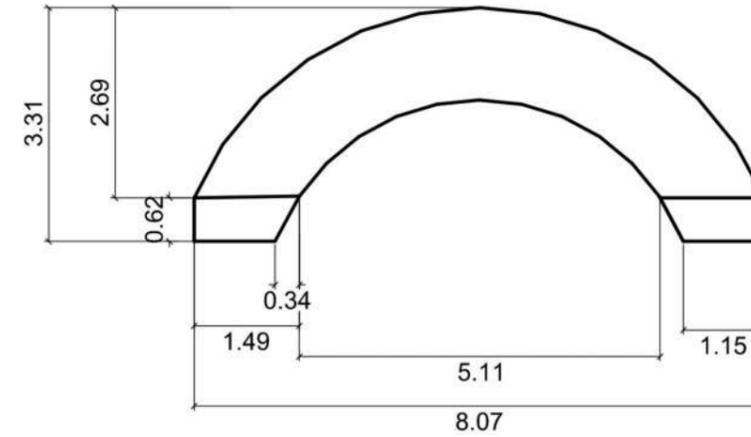
TARIMA SEMICIRCULAR

Esc: 1:100

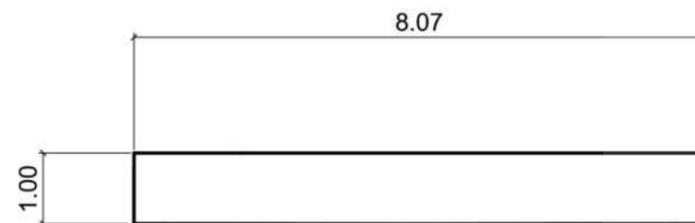
Vista Tridimensional



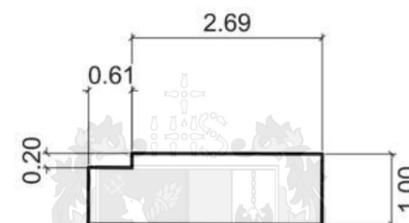
Planta



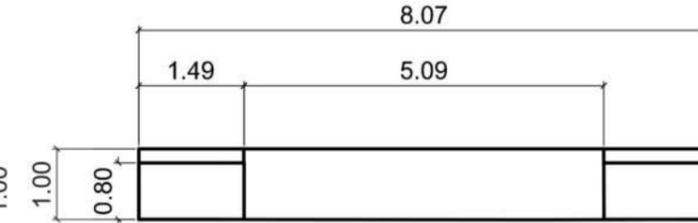
Dorso



Lateral Izquierdo



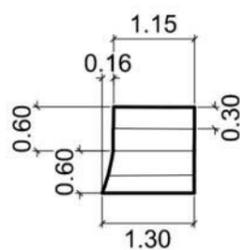
Frente



ESCALÍN 2 / ESCALÍN 3

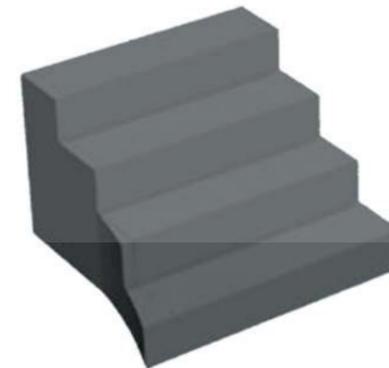
Esc: 1:100

Planta



Vista Tridimensional

USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR



El Escalín 2 es simétrico al Escalín 3 de manera espejada. Estos van unidos a los extremos de la Tarima Semicircular de tal forma que se complete el semicírculo de ambos lados.

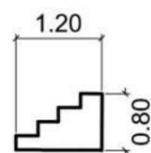
Textura: Muralla de piedras / Rocosa
Referencia de textura:



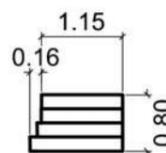
Referencia de colores:



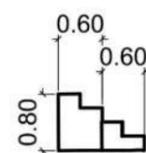
Lateral Izquierdo



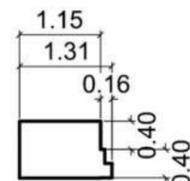
Frente



Lateral Derecho



Dorso



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

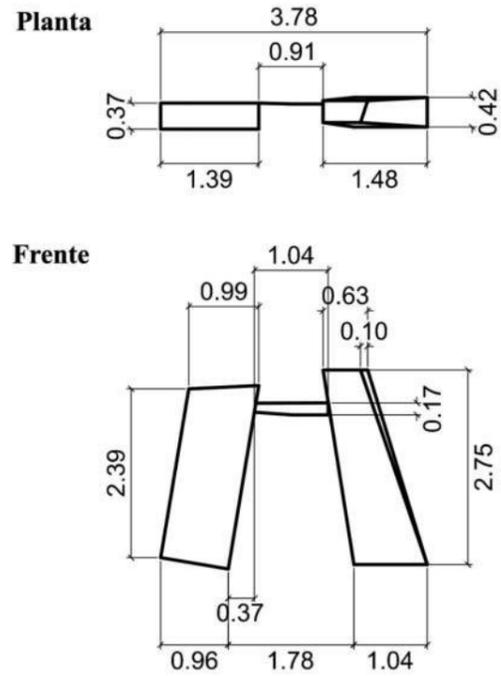
USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 43

Nombre: Desarrollo de Trastos - 6/8

ENTRADA

Esc: 1:100

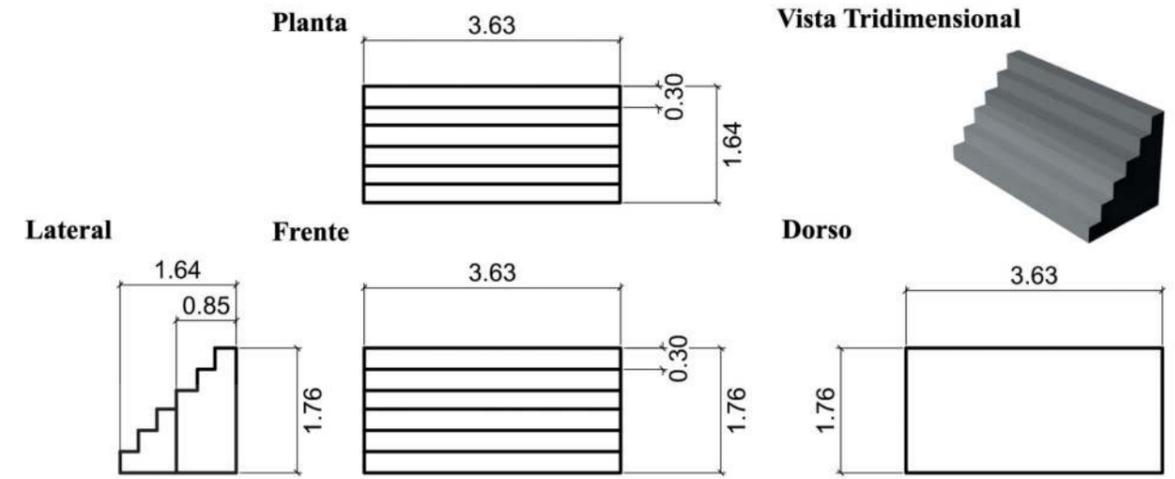


Vista Tridimensional



ESCALÍN 4

Esc: 1:100

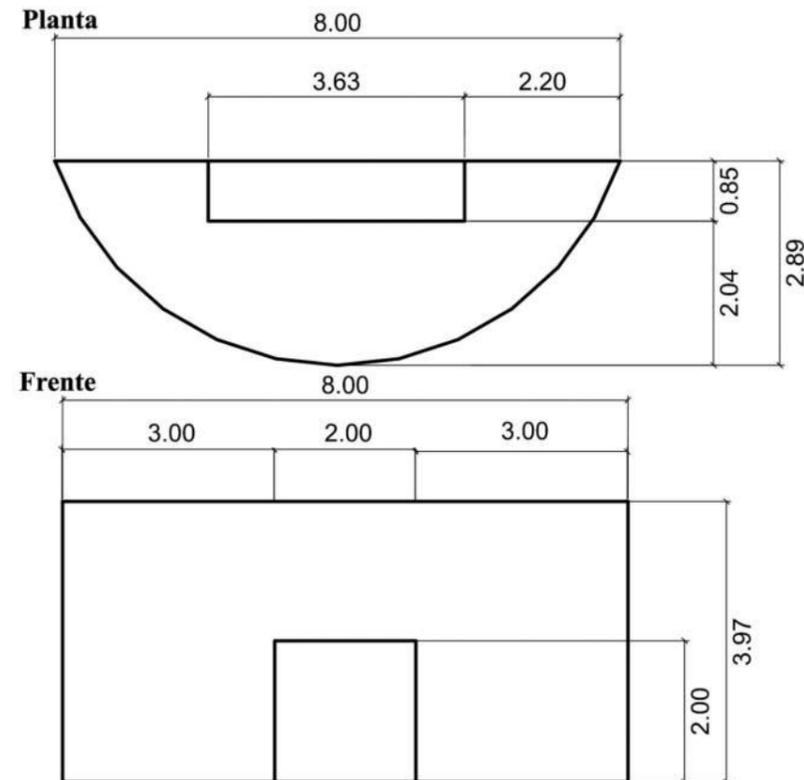


Vista Tridimensional

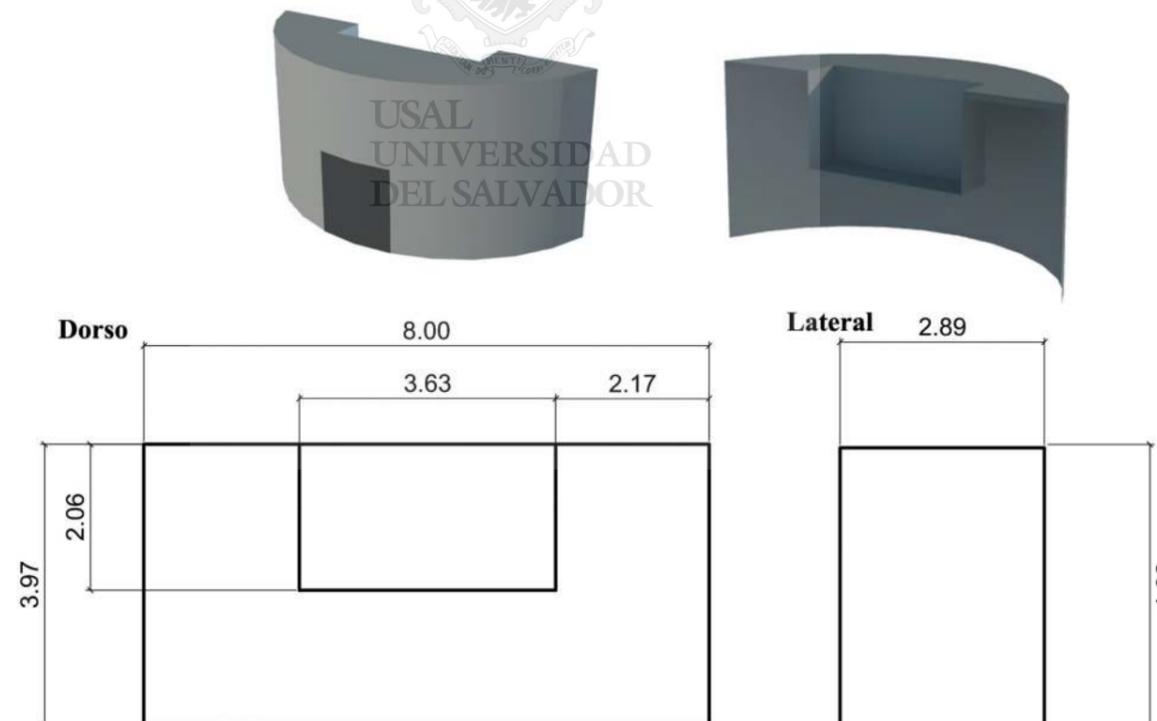
El Escalín 4 deberá colocarse sobre una tarima de 1.90 de altura x 3.63 de ancho y 1.64 de profundidad. No estará a la vista, con lo cual se lo puede dejar del color original del fibro fácil o pintar de algún color oscuro. Será necesario pintar o recubrir las caras del escalín y la tarima que quedan dentro de la Tarima dado que servirán como fondo para el interior de la misma.

TARIMA

Esc: 1:100



Vistas Tridimensionales



La Tarima será construida de la misma manera que los demás practicables.

Tiene una puerta de acceso en el frente que permitirá a los actores entrar y salir de dicha estructura, pero no será posible el acceso de los mismos desde la Tarima hasta las los hombros del escenario.

En el dorso, cuenta con un espacio donde luego se colocará el Escalín ... que conectará la cima de la Tarima con el espacio medio del Puente.

Textura:
Referencia de textura:



Referencia de colores:



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

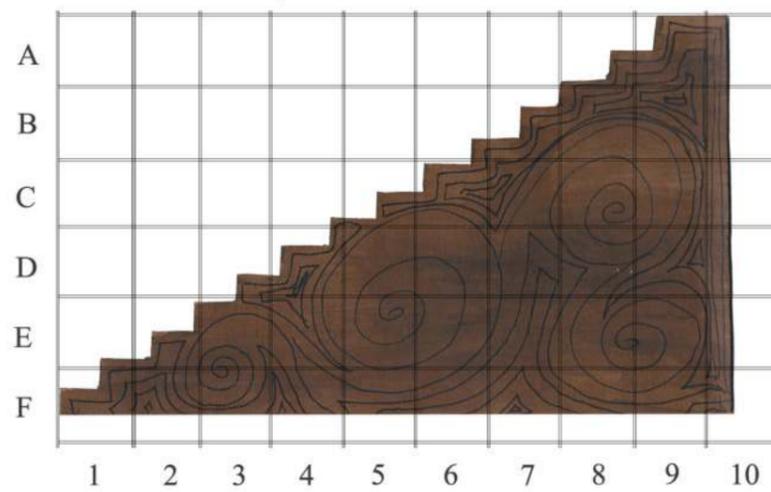
Nº: 44

Nombre: Desarrollo de Trastos - 7/8

TERMINACIONES - TEXTURAS DE PRACTICABLES

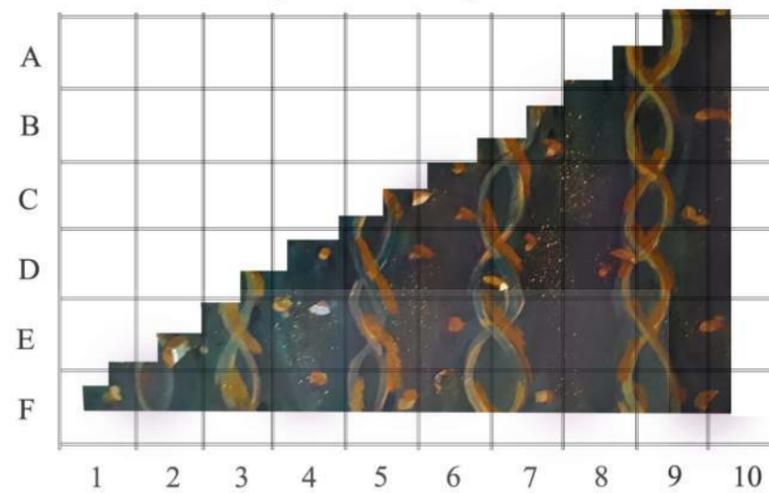
Revestimiento Externo

Escalera Caracol 1 y 2 - Escena Morada



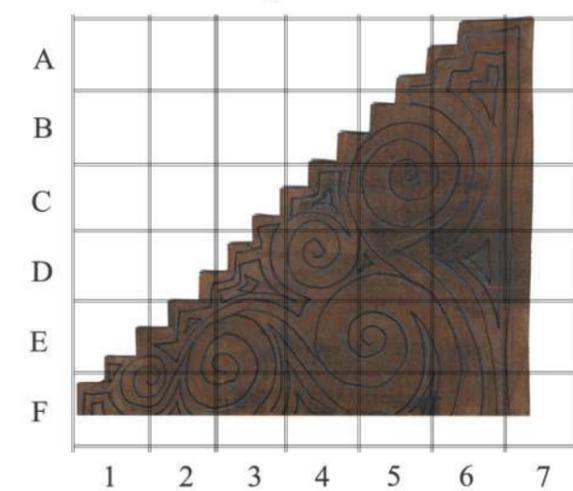
Revestimiento Externo

Escalera Caracol 1 y 2 - Escena Lago



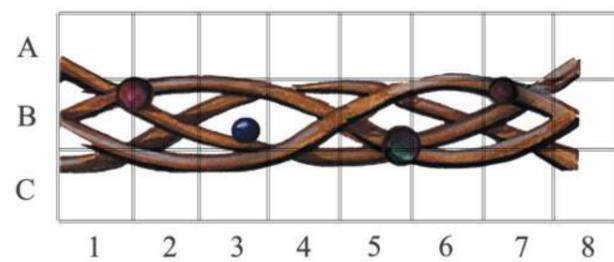
Revestimiento Interno

Escalera Caracol 1 y 2 - Escena Morada



Módulo Nudo

Frente de Escenario



Frente Tarima y Entrada

Escena Morada



Revestimiento Soporte

Escena Lago



Lateral Tarima y Entrada

Escena Morada



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

USAL - EAA - 2018

Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 45

Nombre: Desarrollo de Trastos - 8/8

PLANILLA - UTILERÍA

Acto	Cuadro	Nombre	Cantidad	Descripción	Referencia	Acto	Cuadro	Nombre	Cantidad	Descripción	Referencia
I II III	II I I	Pebetero	5	4 pebeteros de 1m (diám.) x 0.40m alto 1 pebetero de 1.5m (diám.) x 0.30m alto		II	I	Hacha	1	1.50m alto 0.35m ancho	
III	I	Antorcha	6	1.30m de largo		II	I	Maderas	8	5 maderas de 0.35m de largo 2 maderas de 0.45 de largo 1 maderas de 0.20 de largo	
II	I	Plato	4	2 platos hodos de 0.20m (diám) x 0.10m alto 2 platos hondos de 0.10m (diám) x 0.15m alto		II	I	Carpa	1	Color marrón-rojizo 1.80m x 1.30m 1.30m de alto	
II	I	Vaso	2	0.08m (diám.) x 0.15m alto							

“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 46

Nombre: Planilla de Utilería



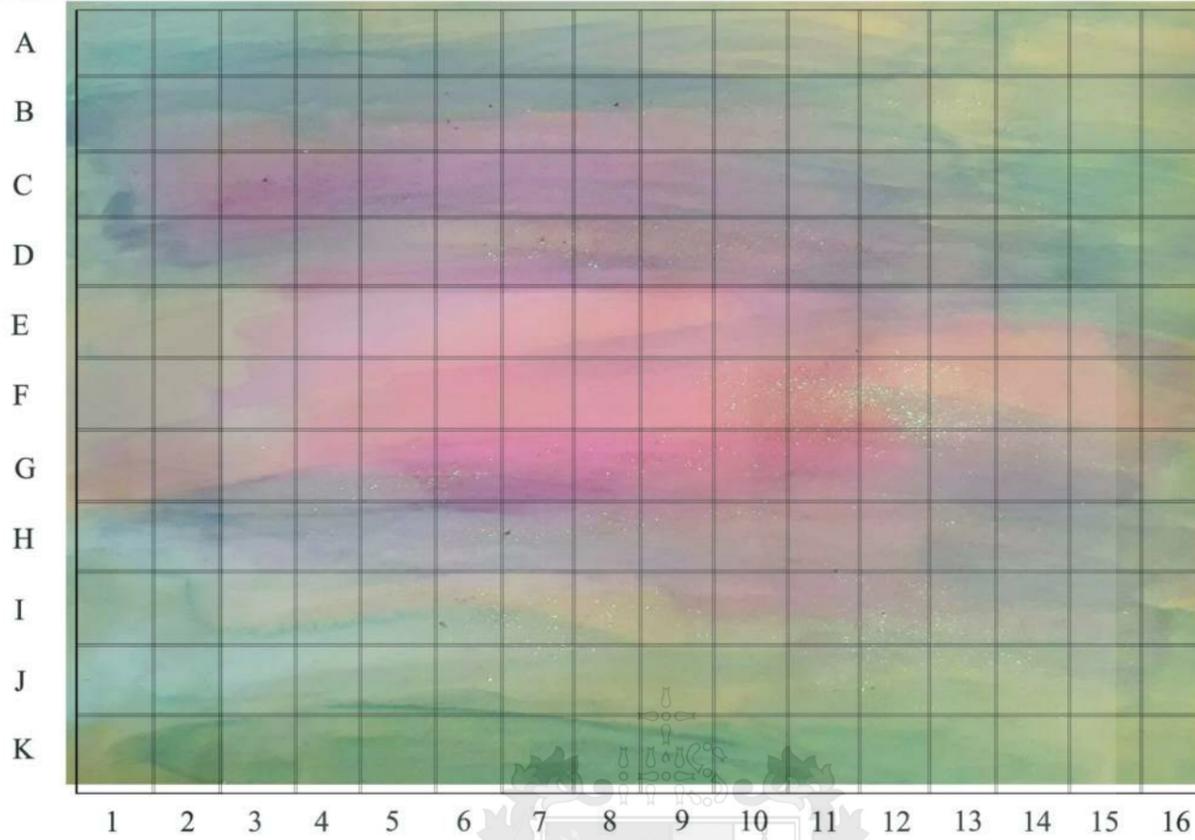
USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

DESARROLLO DE
TELONES

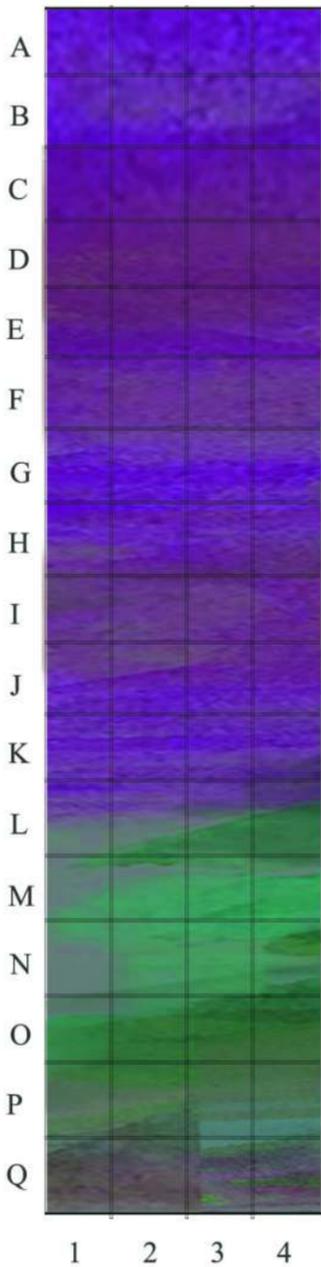
DESARROLLO DE TELONES

A continuación se presentarán los telones a realizar en látex sobre lienzo. La grilla se compone de cuadrados de 1cm x 1cm en escala 1:50. Al igual que el resto de la escenografía, se le hace un acabado decorativo con lentejuelas esparcidas para generar los brillos simil gibré y algunos cúmulos para emular piedras preciosas.

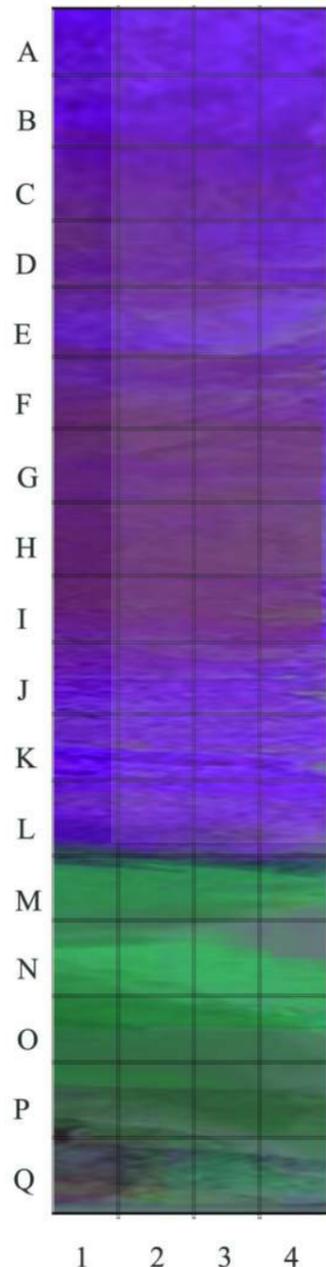
Fondo 1



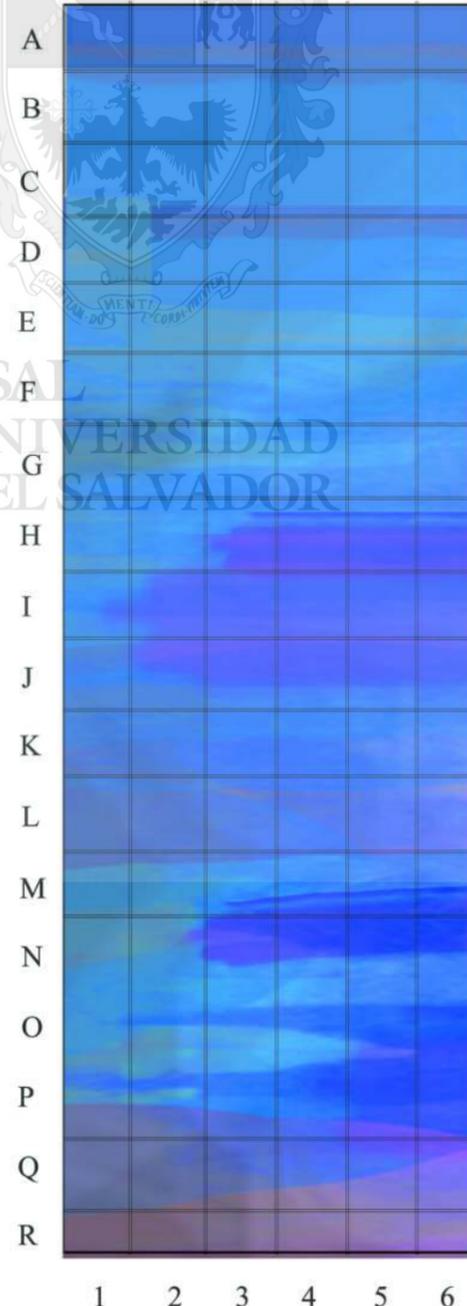
Tapón 3



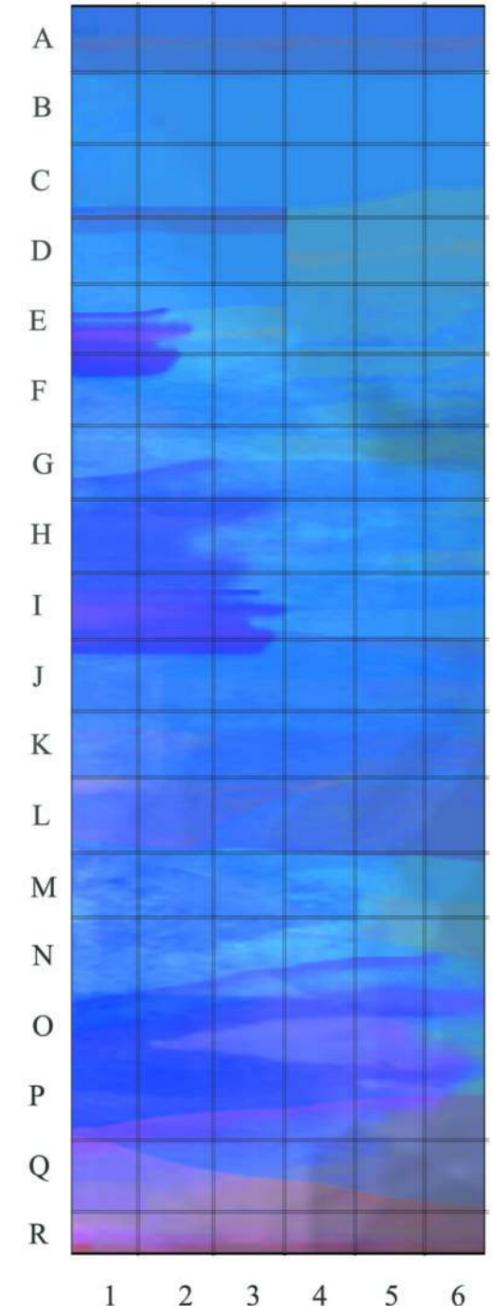
Tapón 4



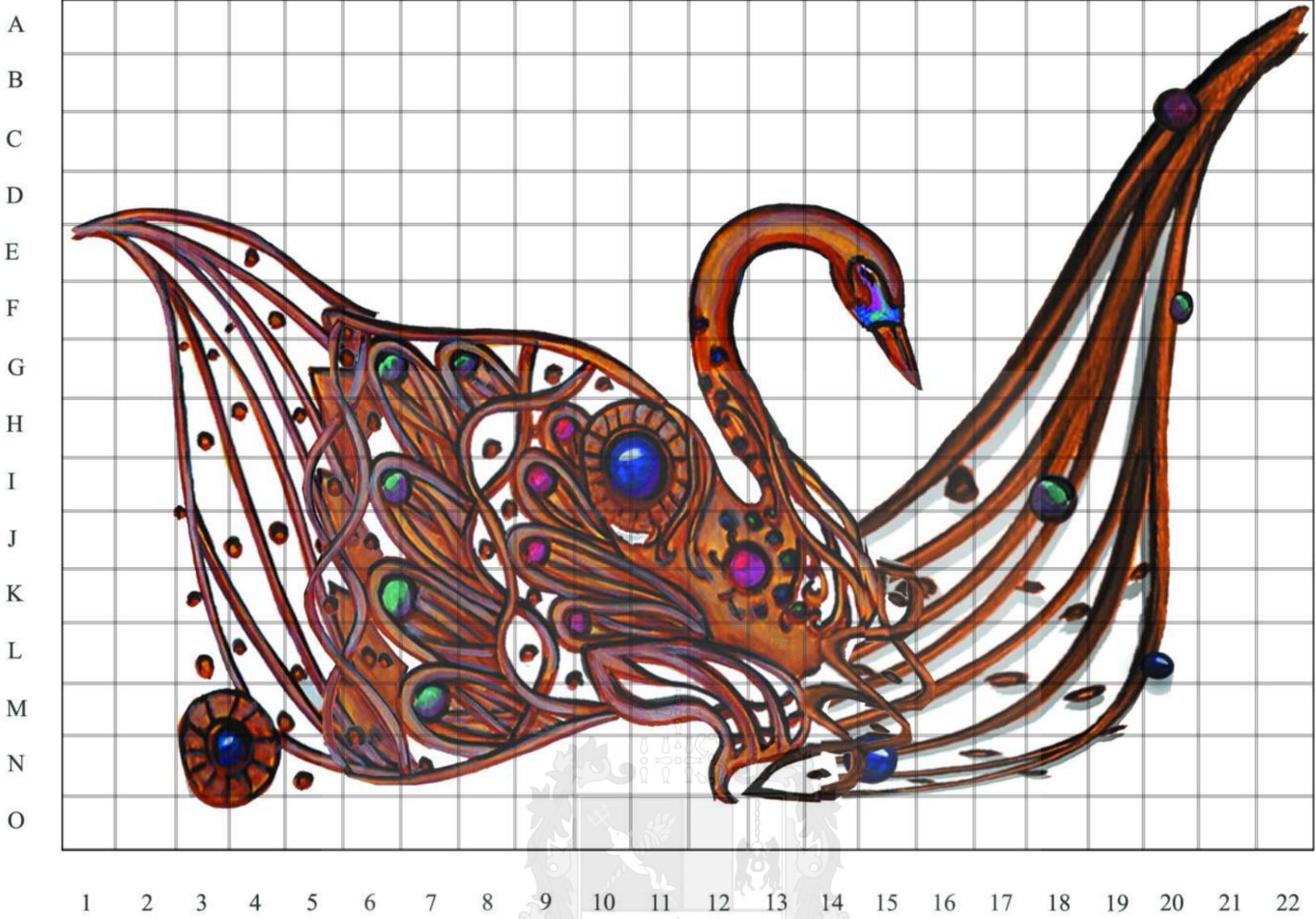
Tapón 5



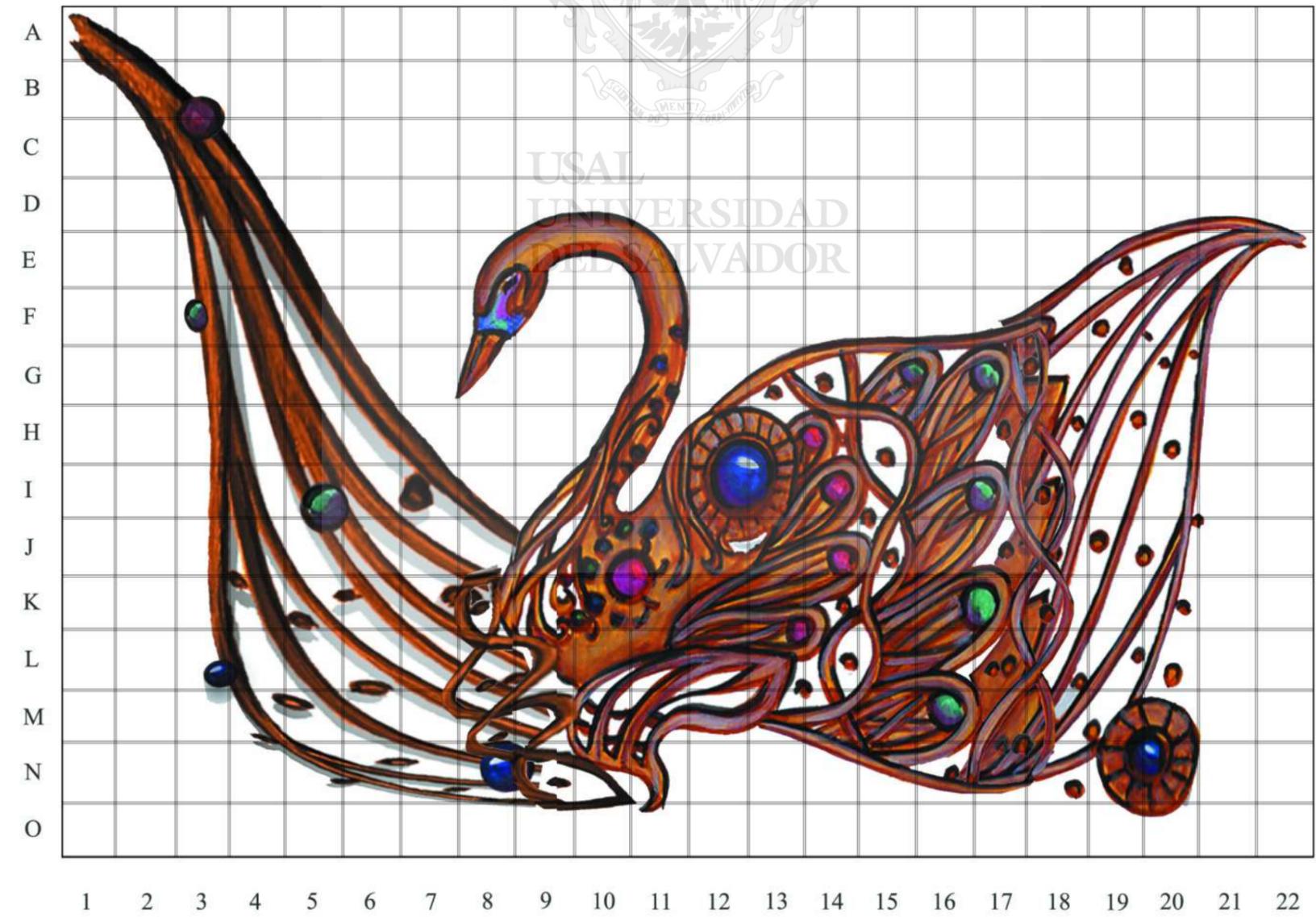
Tapón 6



T.1 y Ala 1



T.2 y Ala 2



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

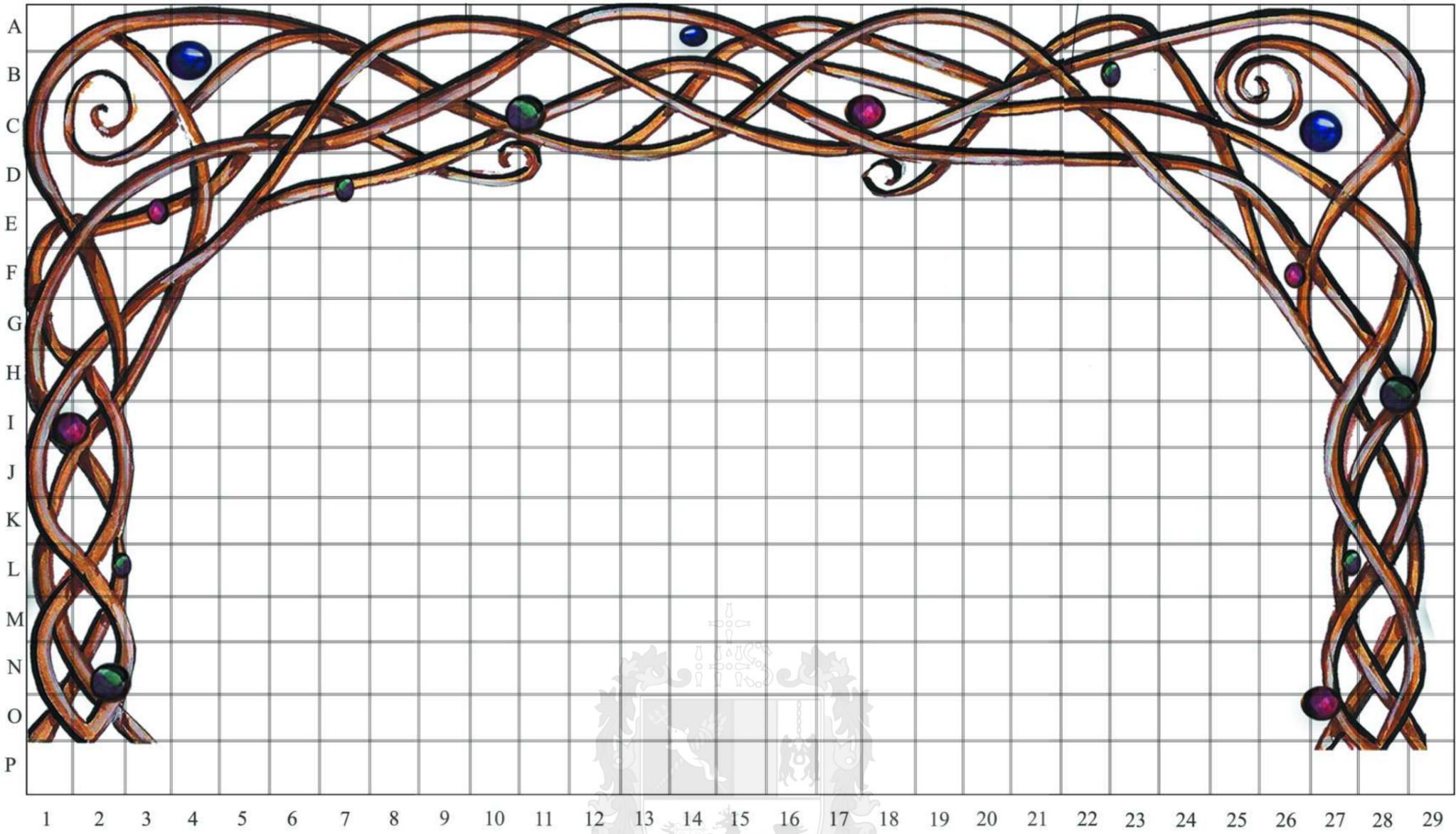
Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

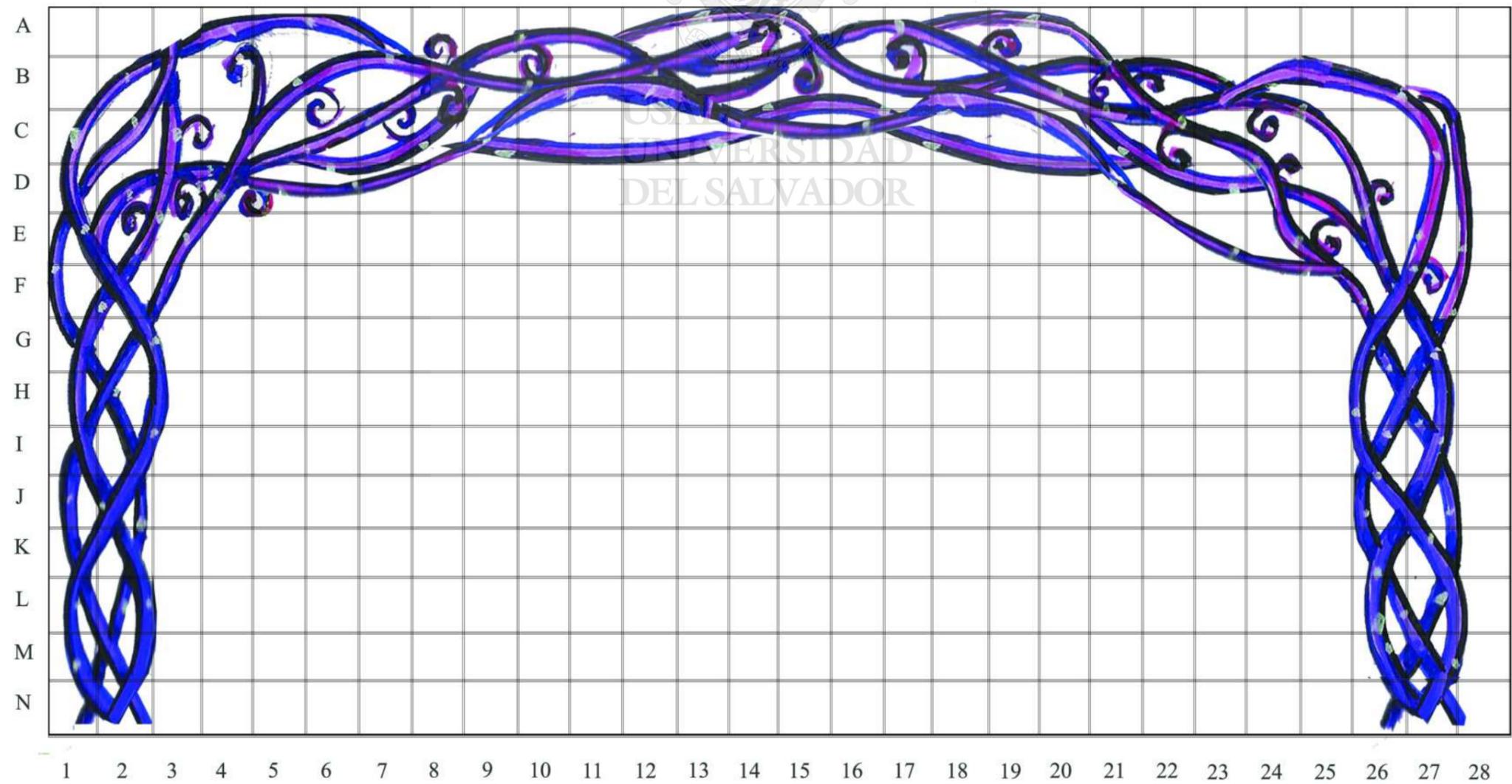
Nº: 48

Nombre: Desarrollo de Telones
2/13

Marco General



Rompimiento 1



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”
Sala: Teatro Gran Rex

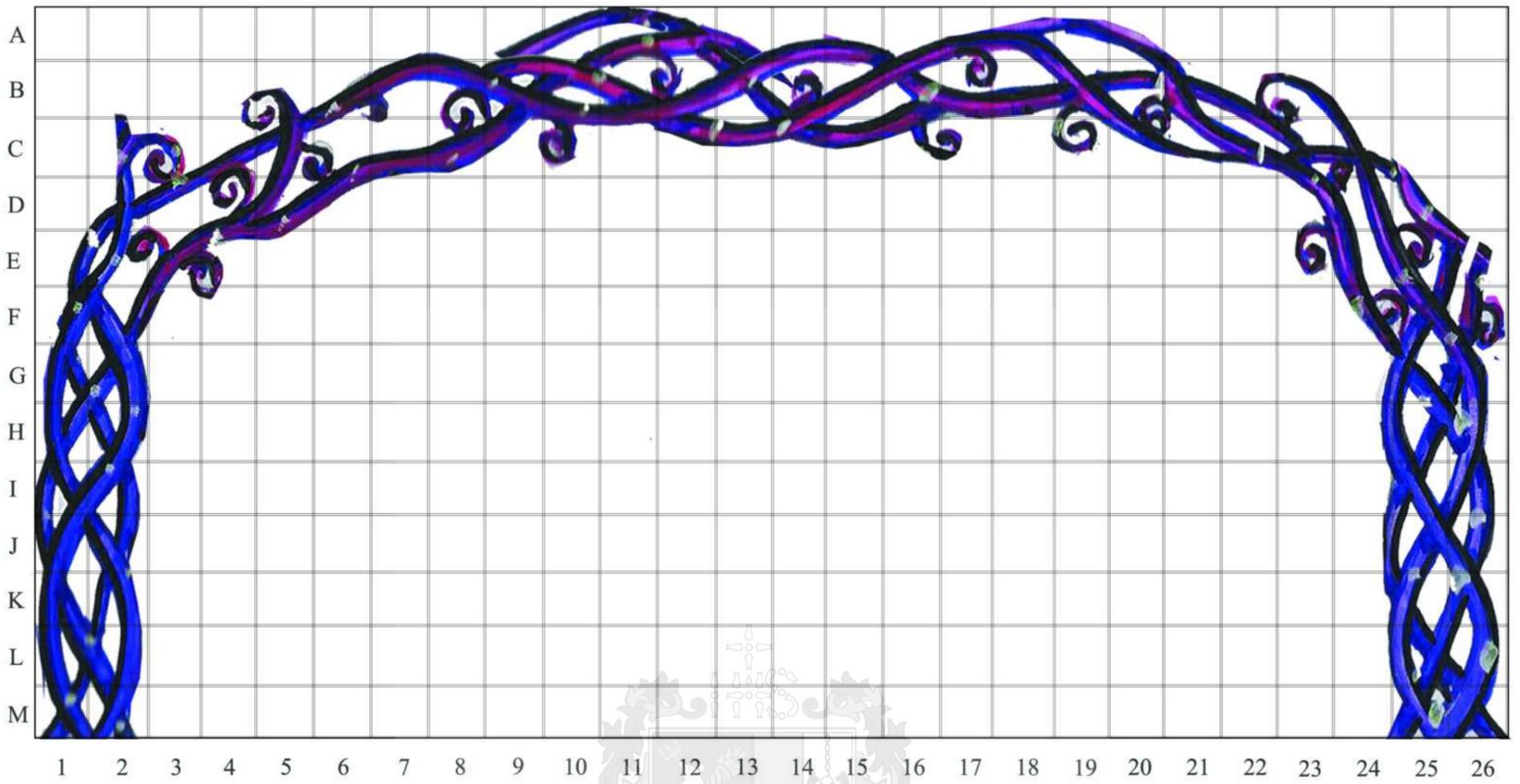
Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018
USAL - EAA - 2018

Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

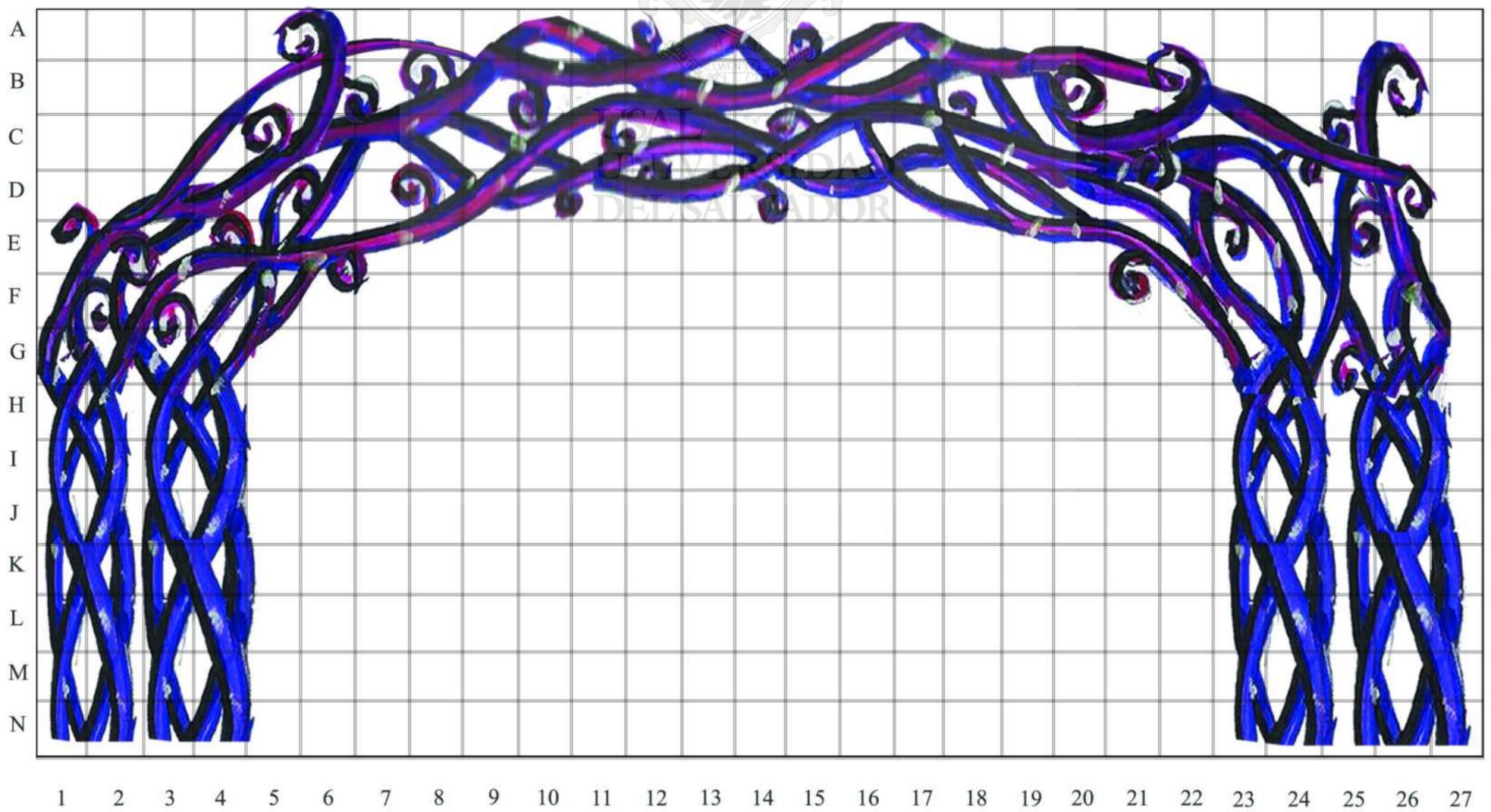
Nº: 49

Nombre: Desarrollo de Telones
3/13

Rompimiento 2



Rompimiento 3



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”
Sala: Teatro Gran Rex

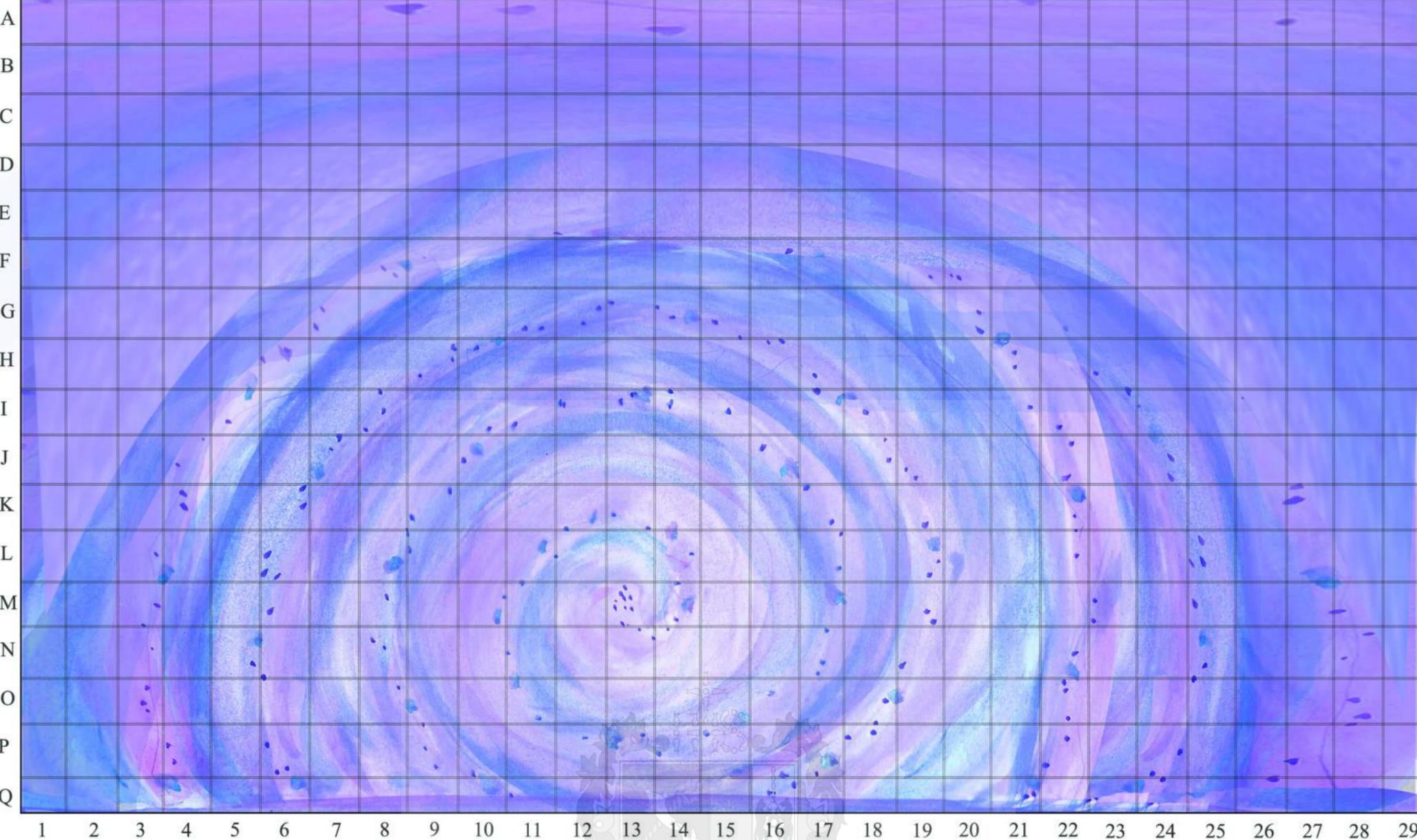
Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

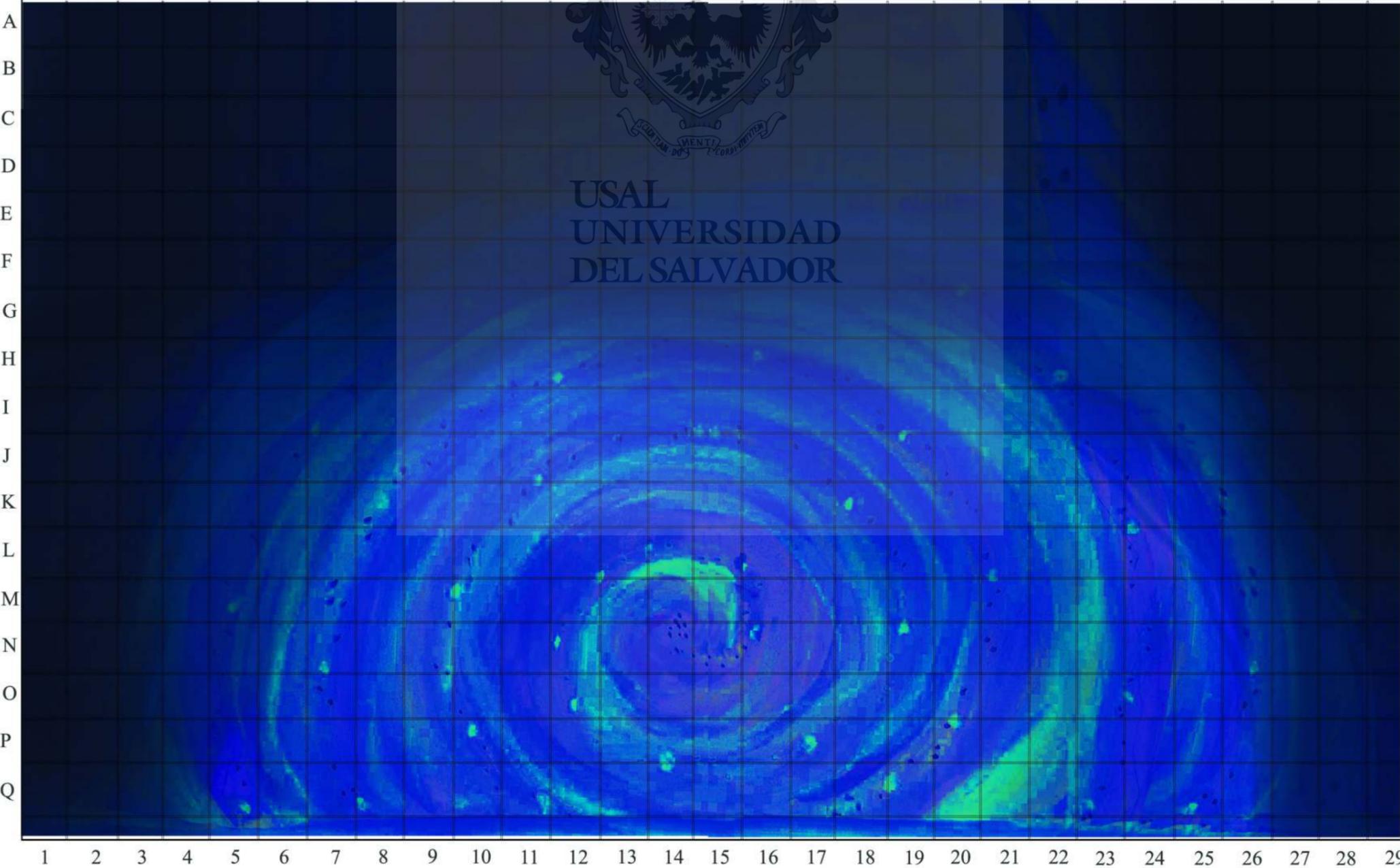
Nº: 50

Nombre: Desarrollo de Telones
4/13

Transparencia 1



Transparencia 2

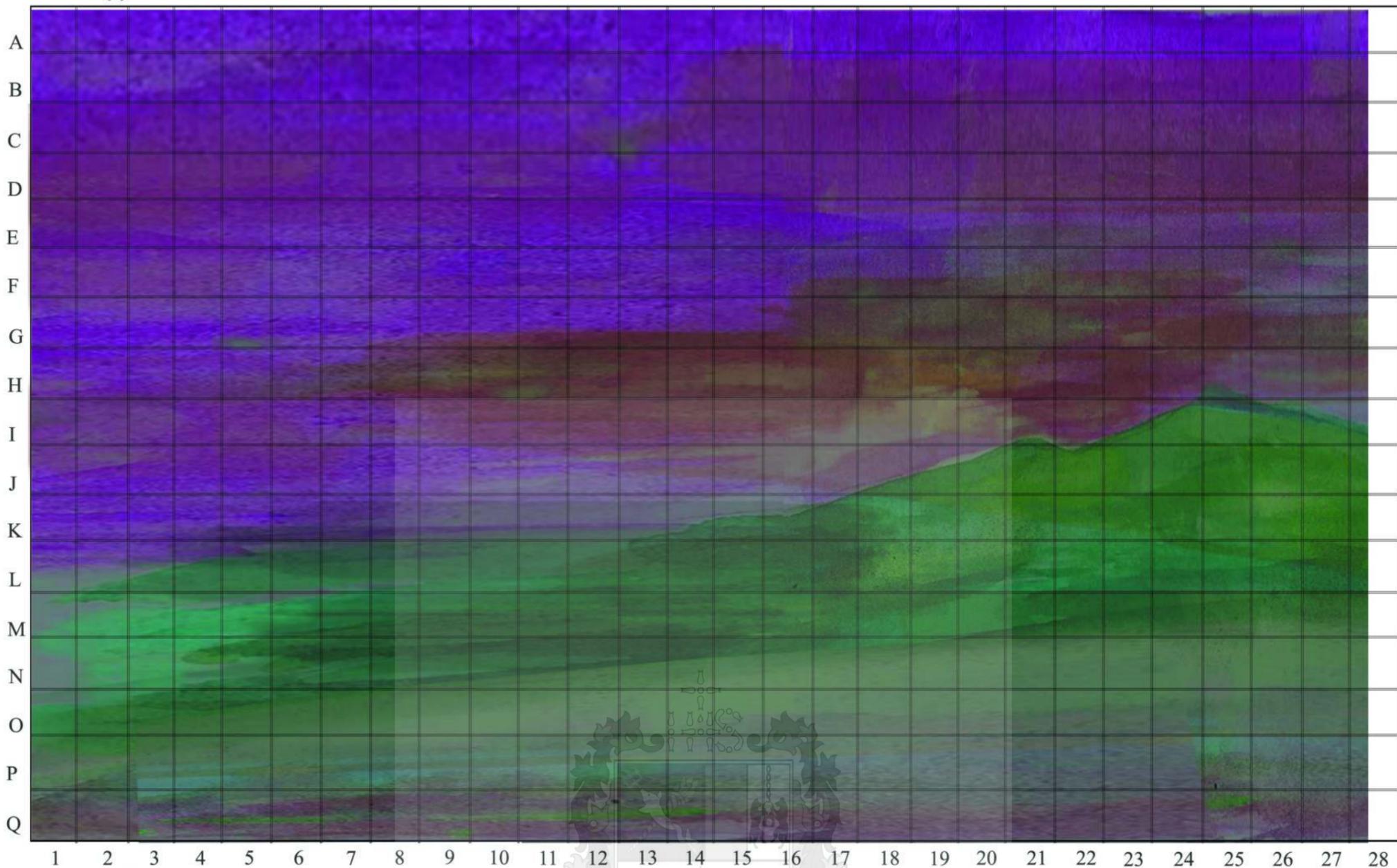


“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”
 Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og
 y la doncella mágica”
Sala: Teatro Gran Rex

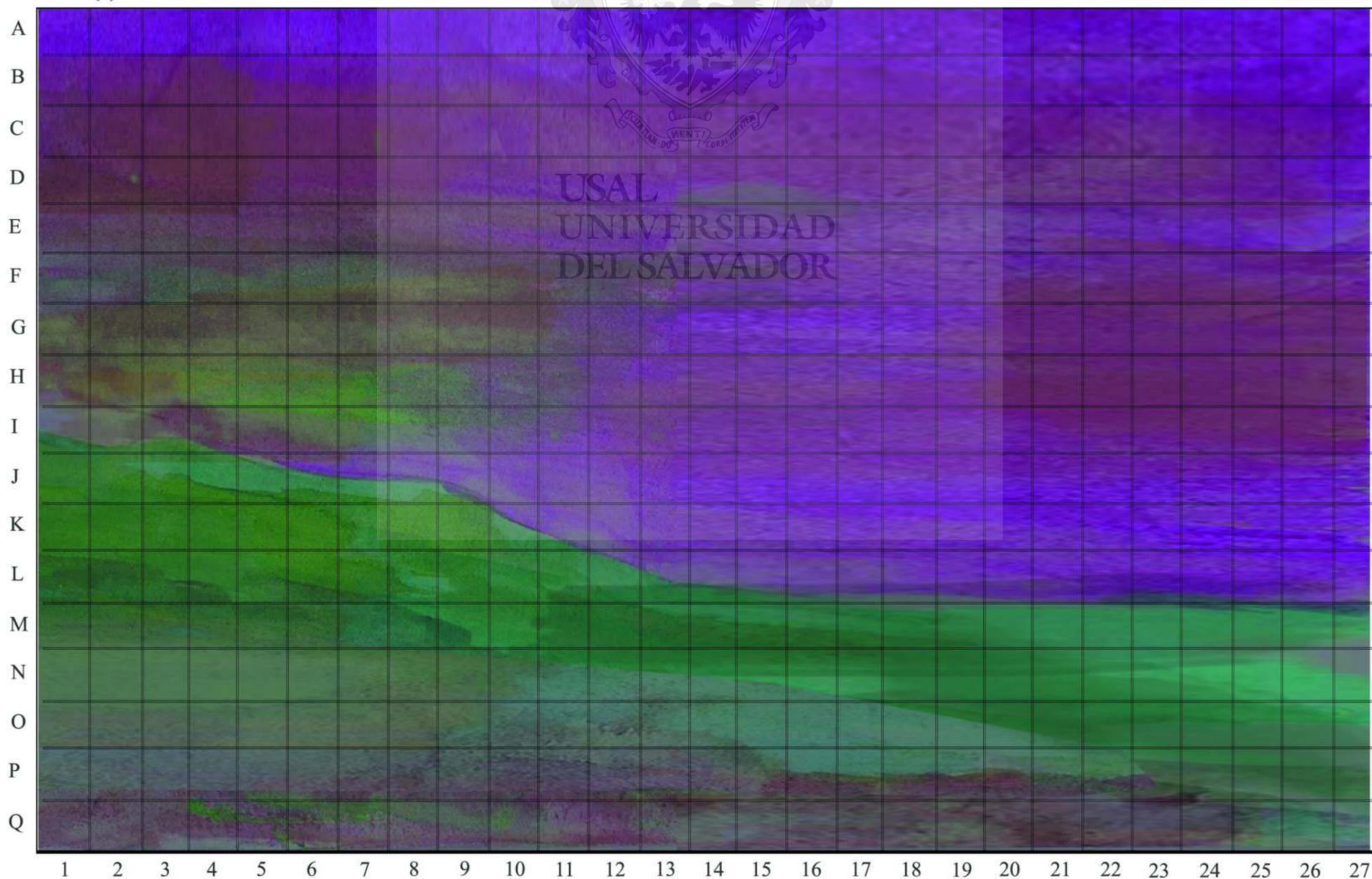
Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018
 USAL - EAA - 2018
 Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 51
Nombre: Desarrollo de Telones
 5/13

Fondo 3 (1)



Fondo 3 (2)



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

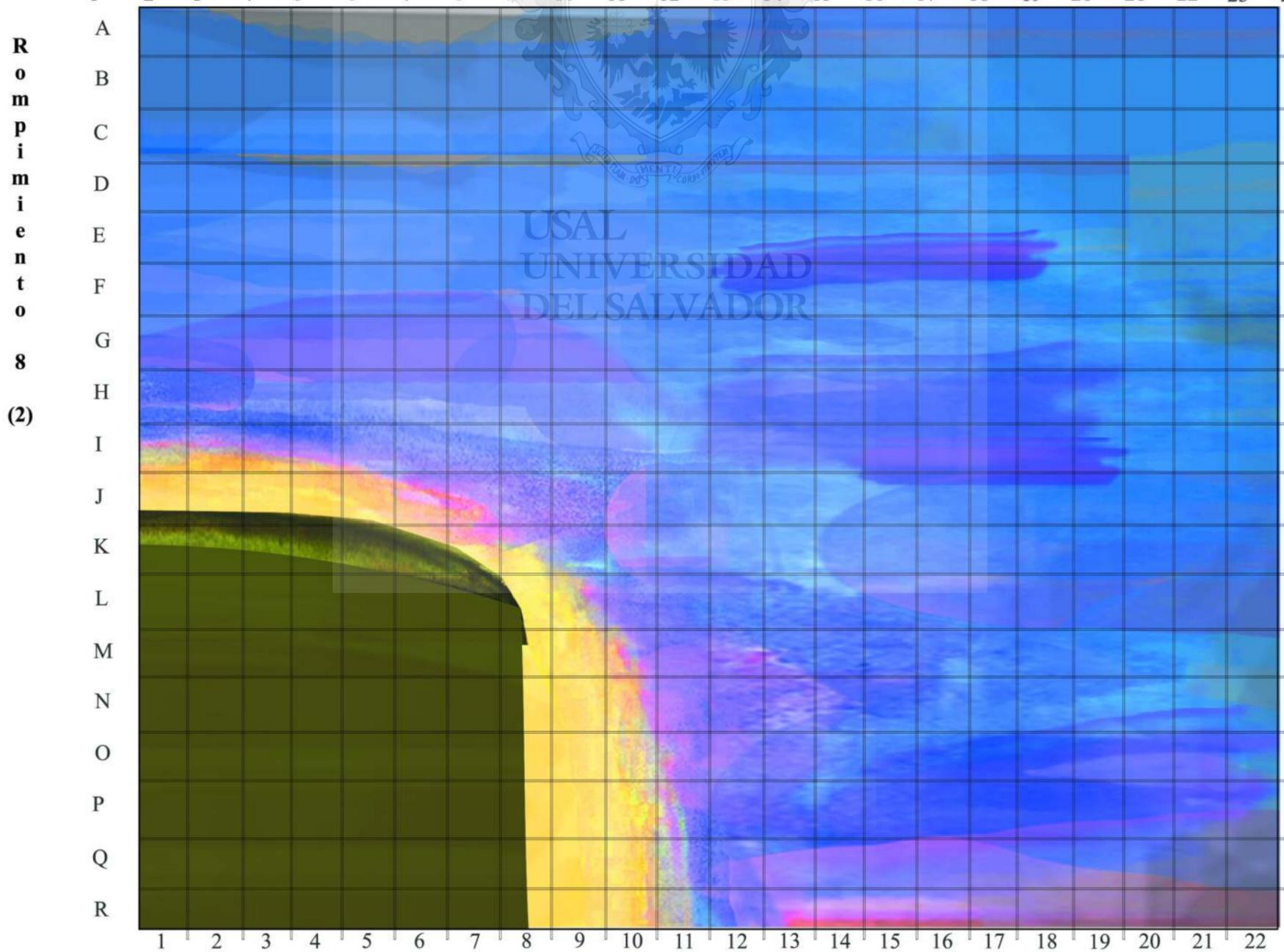
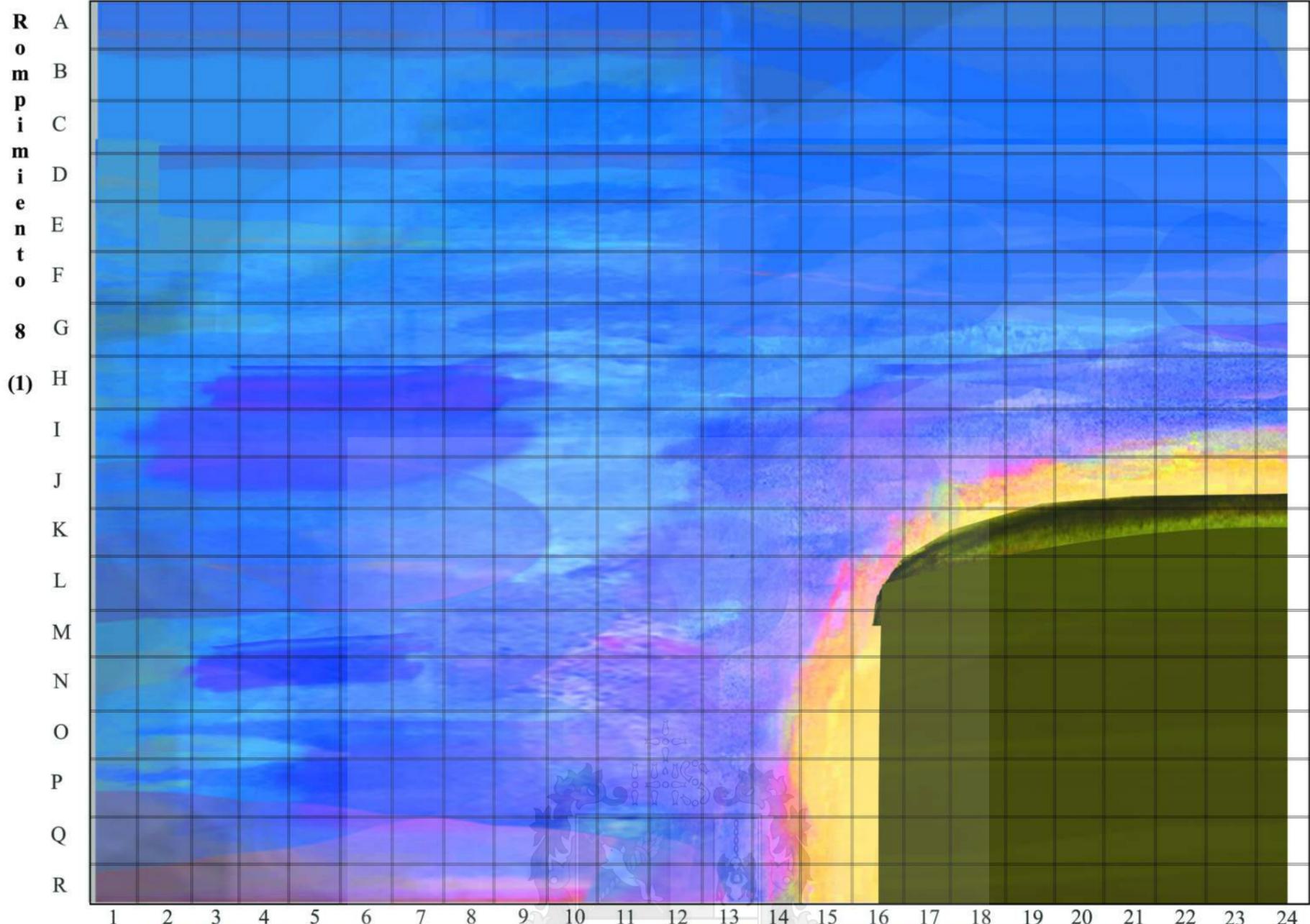
Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

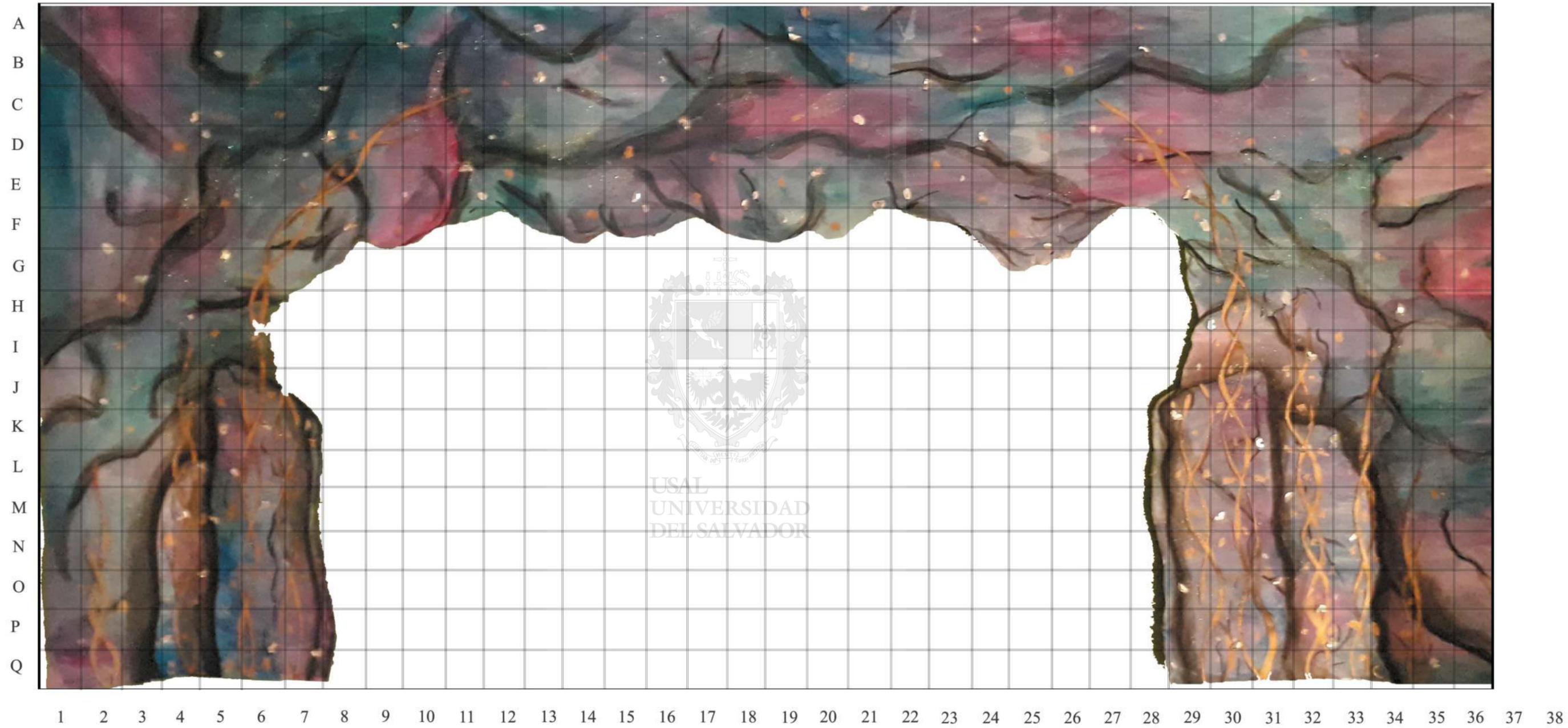
USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 52

Nombre: Desarrollo de Telones
6/13



Rompimiento 1



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

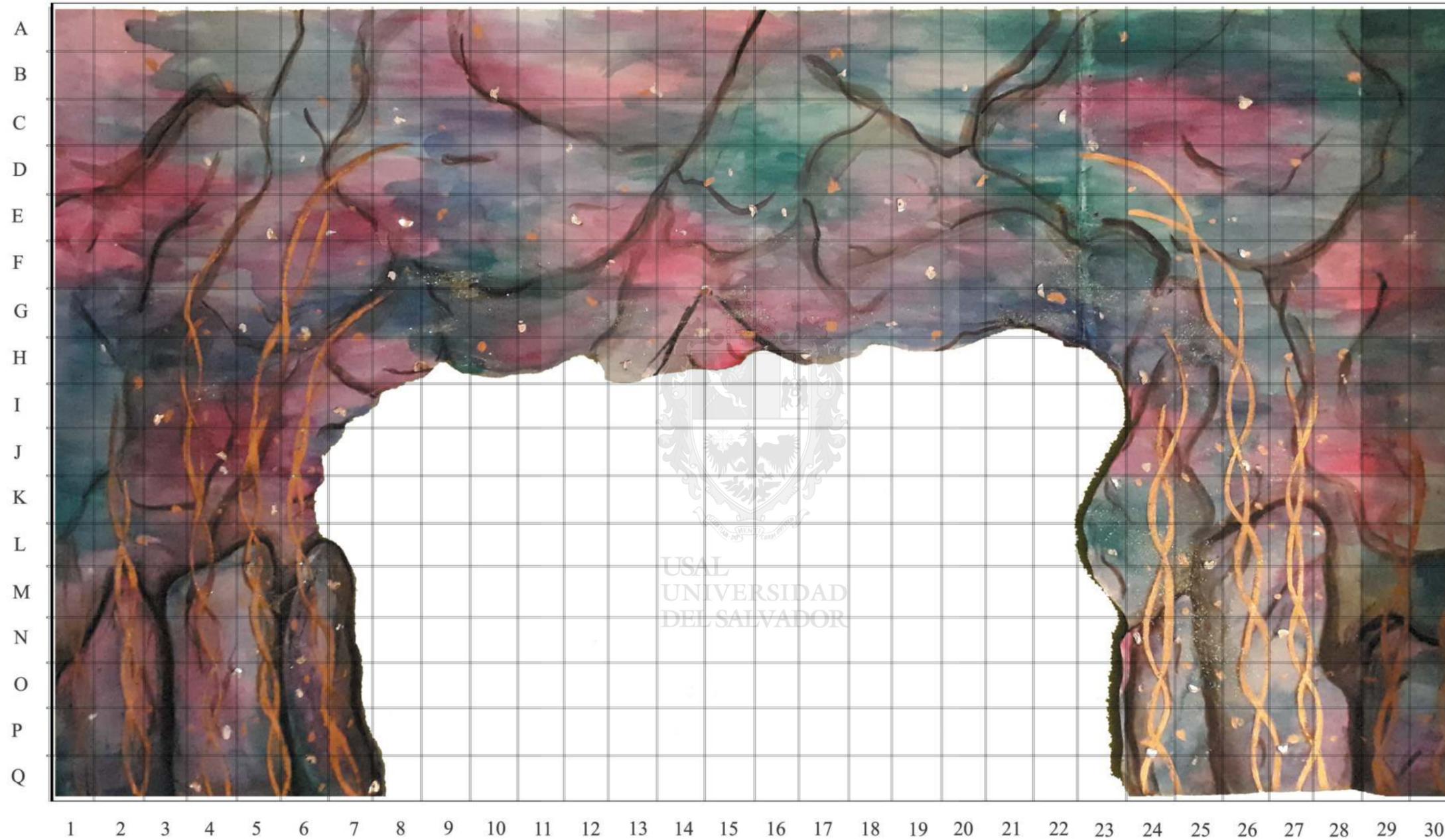
Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 54

Nombre: Desarrollo de Telones - 7/13

Rompimiento 2



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

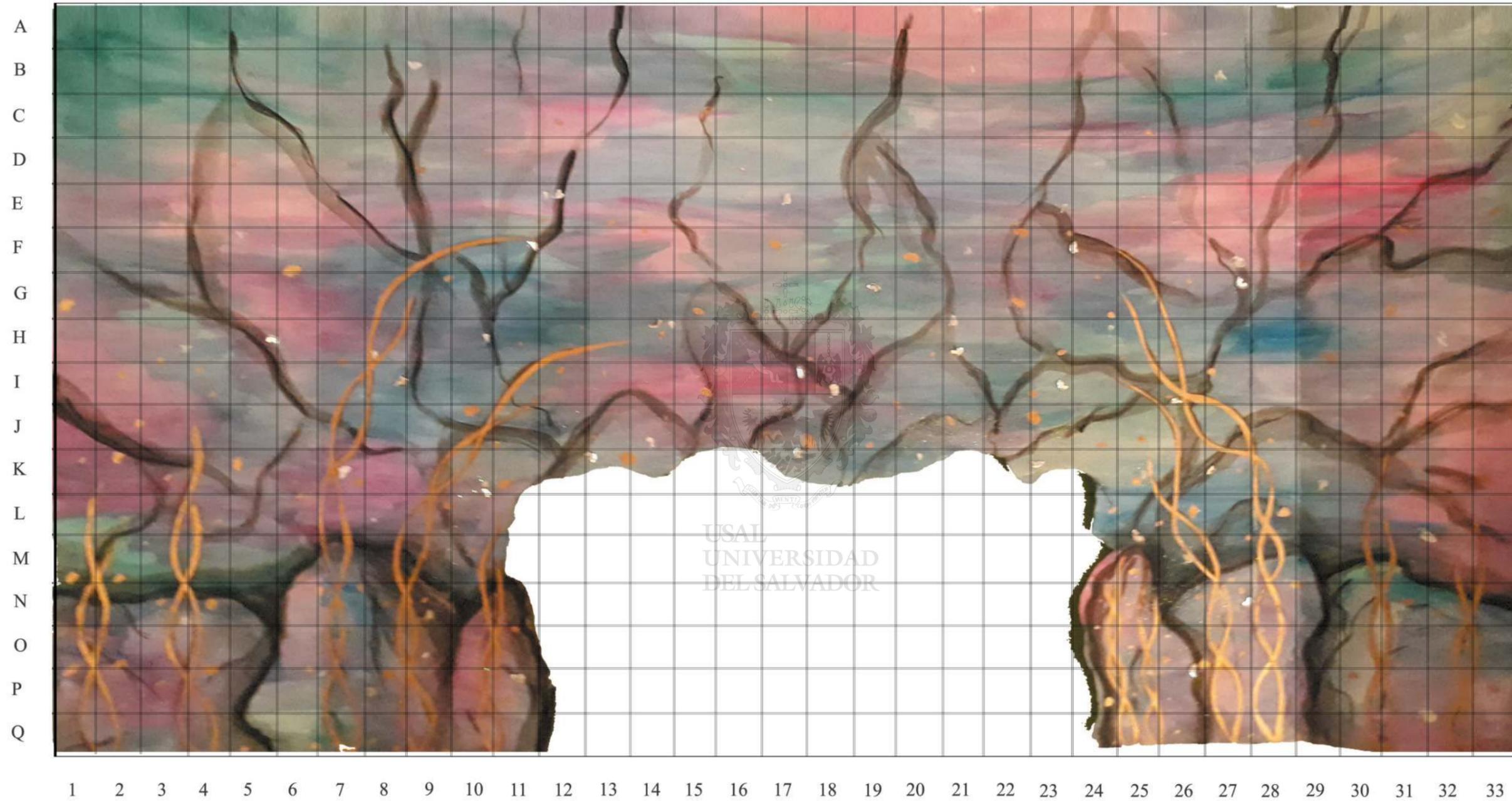
Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 55

Nombre: Desarrollo de Telones - 9/13

Rompimiento 3



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark

Profesora: María Clara Beitía

Año: 2018

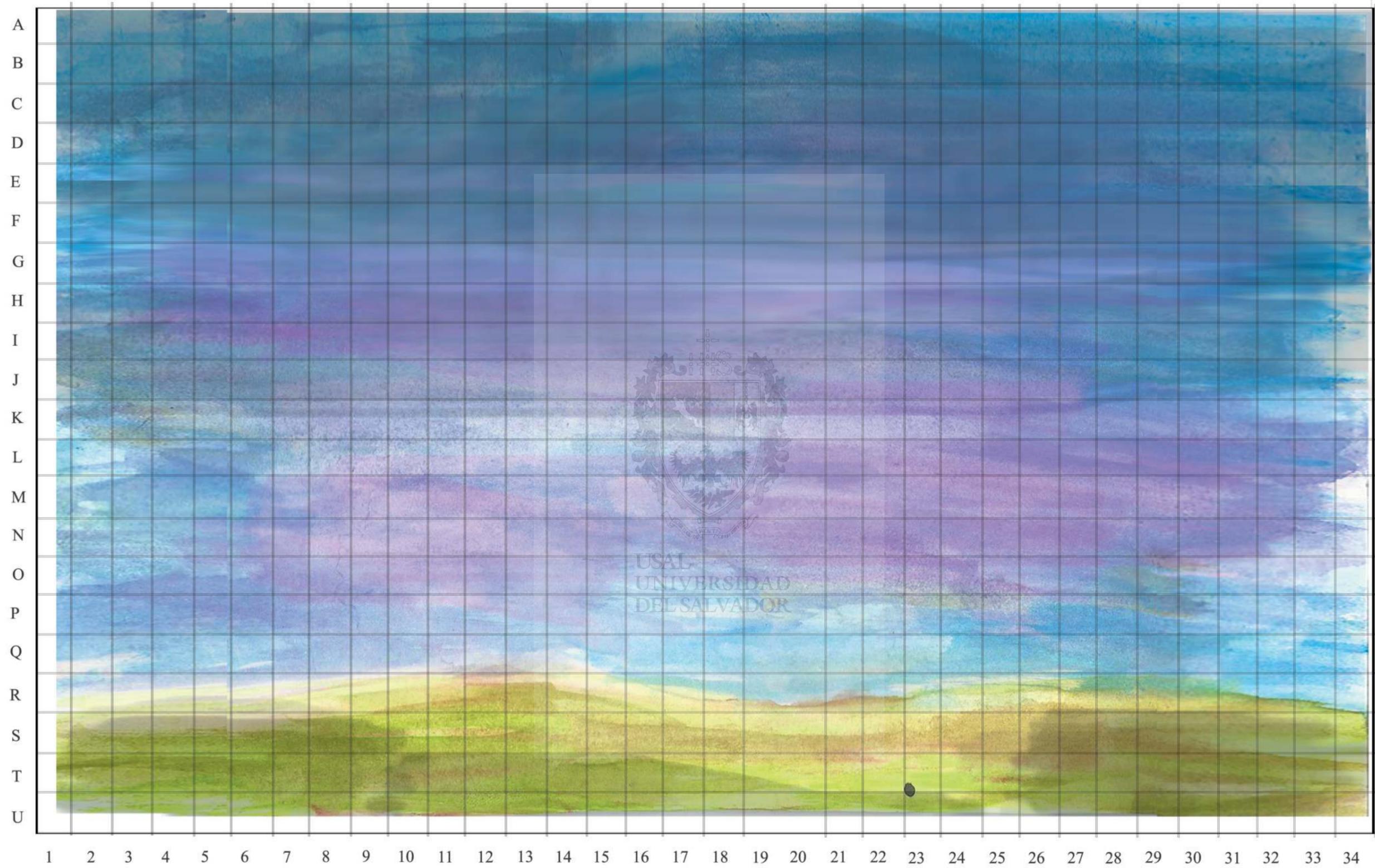
USAL - EAA - 2018

Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 56

Nombre: Desarrollo de Telones - 10/13

Transparencia 3



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark

Profesora: Maria Clara Beitia

Año: 2018

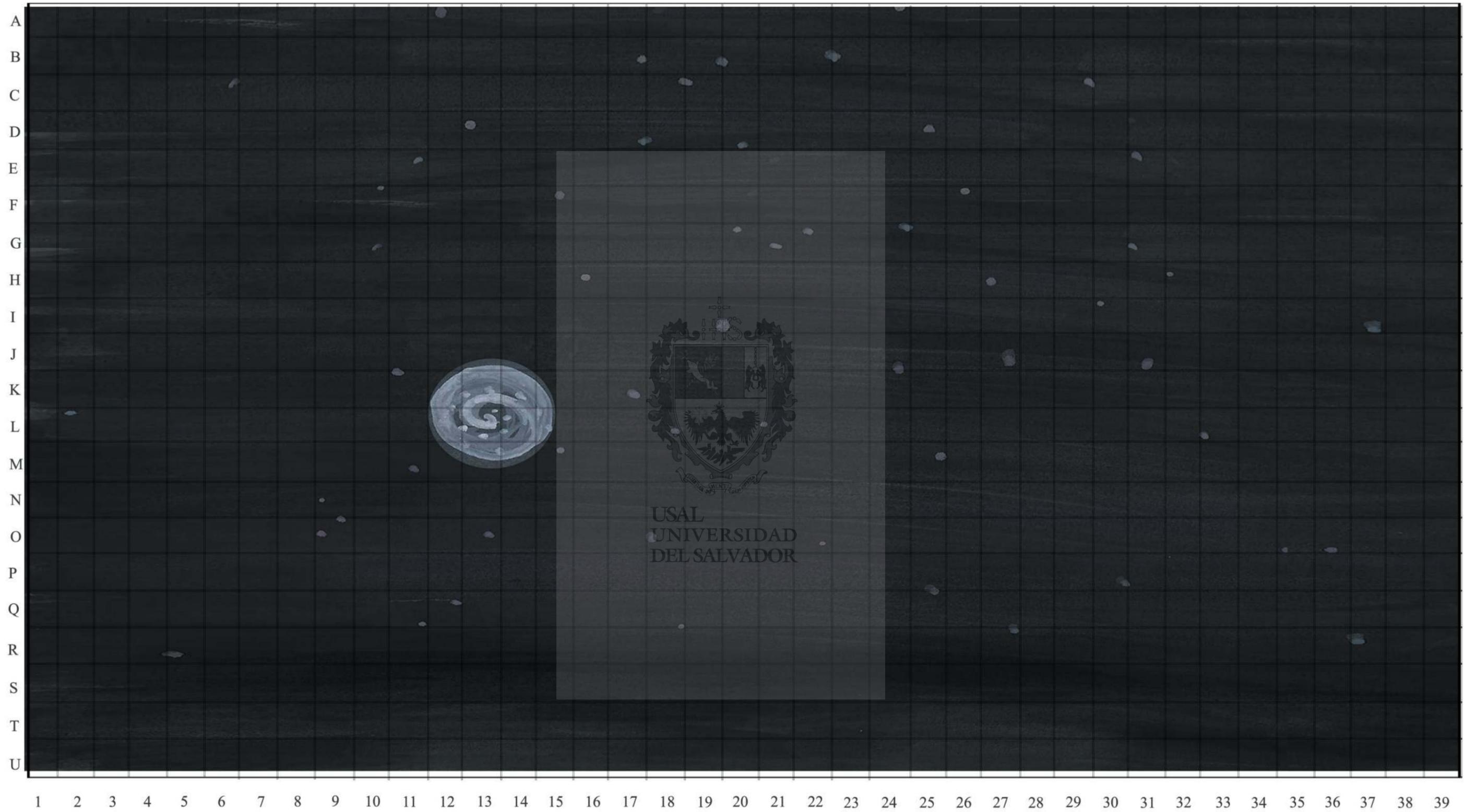
USAL - EAA - 2018

Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 57

Nombre: Desarrollo de Telones - 11/13

Fondo 2



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark

Profesora: María Clara Beitía

Año: 2018

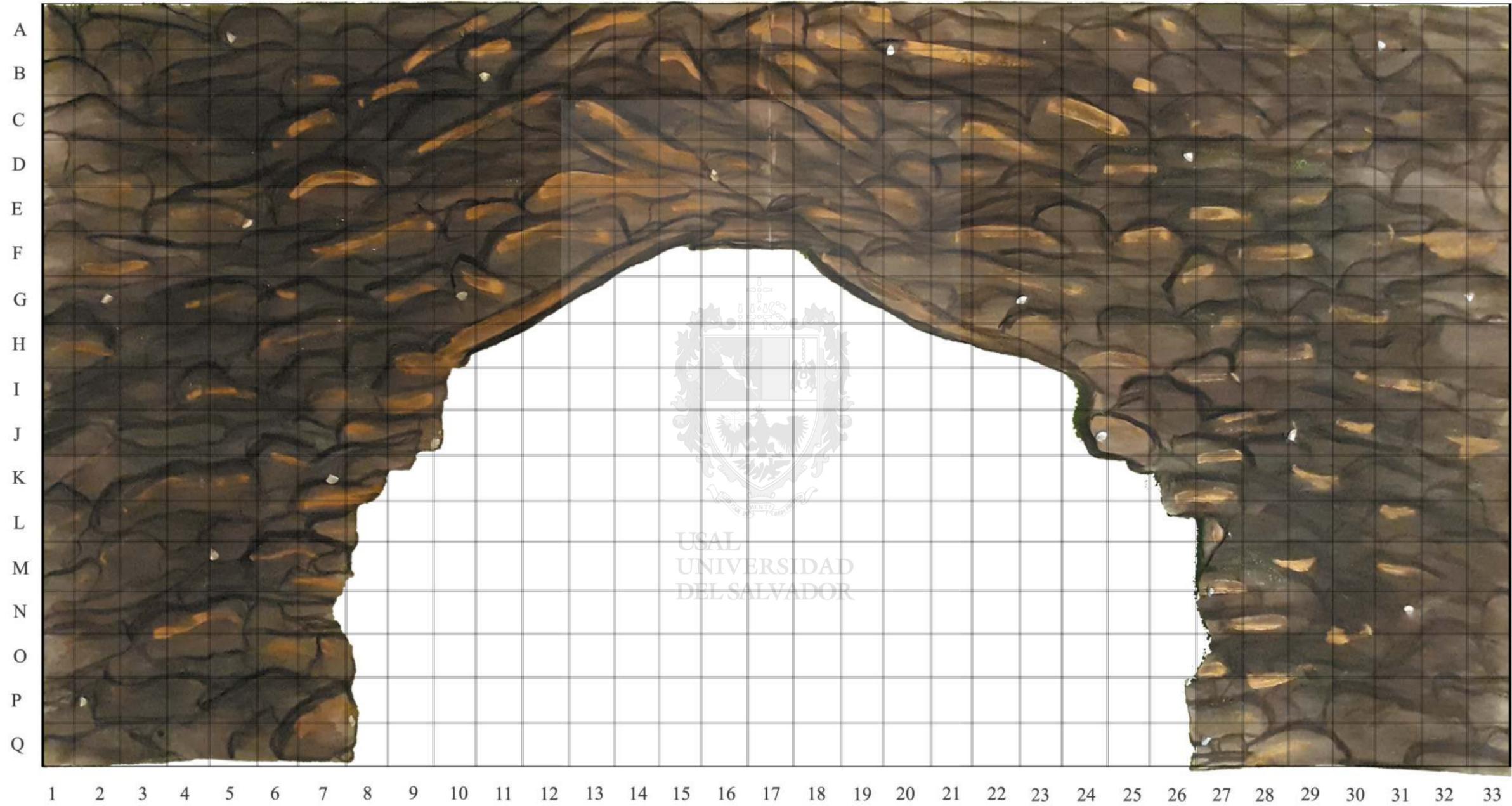
USAL - EAA - 2018

Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 58

Nombre: Desarrollo de Telones - 12/13

Rompimiento 7



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 59

Nombre: Desarrollo de Telones - 13/13



USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

ILUMINACIÓN

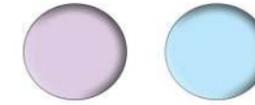
ESCENA SUEÑO

Acto I / Cuadro I

Acto IV / Cuadro II



Colores:



Artefactos:

Reflectore 2
Foco de 750W

Reflectores 1-3-5-6-7-8-9
ParLite RGB

Observación:

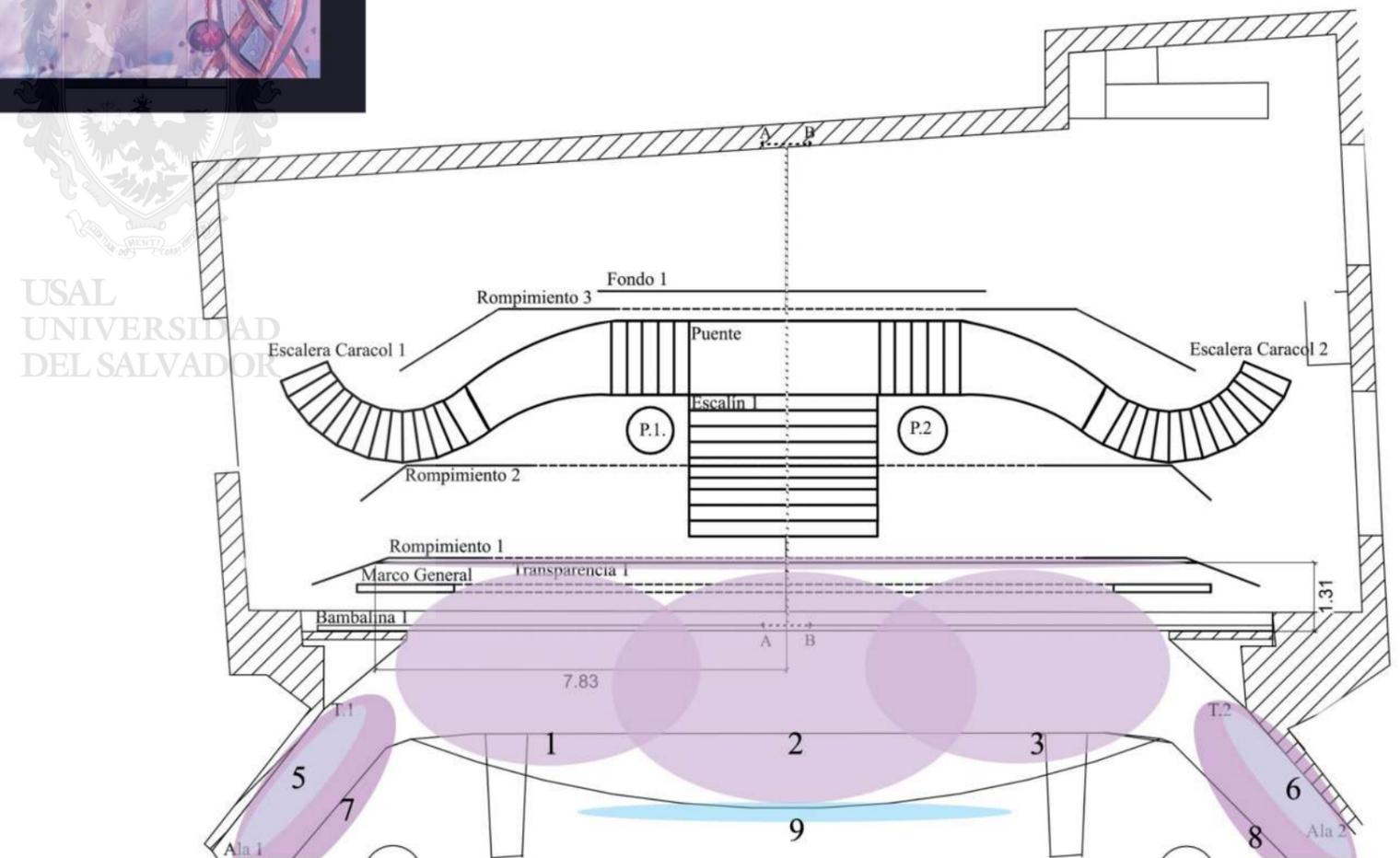
Para esta escena se coloca la Transparencia 1 delante de la escenografía que se debe mantener oculta hasta el momento de ser revelada. Es fundamental iluminar dicho telón de tal manera que se logre este efecto.

Intensidades:

1-2-3: 60%

5-6: 40%

7-8-9: 30%



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

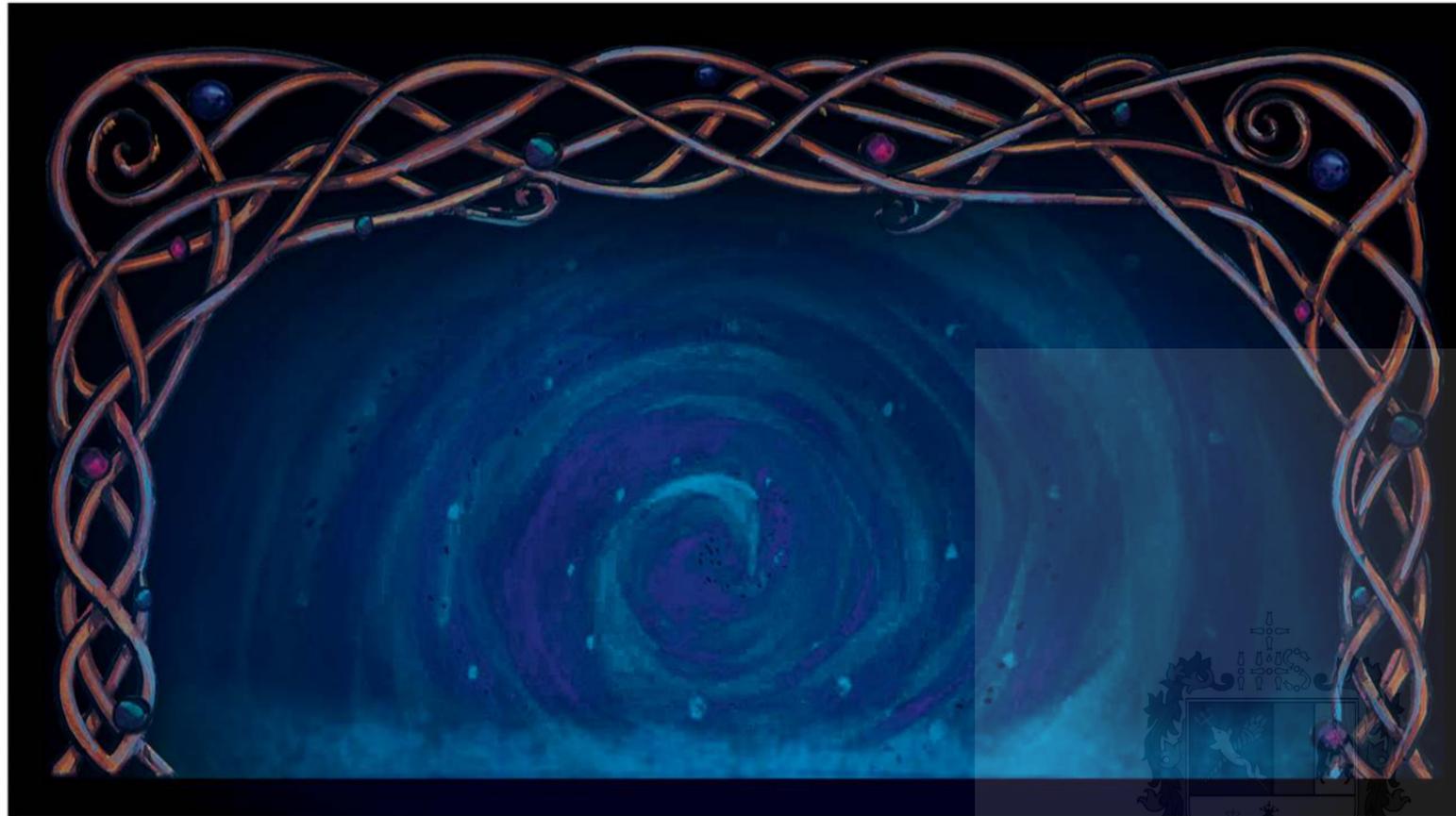
USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 60

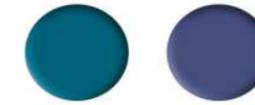
Nombre: Iluminación - Escena Sueño
AI / CI
A IV / C II

ESCENA SUEÑO

Acto I / Cuadro I



Colores:



Artefactos:

Reflectore 2
Foco de 750W

Reflectores 1-3-5-6-7-8-9
ParLite RGB

Observación:

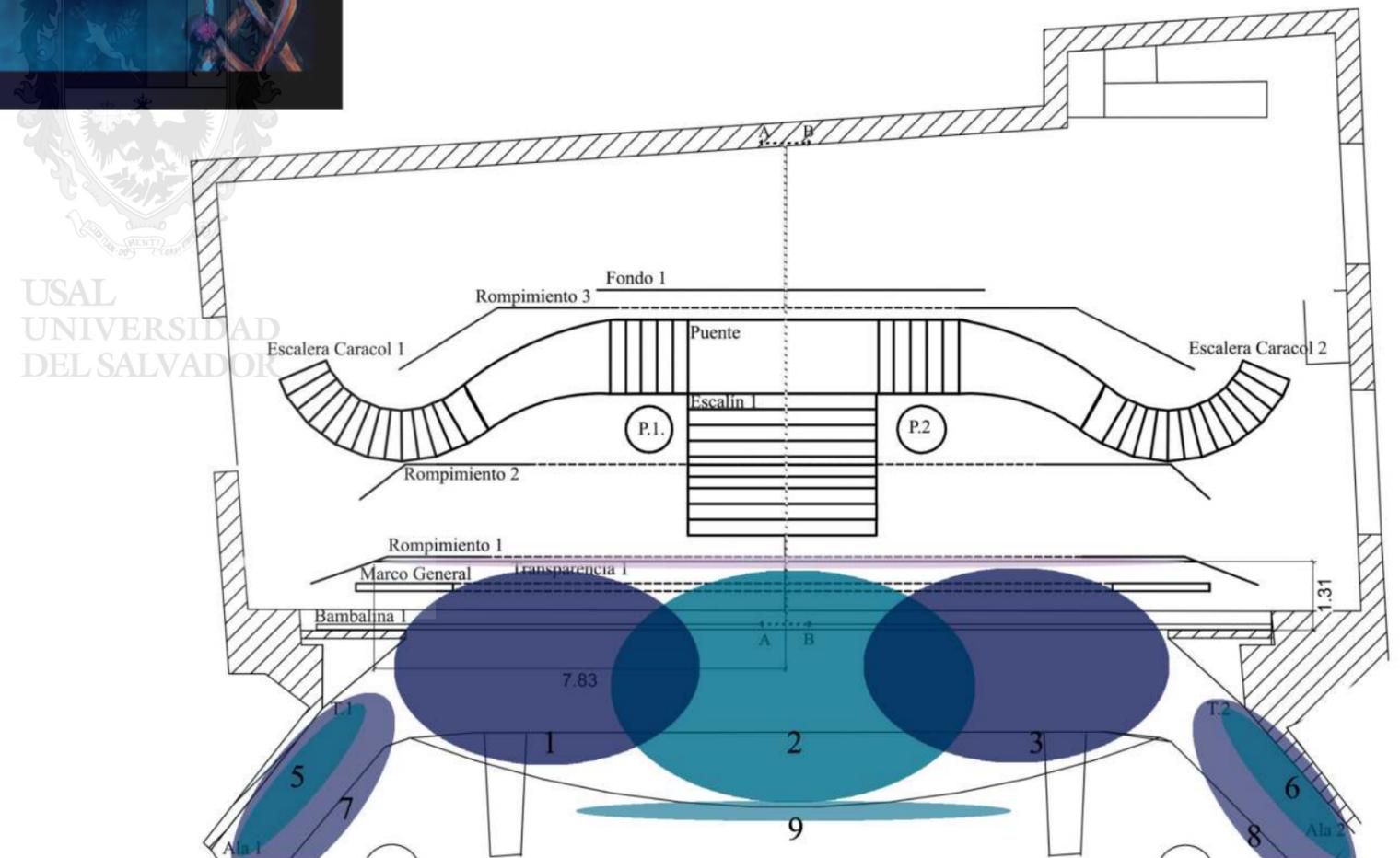
La Transparencia 2 que se ve arriba será la sustituta de la Transparencia 1 también del Acto I / Cuadro I. Luego de que finalice el baile correspondiente a la escena previamente mencionada, se dará lugar a un apagón total durante el comienzo de la siguiente pieza musical, mientras que se intercambia la transparencia previa por la que se ve arriba.

Intensidades:

1-2-3: 40%

5-6: 40%

7-8-9: 30%



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

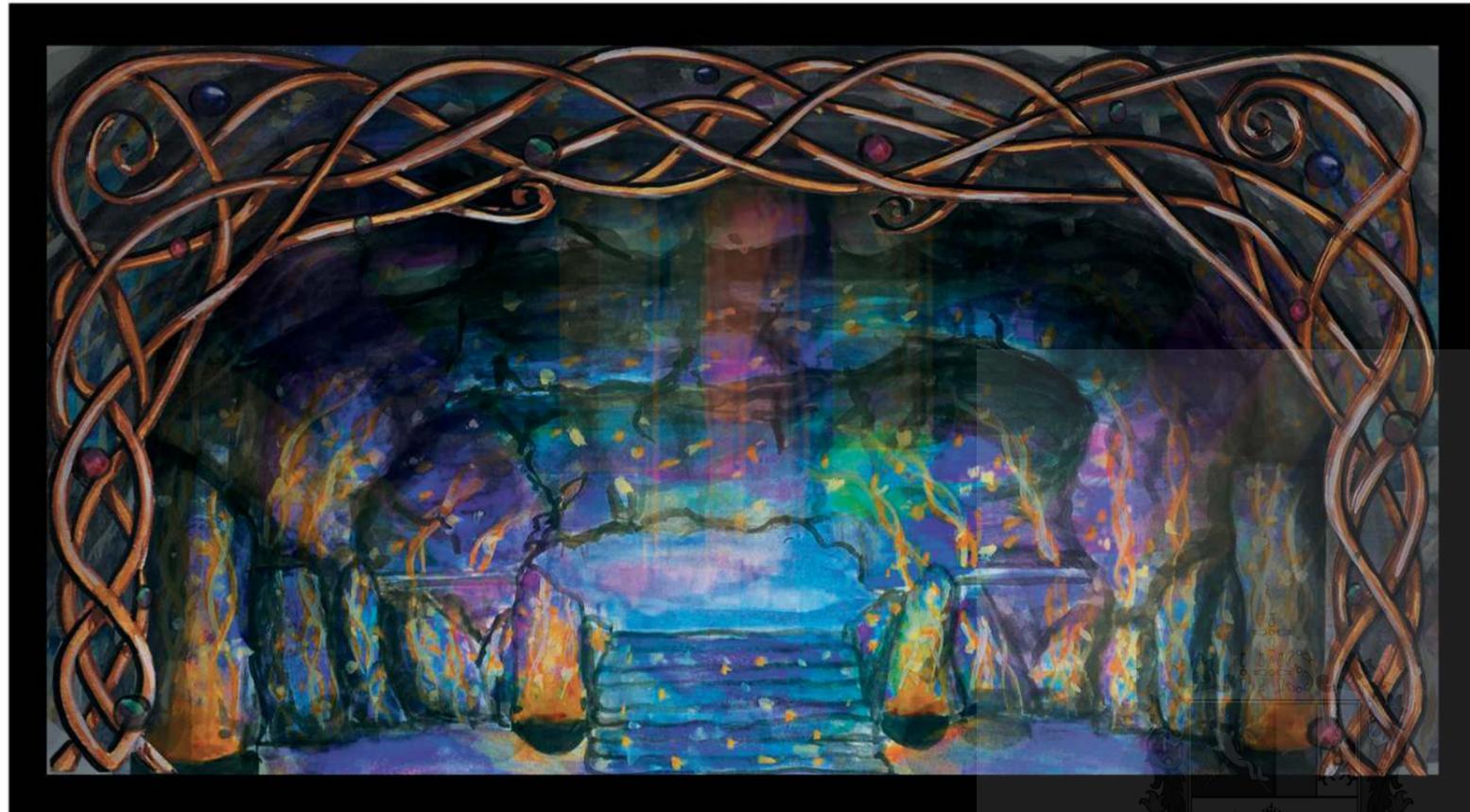
USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 61

Nombre: Iluminación - Escena Sueño
AI / CI

ESCENA CUEVA

Acto I / Cuadro II



Colores:



Artefactos:

Reflectores 10-11-12-13-14-15-16-17-18-31-32-33-34
Foco de 750W

Reflectores 1-3-5-6-7-8-9-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30
ParLite RGB

Intensidades:

10-11-12-13-14-15-17: 90%

1-3-7-8-16-18-25-26-27-28-29-30: 80%

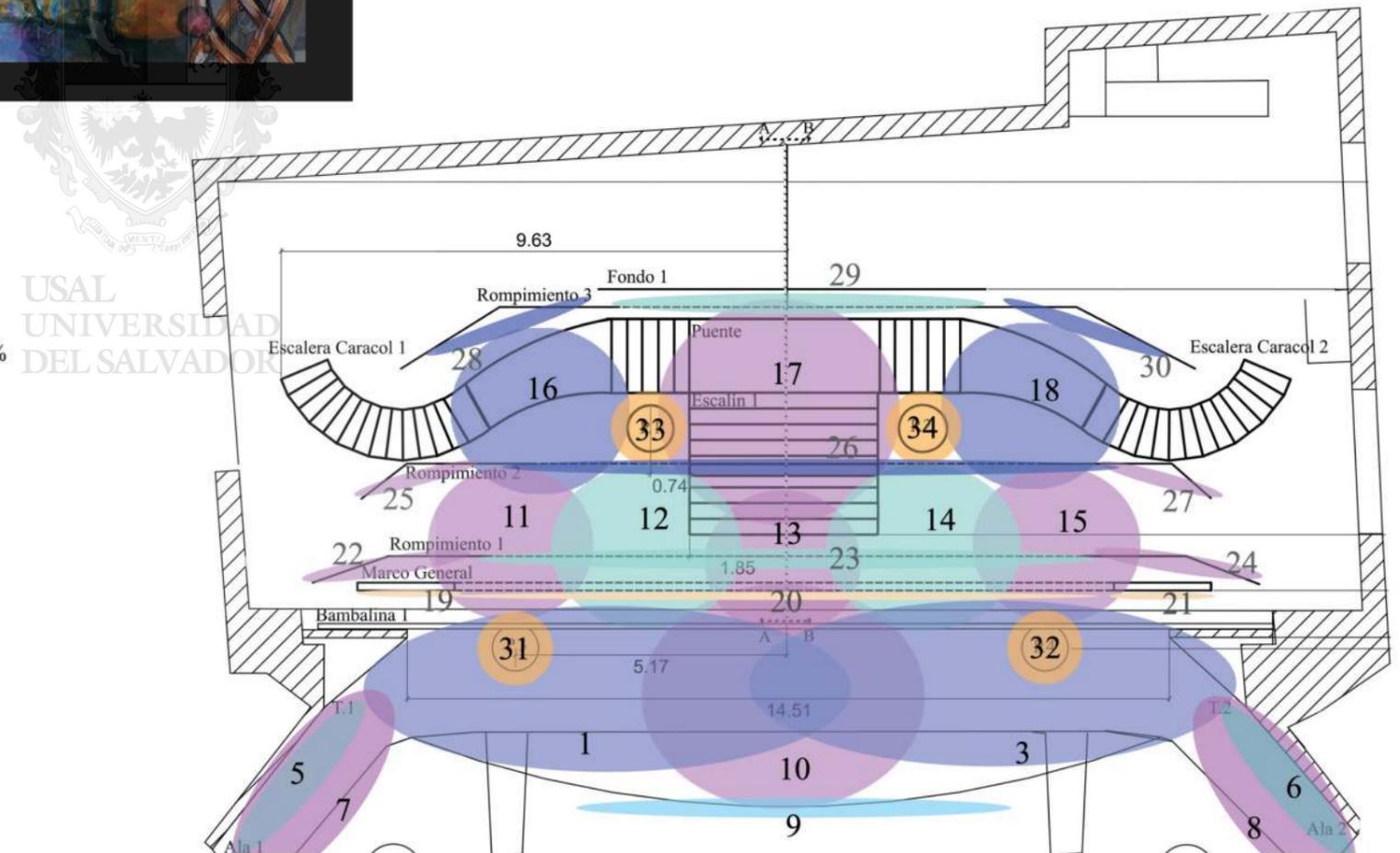
5-6: 70%

31-32-33-34: 50%

9-22-23-24: 20%

Observación:

Esta escena cuenta con la iluminación propia de los artefactos lumínicos de la puesta (Pebeteros), y sobre ella se agrega la iluminación sugerida a la derecha.



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

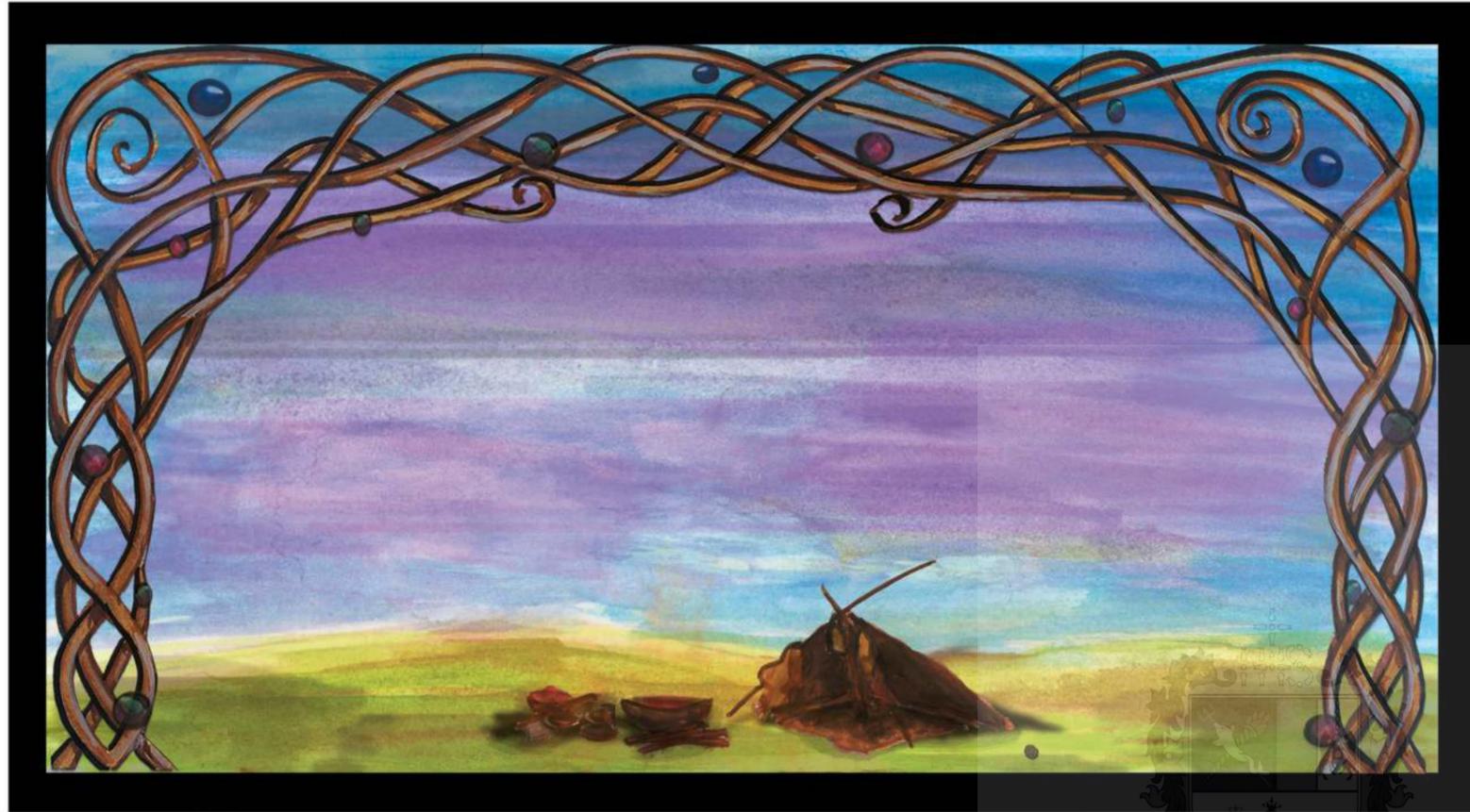
USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 62

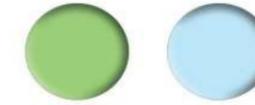
Nombre: Iluminación - Escena Cueva
AI / CII

ESCENA ACAMPE

Acto II / Cuadro I



Colores:



Artefactos:

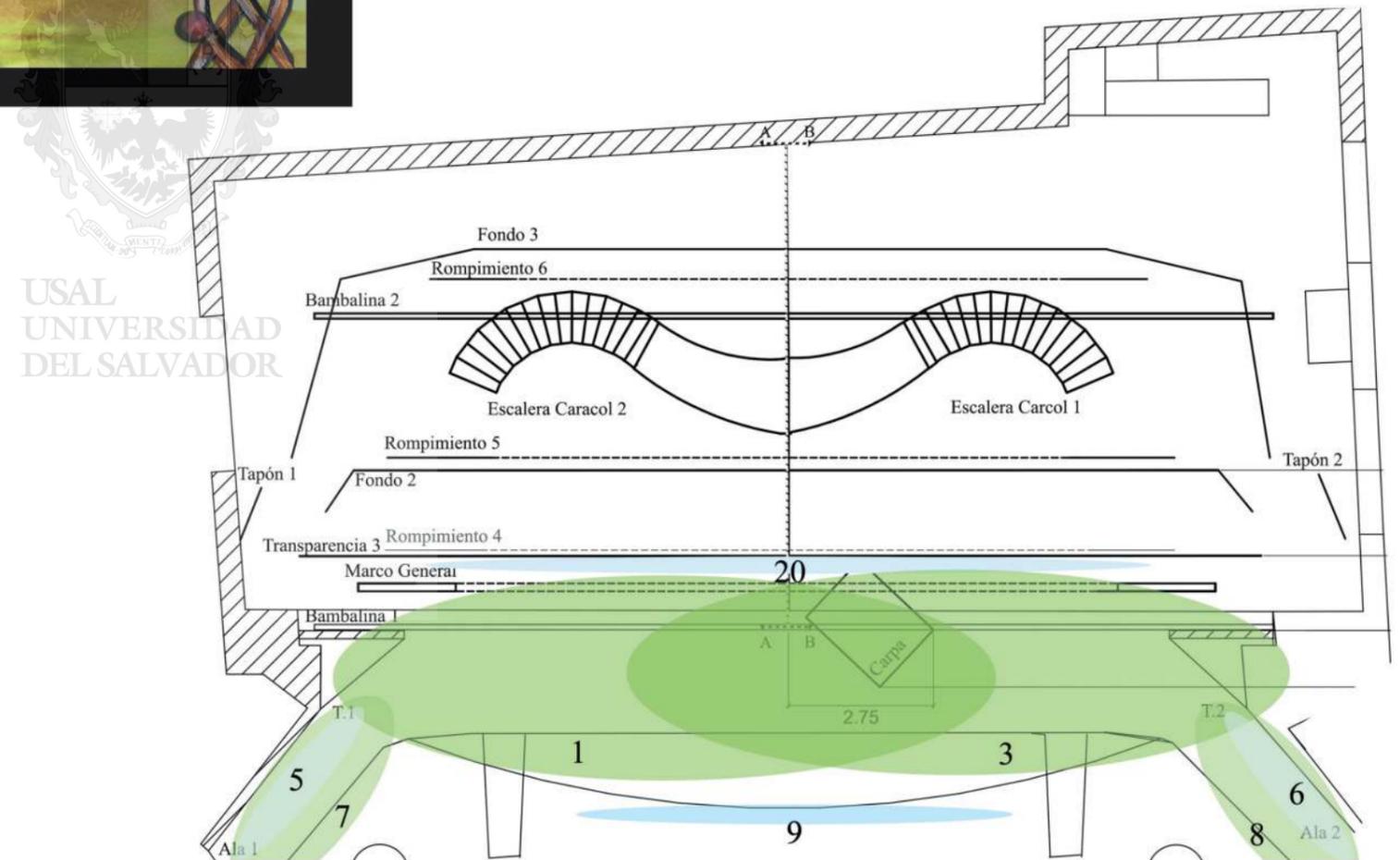
Reflectores 1-3-5-6-7-8-9-20
ParLite RGB

Intensidades:

1-3-7-8-20: 90%
5-6-9: 70%
8-9-10: 40%
11: 40%
12-13-14-15-16-17-18-19-20: 30%
21-23: 40%
22: 50%

Observación:

Para esta escena se coloca la Transparencia 3 delante de la escenografía y el telón Fondo 2 que se debe mantener oculto hasta el momento de ser revelado. Es fundamental iluminar dichos telón de tal manera que se logre este efecto.



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 63

Nombre: Iluminación - Escena Acampe
AII / CI

ESCENA ACAMPE

Acto II / Cuadro I



Colores:



Artefactos:

Reflectores 1-3-5-6-7-8-9-19-20-21-26
ParLite RGB

Reflectores 35-36
Elipsoidales

Observación:

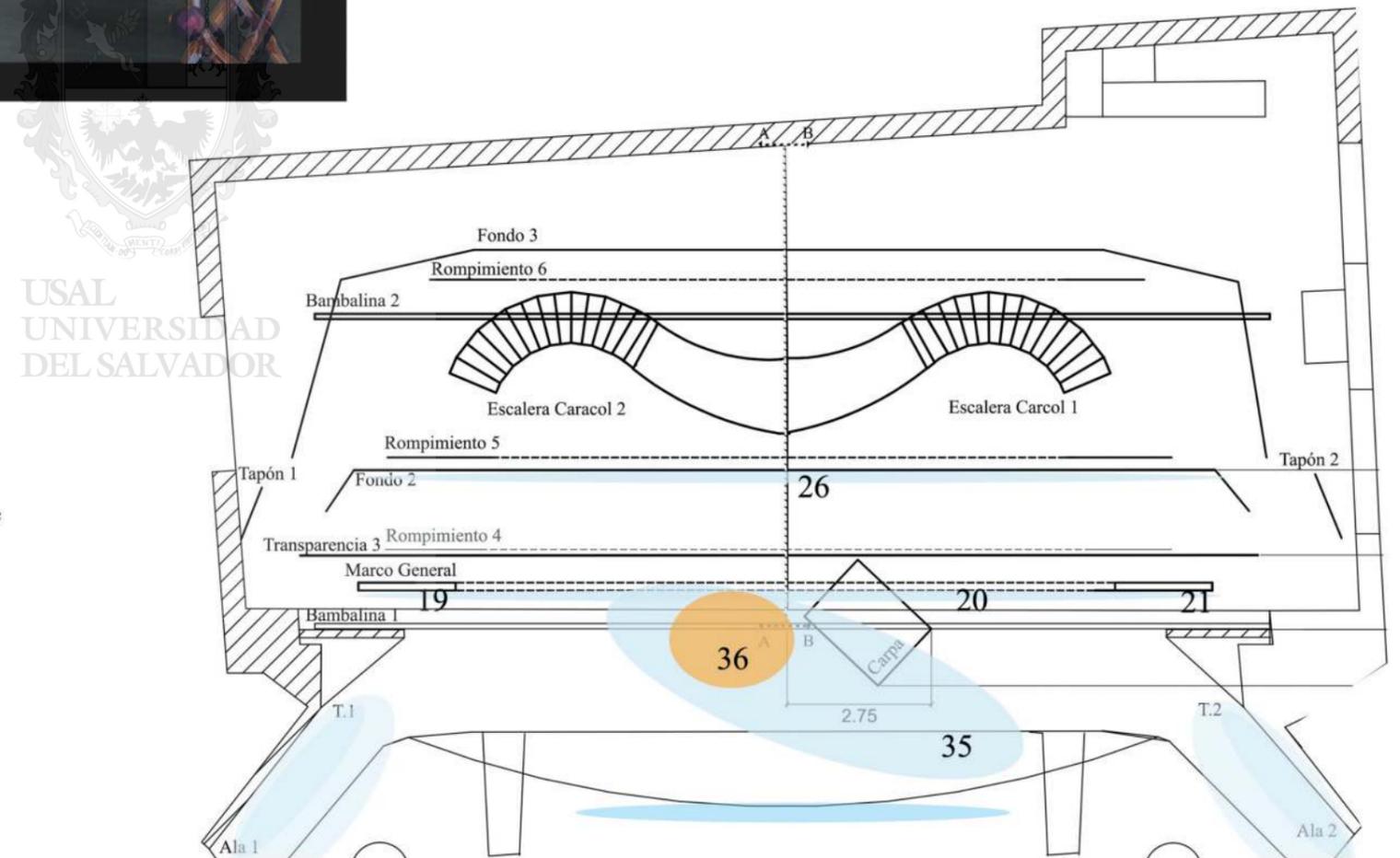
Este telón será visto a través de la Transparencia 3 y por lo tanto habrá que iluminarlo de tal manera que se evite proyectar luz sobre la capa delantera.

Intensidades:

5-6-7-8-26-35: 80%

36: 60%

9-19-20-21: 30%



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

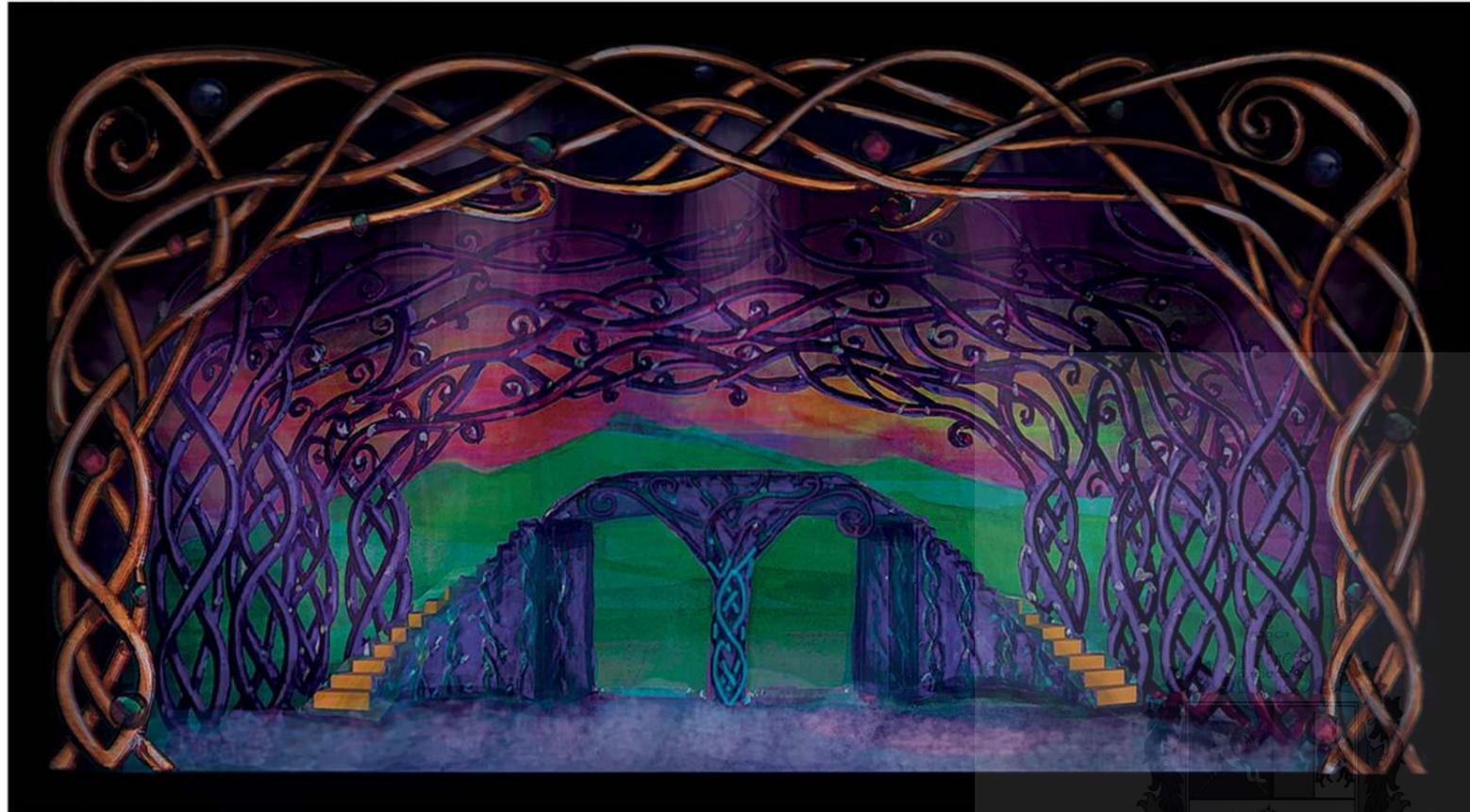
USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 64

Nombre: Iluminación - Escena Acampe
AII / CI

ESCENA LAGO

Acto II / Cuadro II



Colores:



Artefactos:

Reflectores 37-38-39-40-41
Foco de 750W

Reflectores 1-3-5-6-7-8-9-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-43-44-45
ParLite RGB

Intensidades:

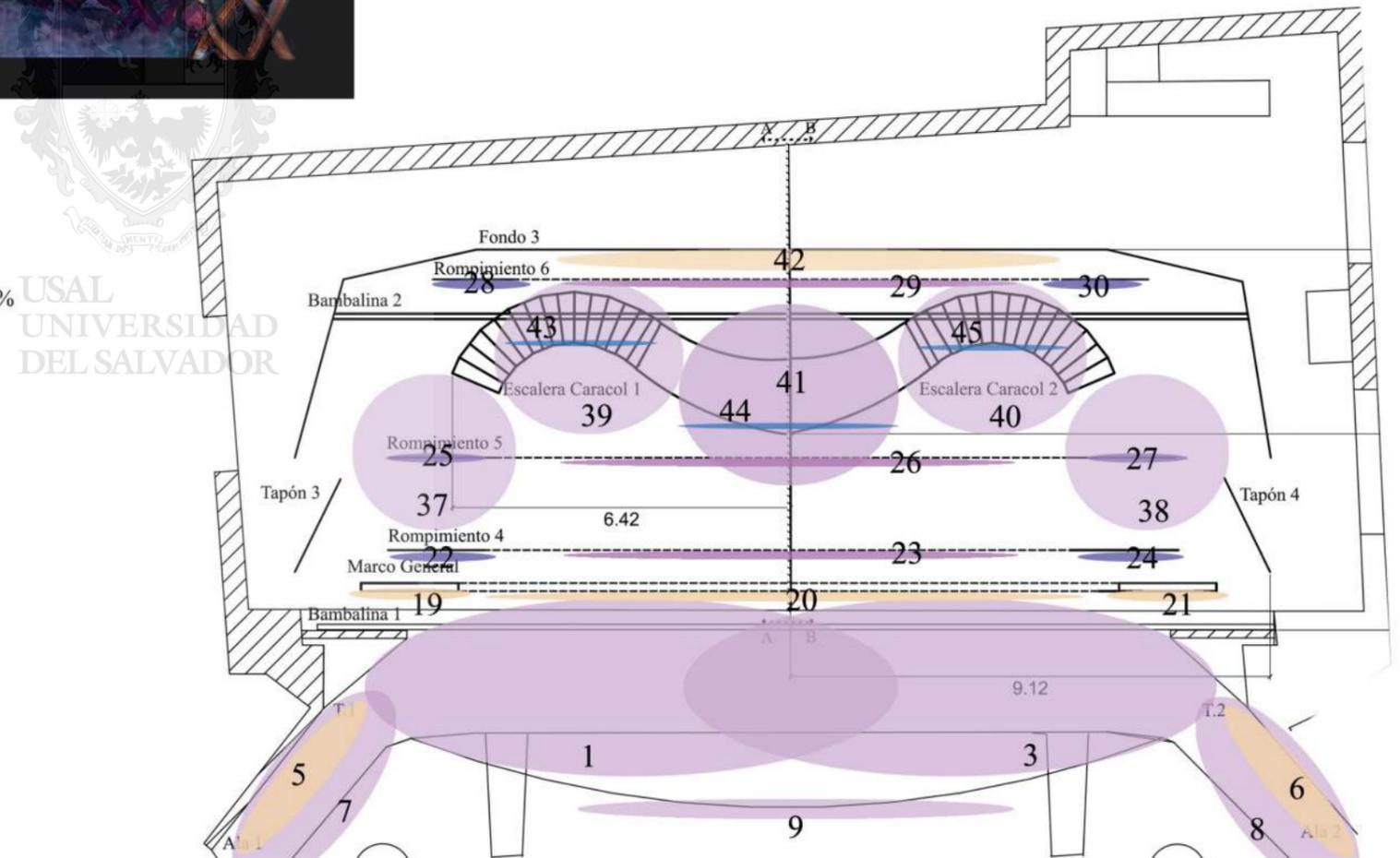
1-3-5-6-7-8-37-38-39-40-41: 80%

1-3: 70%

44: 50%

9-19-20-21-42-43-45: 40%

22-24-25-27-28-30: 30%



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

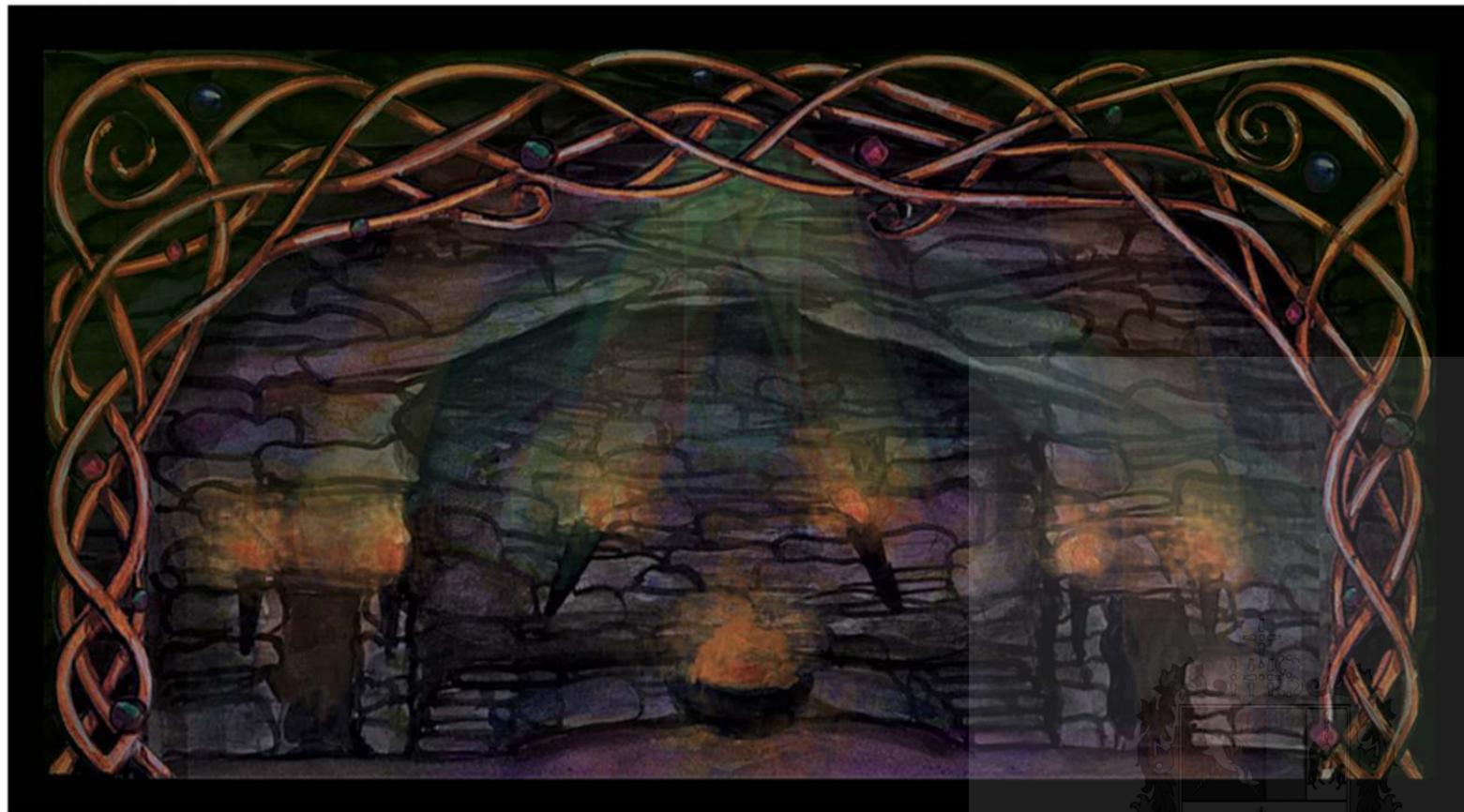
USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 65

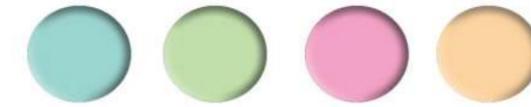
Nombre: Iluminación - Escena Lago
AII / CII

ESCENA CASTILLO

Acto III / Cuadro I



Colores:



Artefactos:

Reflectores 10-46-47-48-49-50-51-52-53

Foco de 750W

Reflectores 1-3-5-6-7-8-9-19-20-21-26

ParLite RGB

Observación:

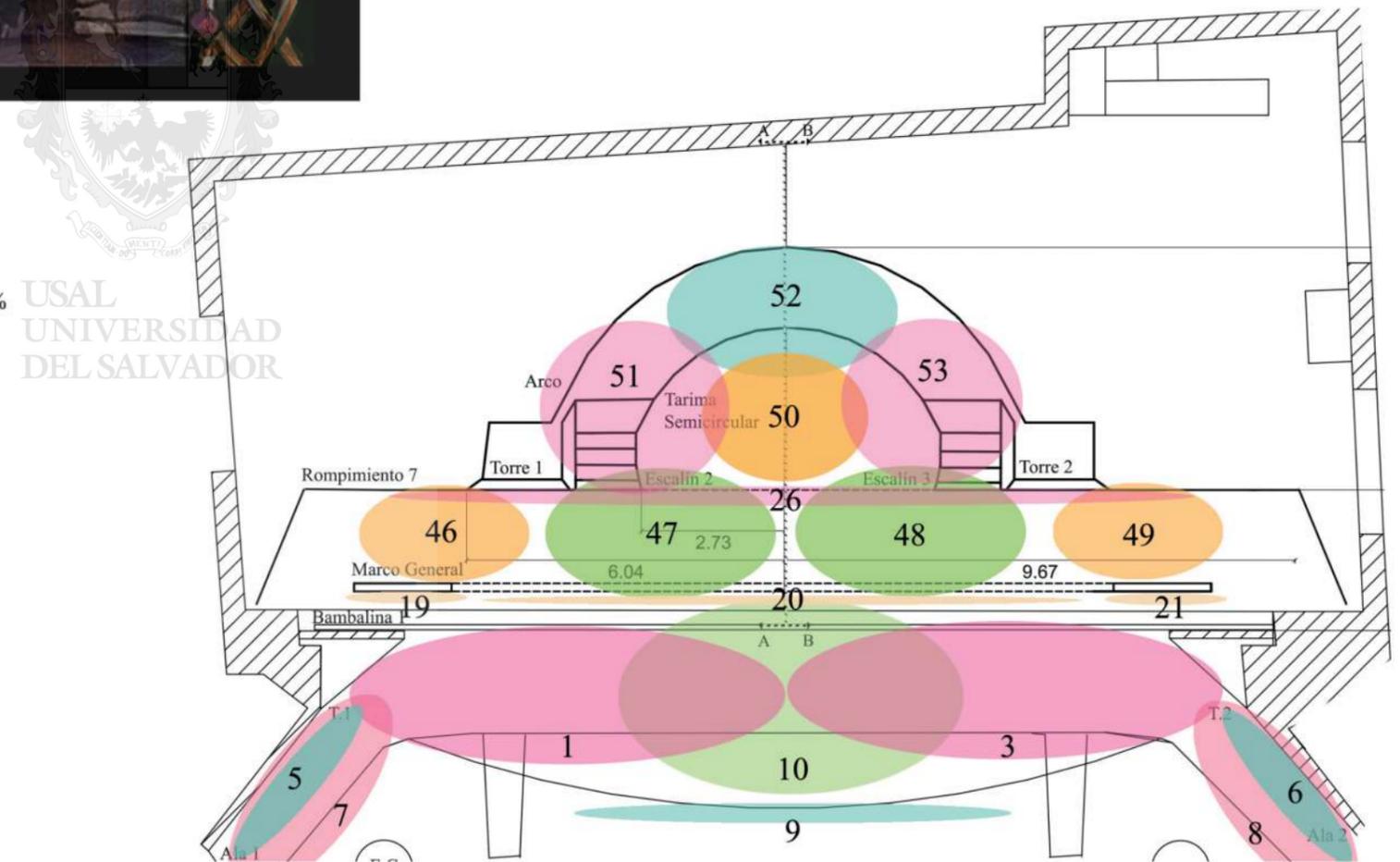
Esta escena cuenta con la iluminación propia de los artefactos lumínicos de la puesta (Pebetero y Antorchas), y sobre ella se agrega la iluminación sugerida a la derecha.

Intensidades:

1-3-5-6-7-8-10-46-47-48-49-50-51-52-53: 80%

19-20-21-26: 50%

9: 40%



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

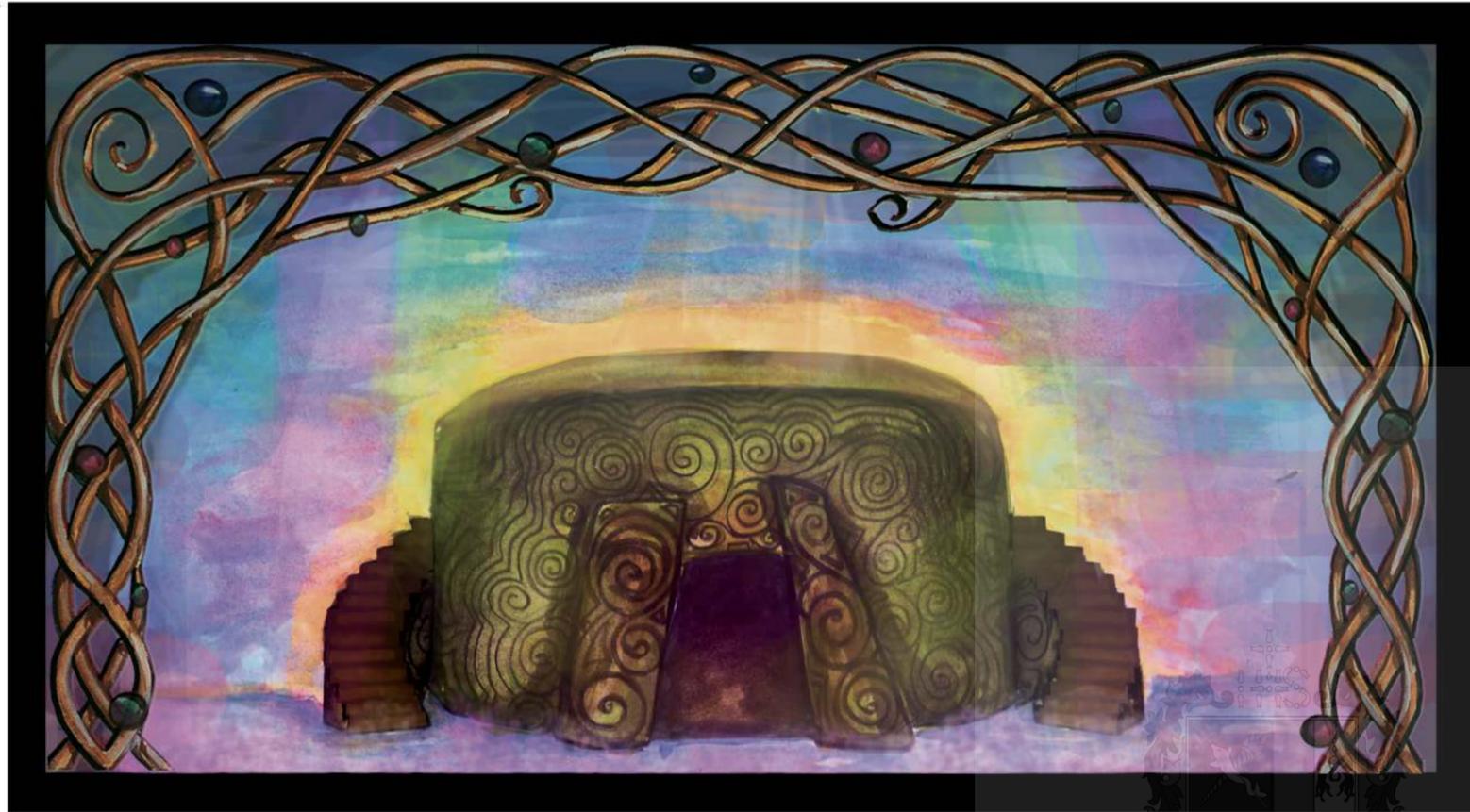
Alumna: Amy Clark
 Profesora: María Clara Beitía
 Año: 2018
 USAL - EAA - 2018
 Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 66

Nombre: Iluminación - Escena Castillo
 AIII / CI

ESCENA MORADA

Acto IV / Cuadro I



Colores:



Artefactos:

Reflectores 10-31-32-46-47-48-49-54-55-56-58-60-61
Foco de 750W

Reflectores 1-3-5-6-7-8-9-19-20-21-57-59
ParLite RGB

Intensidades:

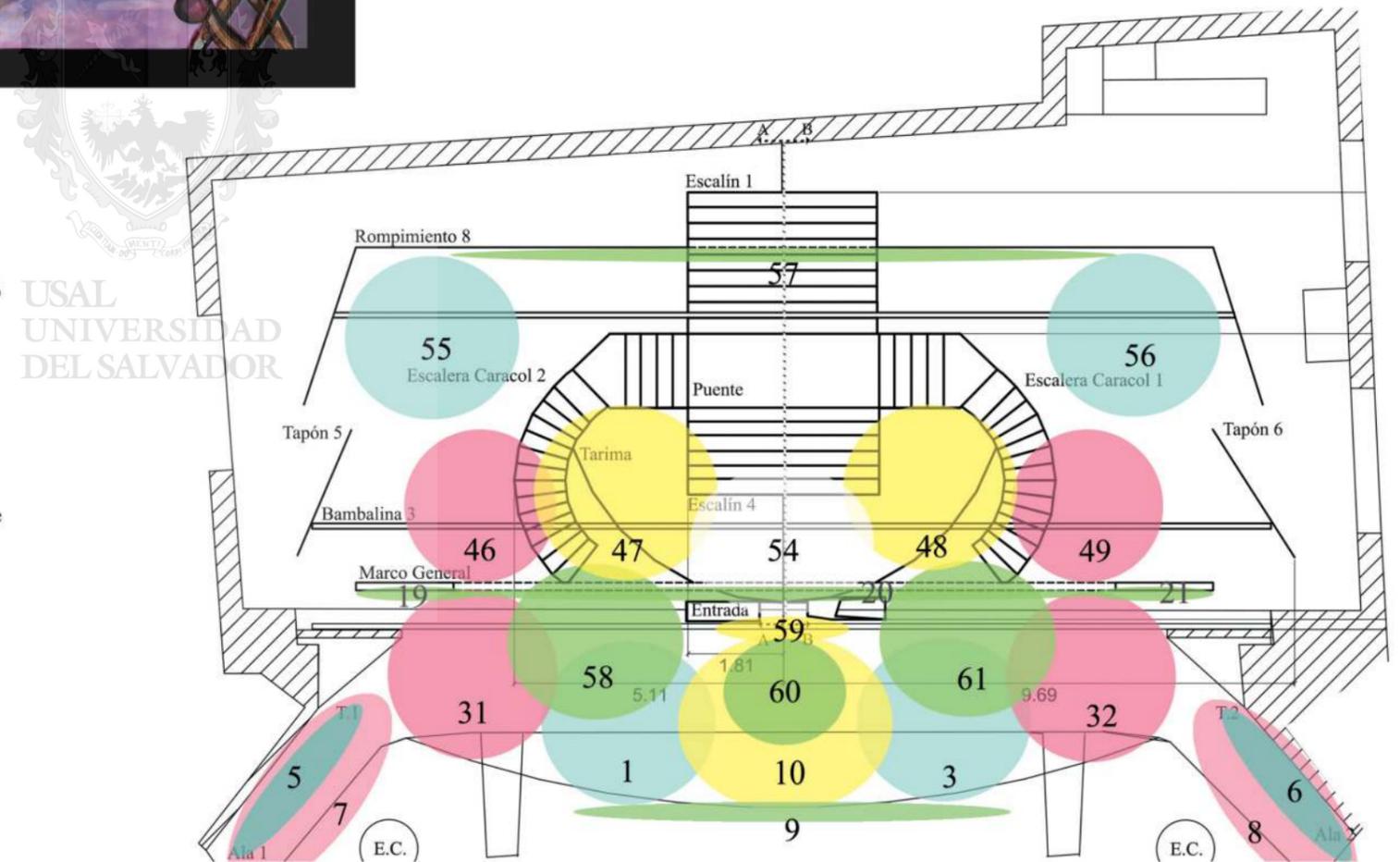
1-3-5-6-7-8-10-31-32-47-48-54-57-58-59-61-60: 80%

46-49-55-56: 50%

9-19-20-21: 40%

Observación:

Esta escena cuenta con la iluminación propia de los artefactos lumínicos de la puesta (Pebetero y Antorchas), y sobre ella se agrega la iluminación sugerida a la derecha.



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 67

Nombre: Iluminación - Escena Morada
AIV/ CI



USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

VESTUARIO

Desarrollo de Trajes
Vestuario en Escena



USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

DESARROLLO DE
TRAJES

PLANILLA - FLUJO DE PERSONAJES

		Angus	Caer	Bov el Rojo	Madre de Angus	Padre de Angus	Rey de Munster	Rey de Ulster	Rey de Leinster
ACTO 1/ CUADRO 1	1: Locución								
	2: Celtic Dream								
	3: Vikings								
	4: I will find you								
ACTO 1/ CUADRO 2	5: Locución								
	6: Dance with dragons								
	7: Antics								
	8: Misty Mountain Cold								
ACTO 2/ CUADRO 1	9: Fireworks								
	10: Locución y Celtic Moon								
	11: Song of the Sea								
	12: Callum's road								
ACTO 3/ CUADRO 1	13: Slip Jig set								
	14: Hanover reel								
	15: Locución								
	16: Sathbh Ni Bhruinneallaigh								
ACTO 4/ CUADRO 1	17: Gneevguillia reel								
	18: An Túll								
	19: Song of the Sea								
	20: I will find you								
ACTO 4/ CUADRO 2	21: Locución								
	22: Nil Sé'n Lá								
	23: Dowd's Favourite								
	24: King of the Fairies								
ACTO 4/ CUADRO 2	25: Suil a Ruin								
	26: Molly on the Shore								

		Rey de Connacht	Ethal Anubal	Aliell	Maniev	Cortesianos	Damas del lago	Amigos de Angus
ACTO 1/ CUADRO 1	1: Locución							
	2: Celtic Dream							
	3: Vikings							
	4: I will find you							
ACTO 1/ CUADRO 2	5: Locución							
	6: Dance with dragons							
	7: Antics							
	8: Misty Mountain Cold							
ACTO 2/ CUADRO 1	9: Fireworks							
	10: Locución y Celtic Moon							
	11: Song of the Sea							
	12: Callum's road							
ACTO 3/ CUADRO 1	13: Slip Jig set							
	14: Hanover reel							
	15: Locución							
	16: Sathbh Ni Bhruinneallaigh							
ACTO 4/ CUADRO 1	17: Gneevguillia reel							
	18: An Túll							
	19: Song of the Sea							
	20: I will find you							
ACTO 4/ CUADRO 2	21: Locución							
	22: Nil Sé'n Lá							
	23: Dowd's Favourite							
	24: King of the Fairies							
ACTO 4/ CUADRO 2	25: Suil a Ruin							
	26: Molly on the Shore							

“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

USAL - EAA - 2018

Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

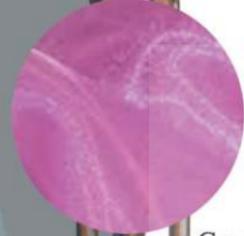
Nº: 69

Nombre: Planilla - Flujo de Personajes

ANGUS



Gasa



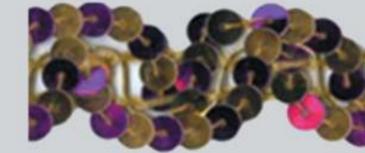
Gasa Cristal



Dupioni



Mecánico



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 70

Nombre: Vestuario - Angus

BOV



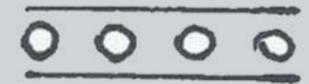
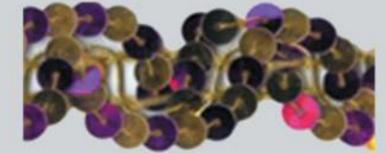
Tornasol Metálico



Terciopeo



Organza Tornasol



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark

Profesora: María Clara Beitía

Año: 2018

USAL - EAA - 2018

Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 71

Nombre: Vestuario - Bov

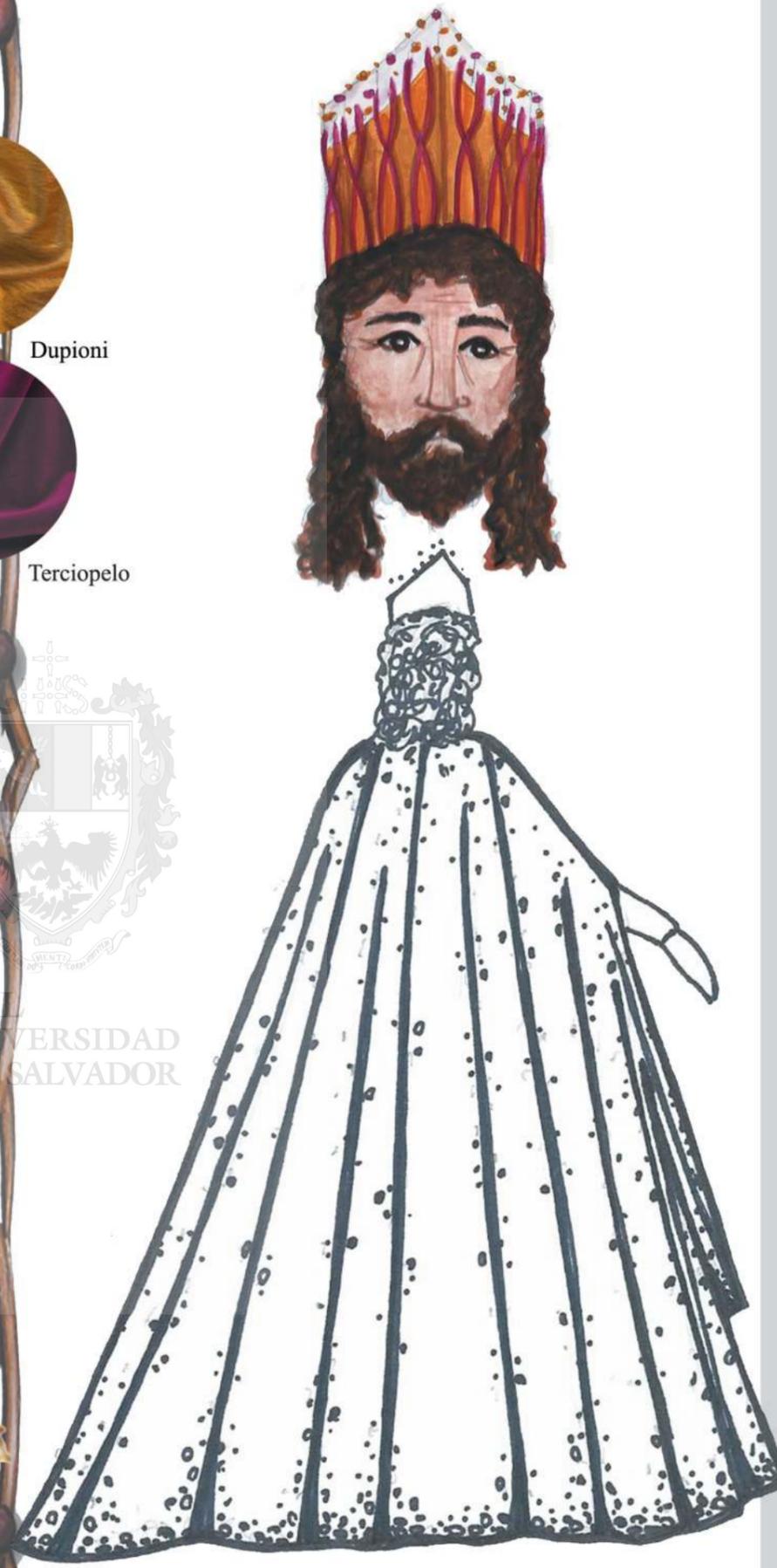
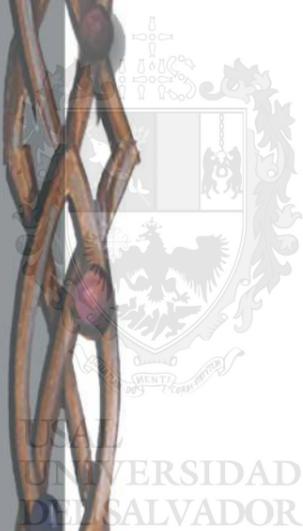
PADRE DE ANGUS



Dupioni



Terciopelo



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark

Profesora: María Clara Beitía

Año: 2018

USAL - EAA - 2018

Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

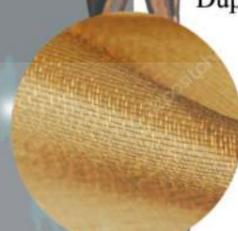
Nº: 72

Nombre: Vestuario - Padre de Angus

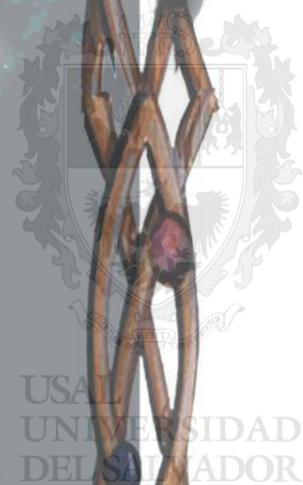
MADRE DE ANGUS



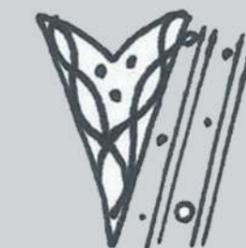
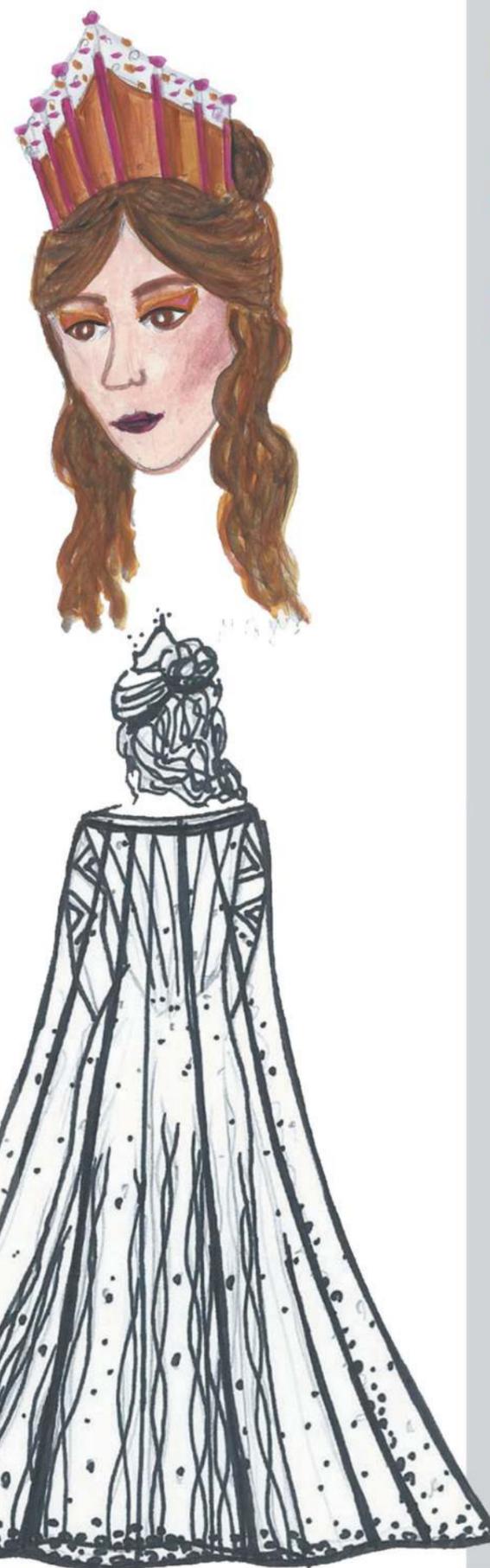
Dupioni



Gasa Cristal



USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

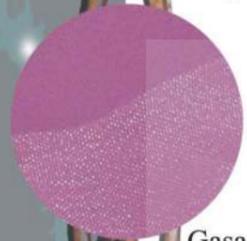
Nº: 73

Nombre: Vestuario - Madre de Angus

DAANO



Dupioni



Gasa Cristal



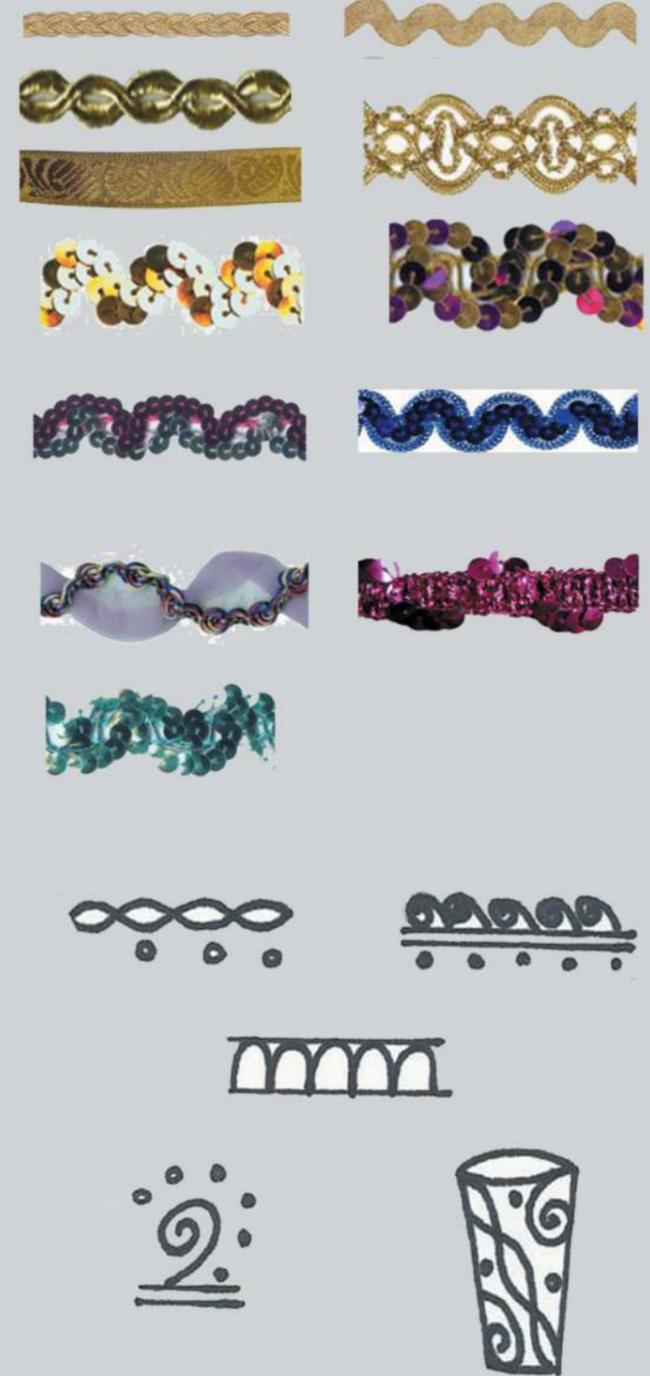
Mecánico



Dupioni



USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

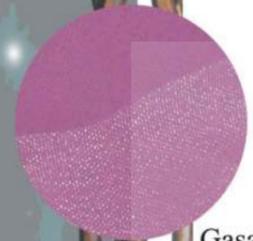
Nº: 74

Nombre: Vestuario - Daano

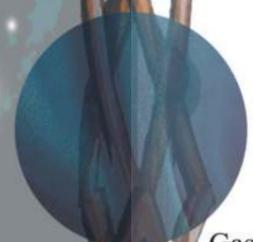
DAANA



Dupioni



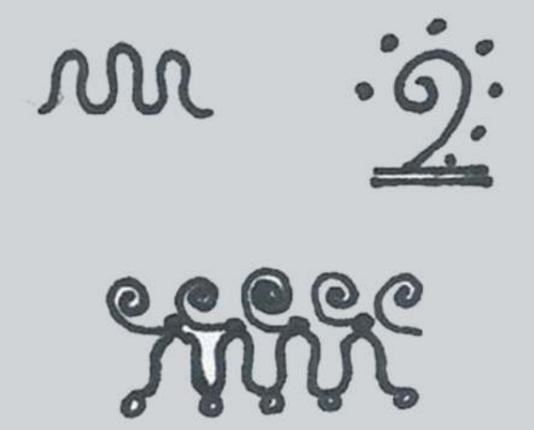
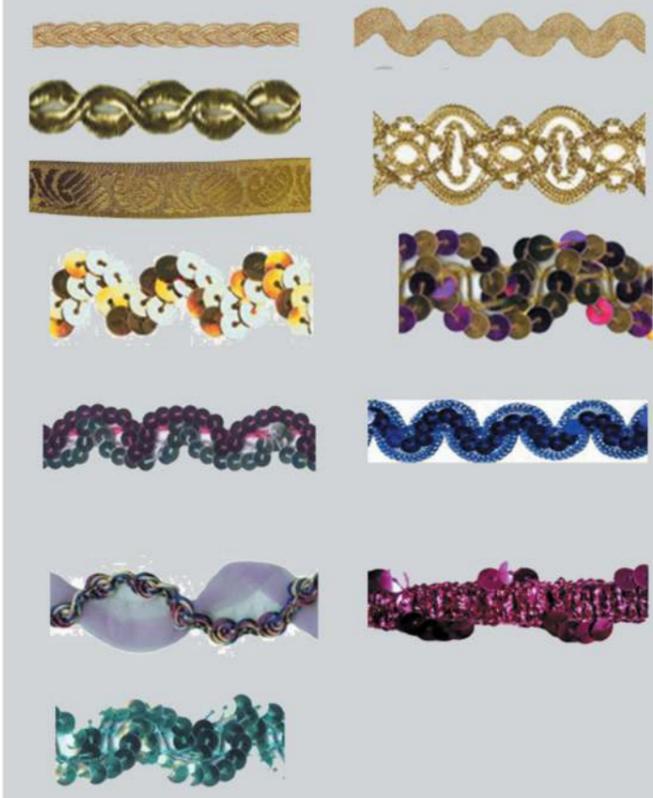
Gasa Cristal



Gasa



Dupioni



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”
Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”
Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018
USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 75
Nombre: Vestuario - Daana

CAER



Raso Saten c/
Lykra Opaco

Gasa

Dupioni



USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

USAL - EAA - 2018

Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 76

Nombre: Vestuario - Caer

DAMAS DEL LAGO



Raso Saten
Lykra Opaco



Gasa



Dupioni



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 77

Nombre: Vestuario - Damas del Lago

ETHAL



Dupioni

Mecánico

Gasa

Dupioni



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
 Profesora: María Clara Beitía
 Año: 2018

USAL - EAA - 2018
 Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 78

Nombre: Vestuario - Ethal

PADRE DE ETHAL



Dupioni



Terciopelo



Dupioni



Mecánico



Dupioni



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

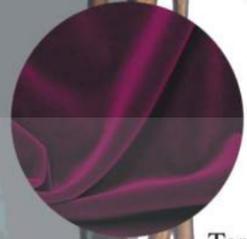
Nº: 79

Nombre: Vestuario - Padre de Ethal

MADRE DE ETHAL



Dupioni



Terciopelo



Gasa

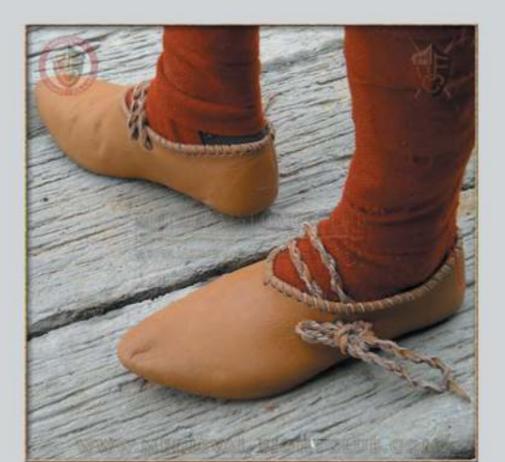
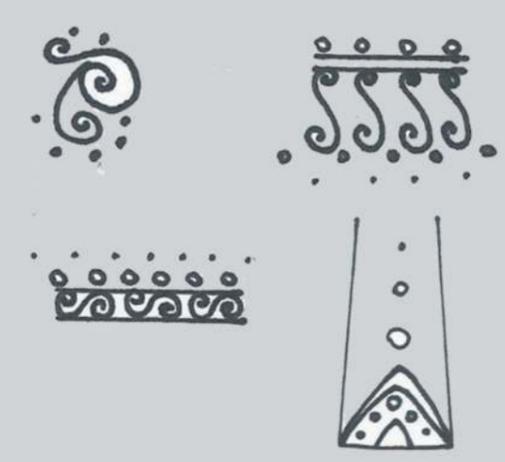


Gasa



Dupioni

USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark

Profesora: María Clara Beitía

Año: 2018

USAL - EAA - 2018

Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

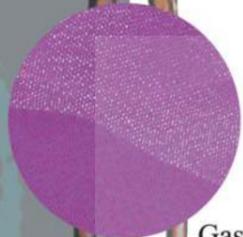
Nº: 80

Nombre: Vestuario - Madre de Ethal

HOMBRE DE LA CORTE



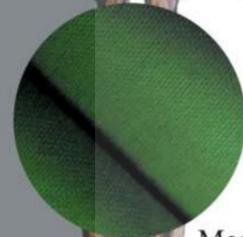
Dupioni



Gasa Cristal



Dupioni



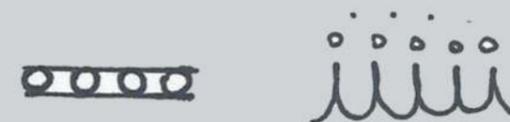
Mecánico



Dupioni



USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018
USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 81

Nombre: Vestuario - Hombre de la Corte

MUJER DE LA CORTE



Dupioni



Gasa Cristal



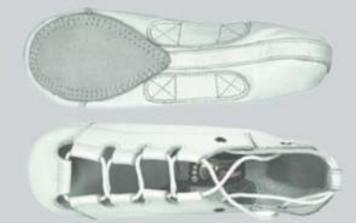
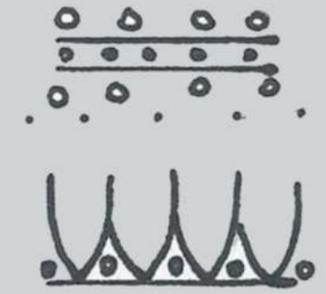
Gasa



Gasa



Dupioni



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

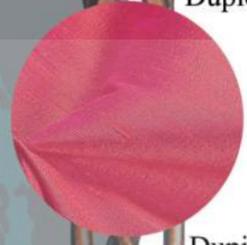
Nº: 82

Nombre: Vestuario - Mujer de la Corte

REY DE ULSTER



Dupioni



Dupioni



USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark

Profesora: María Clara Beitía

Año: 2018

USAL - EAA - 2018

Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 83

Nombre: Vestuario - Rey de Ulster

REINA DE ULSTER



Dupioni



Gasa Cristal



Dupioni



USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 84

Nombre: Vestuario - Reina de Ulster

REY DE CONNACHT



Dupioni

Dupioni



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”
Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”
Sala: Teatro Gran Rex

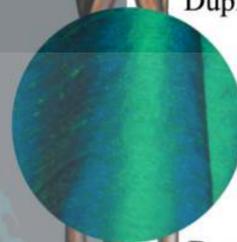
Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018
USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 85
Nombre: Vestuario - Rey de Connacht

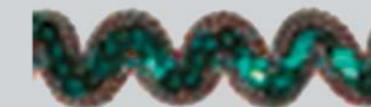
REY DE LEINSTER



Dupioni



Dupioni



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

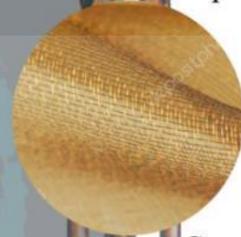
Nº: 89

Nombre: Vestuario - Rey de Leinster

REINA DE LEINSTER



Dupioni



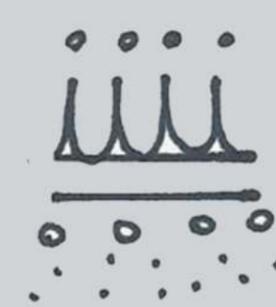
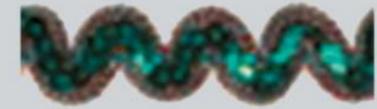
Gasa Cristal



Dupioni



USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark

Profesora: María Clara Beitía

Año: 2018

USAL - EAA - 2018

Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 90

Nombre: Vestuario - Reina de Leinster

VESTUARIO - CONJUNTO



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 91

Nombre: Vestuario - Conjunto



USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

VESTUARIOS EN
ESCENA

BOCETO - ESCENA SUEÑO

Acto I / Cuadro I



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark

Profesora: María Clara Beitía

Año: 2018

USAL - EAA - 2018

Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 92

Nombre: Vestuario en la Escenografía - 1/9

BOCETO - VISTA GENERAL



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark

Profesora: María Clara Beitía

Año: 2018

USAL - EAA - 2018

Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 100

Nombre: Vestuario en la Escenografía - 9/9

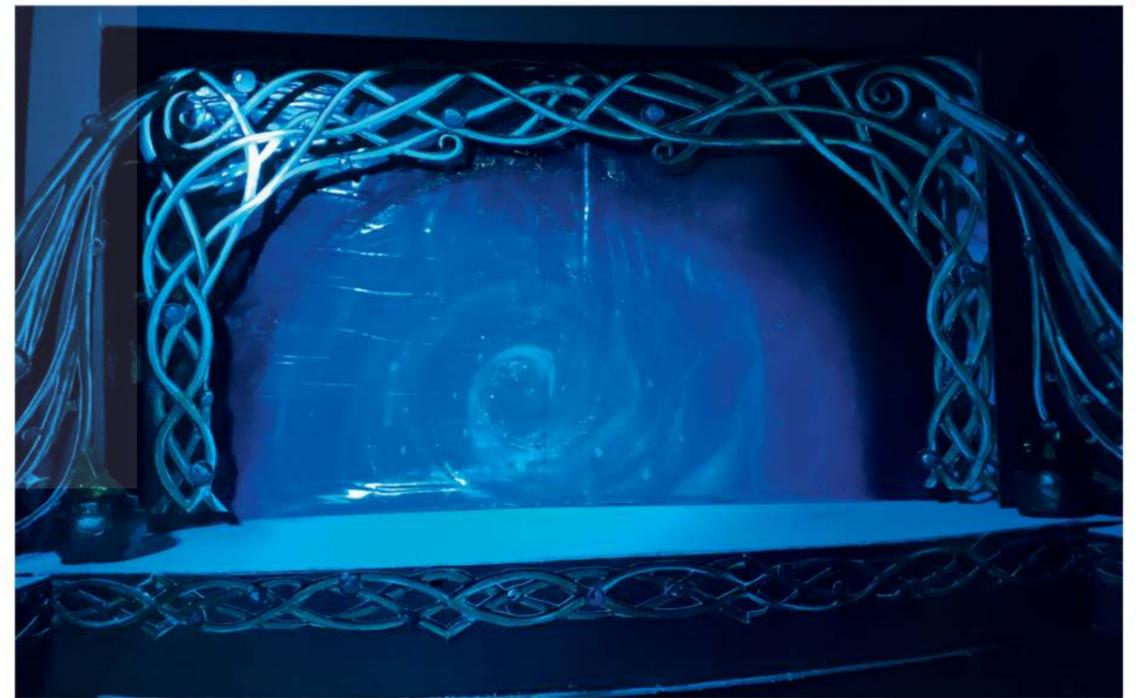
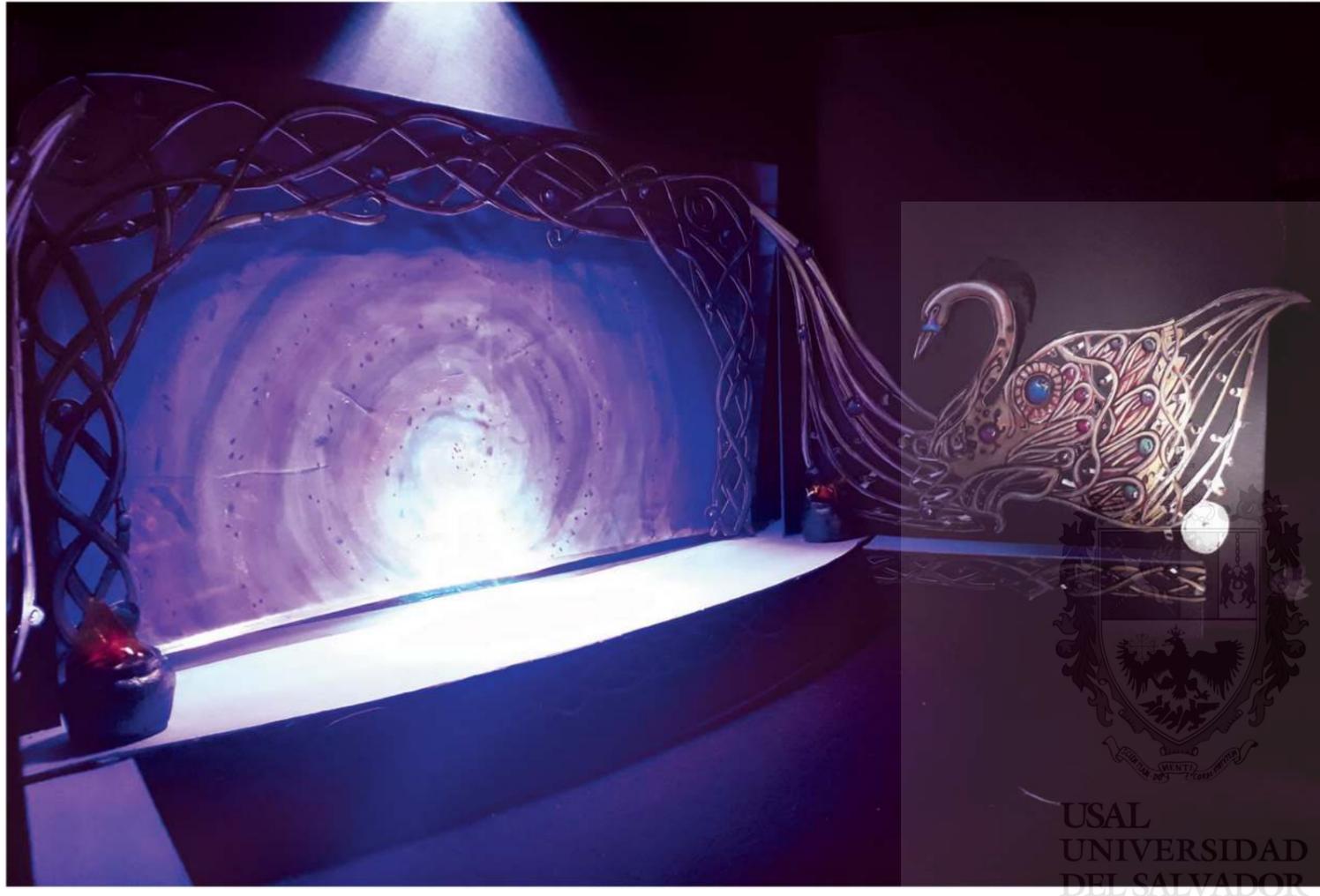


USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

MAQUETA
Imágenes del Proyecto
a Escala

MAQUETA - ESCENA SUEÑO

Acto I / Cuadro I - Acto IV / Cuadro II



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 101

Nombre: Maqueta - Escena Sueño
AI / CI - AIV / CII

MAQUETA - ESCENA CUEVA

Acto I / Cuadro II



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 102

Nombre: Maqueta - Escena Cueva
AI / CII

MAQUETA - ESCENA ACAMPE

Acto II / Cuadro I



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

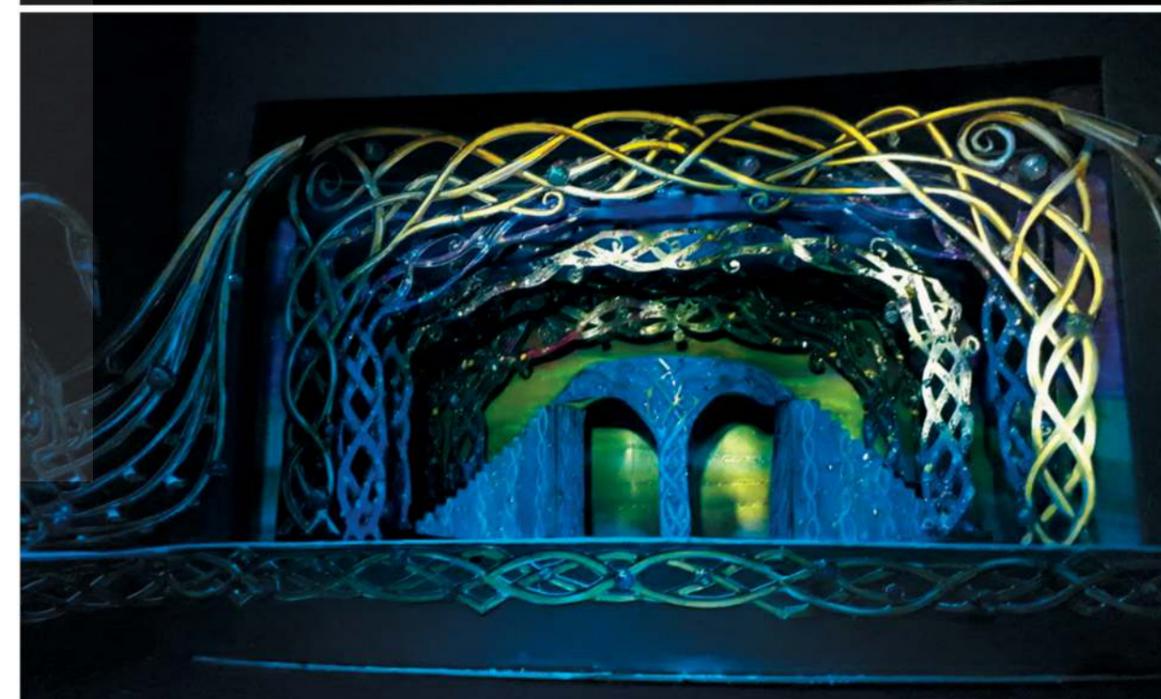
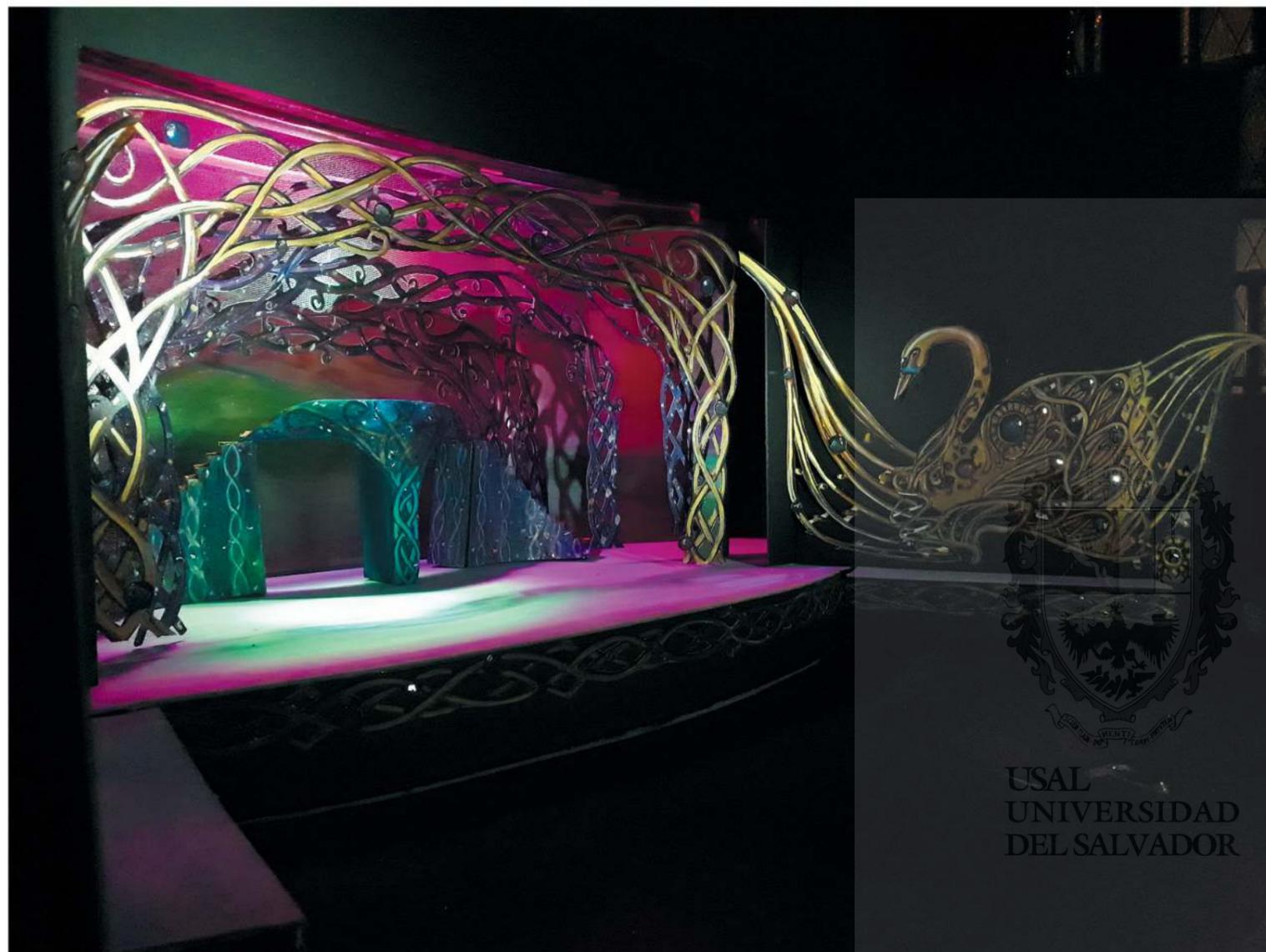
Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018
USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 103

Nombre: Maqueta - Escena Acampe
AII / CI

MAQUETA - ESCENA LAGO

Acto II / Cuadro II



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

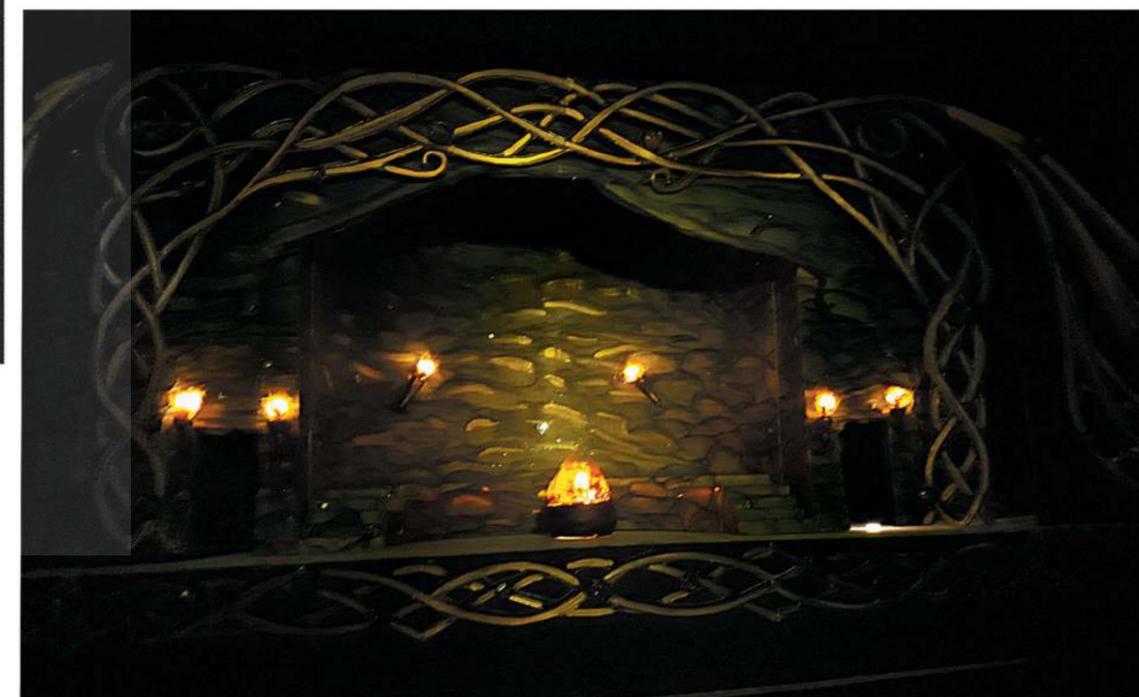
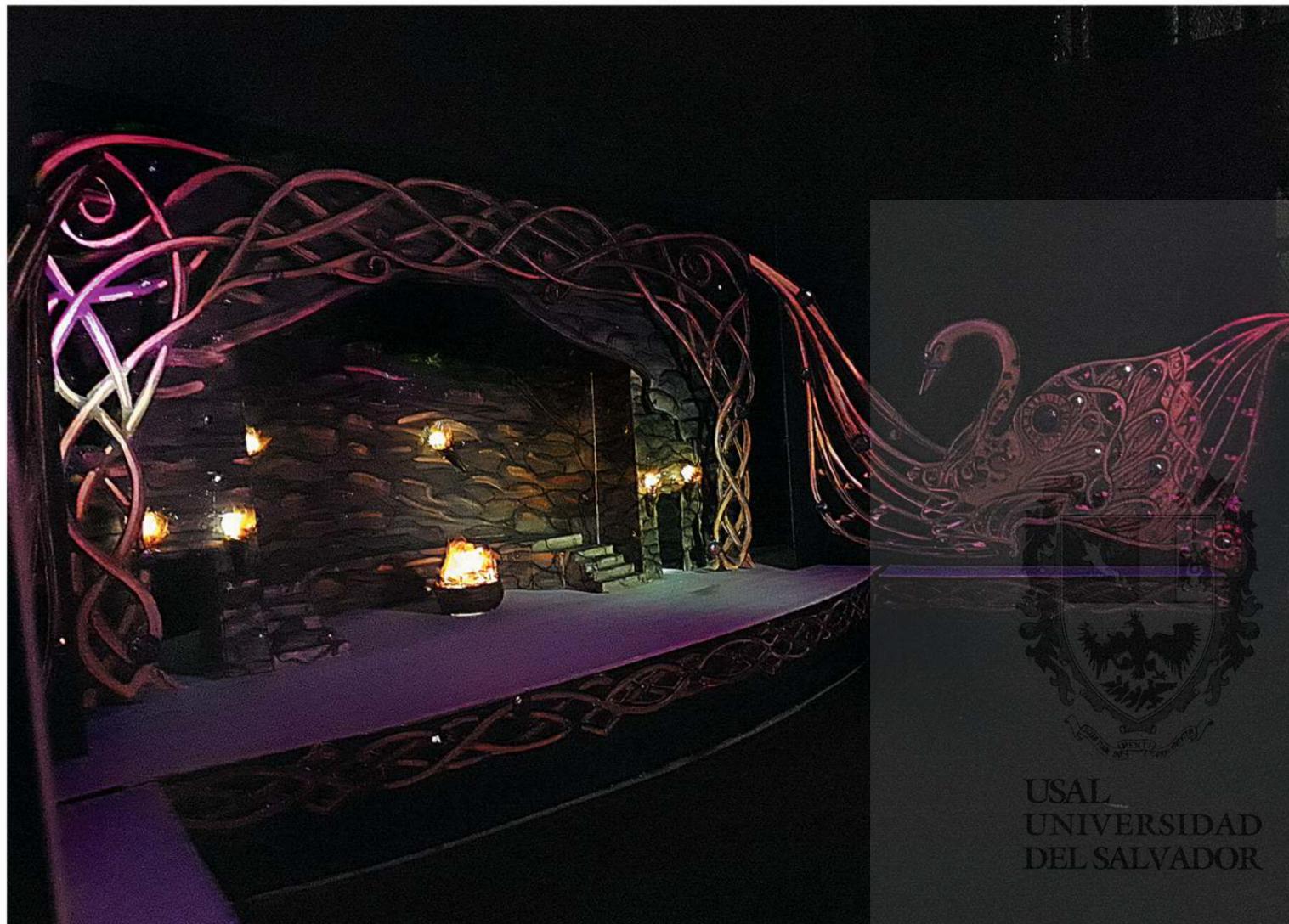
Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018
USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 104

Nombre: Maqueta - Escena Lago
AII / CII

MAQUETA - ESCENA CASTILLO

Acto III / Cuadro I



“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark

Profesora: María Clara Beitía

Año: 2018

USAL - EAA - 2018

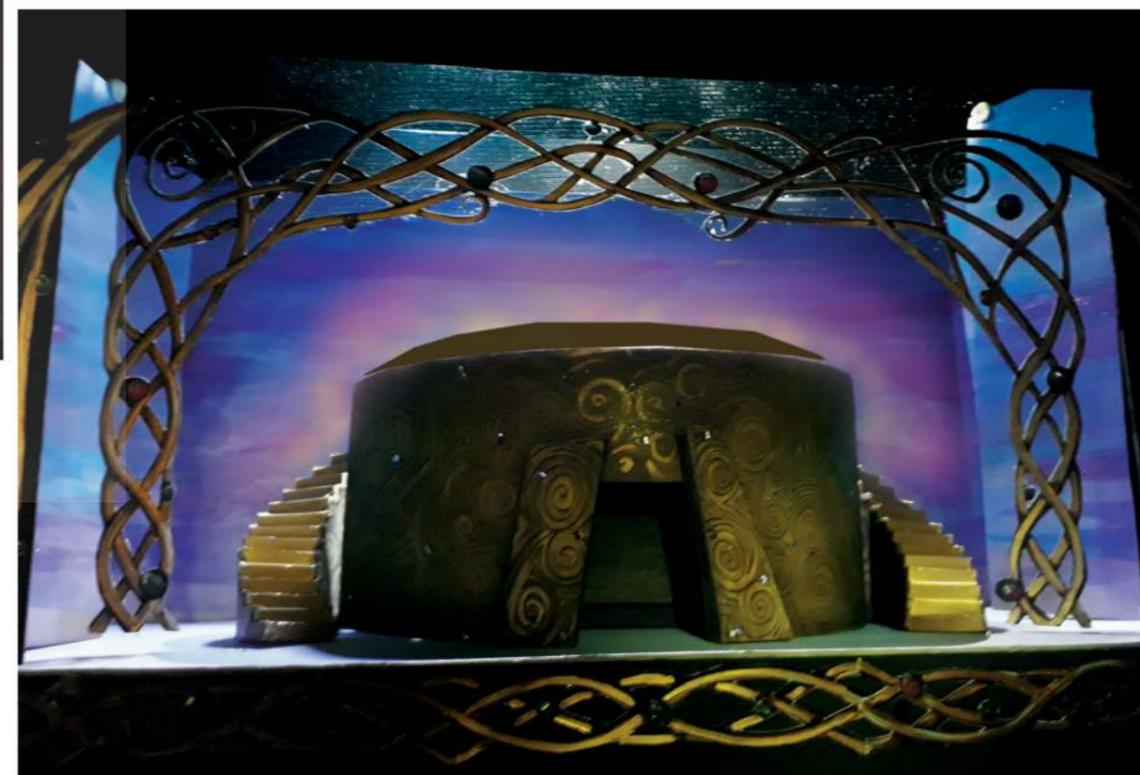
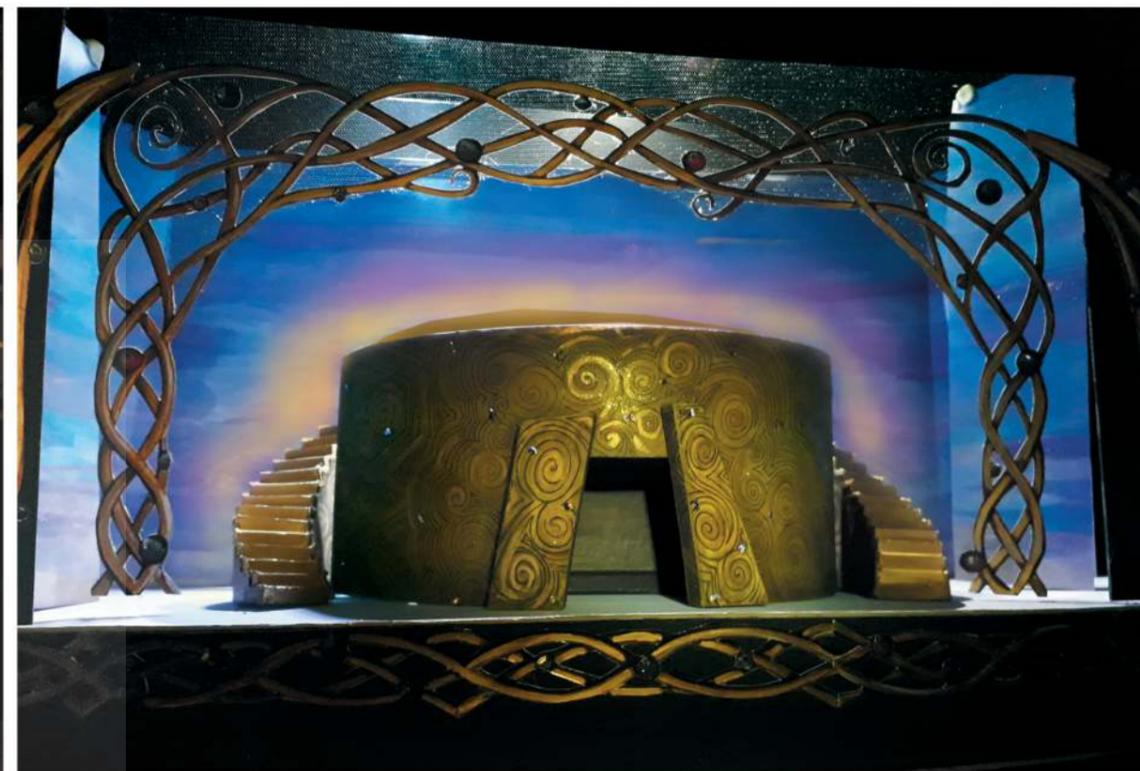
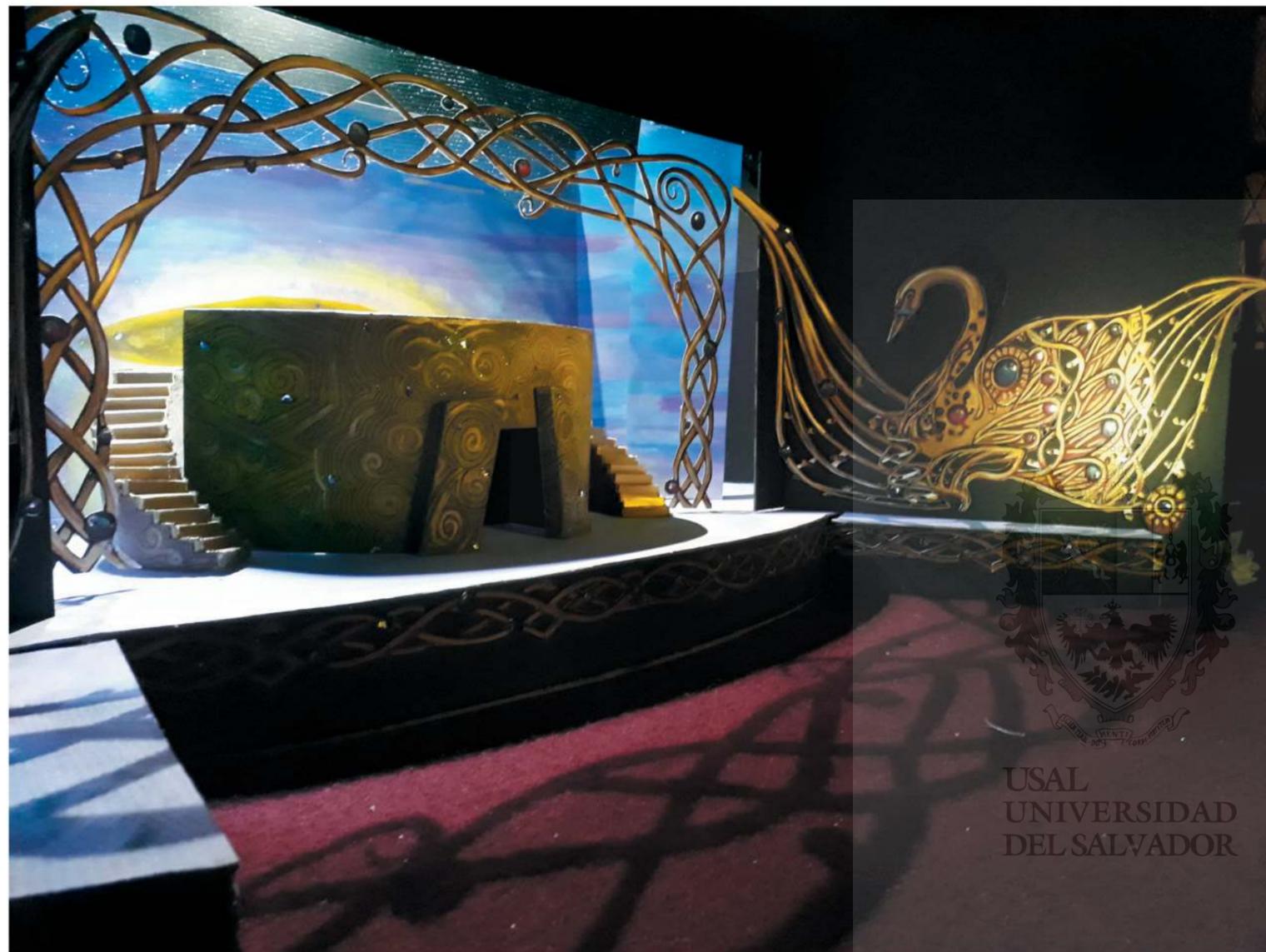
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 105

Nombre: Maqueta - Escena Castillo
AIII / CI

MAQUETA - ESCENA MORADA

Acto IV / Cuadro I



USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

“Angus Og: La magia de la Tradición Celta”

Inspirada en la leyenda Irlandesa “Angus Og y la doncella mágica”

Sala: Teatro Gran Rex

Alumna: Amy Clark
Profesora: María Clara Beitía
Año: 2018

USAL - EAA - 2018
Proyecto Final - Licenciatura en Artes del Teatro

Nº: 106

Nombre: Maqueta - Escena Morada
AIV / CI