



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES
PLÁSTICAS

**EL Diseño y Comunicación Visual
para la Escenografía Teatral**

TESIS QUE PARA OBTENER EL
TÍTULO DE:
LICENCIADA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL.

PRESENTA:
DIANA PAOLA RAMÍREZ MORALES

DIRECTOR DE TESIS:
LIC. MINETTE ERDMAN

MÉXICO D.F. 2010



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

¡GRACIAS!

POR QUE SIN USTEDES NO SE HUBIERA PODIDO

Mis padres:

Conito; por nunca dejar de creer en mí y tus palabras de aliento.

Gatito; por saber que siempre estarás y aguantar el olor a cigarro.

Mis hermanos:

Nayís; por tu madurez.

Yayo; por tu nobleza.

Mis amigos:

Oscar, Lilita, Callita, Peter etc; mi porra oficial.

Mis maestras:

Mínette y Marta Rosa; por tan larga espera.

Y mi ego; quien no me dejó "tirar la toalla".

Diana Paola Ramírez Morales
2010

TESIS

EL DISEÑO y COMUNICACIÓN VISUAL para la ESCENOGRAFÍA TEATRAL

Que para Obtener el Título de: Licenciada en Diseño y Comunicación Visual



ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS



Presenta:
Diana Paola Ramírez Morales

México D.F. 2010

Director de Tesis:
Lic. Minette Erdmand

INDÍCE

■ INTRODUCCIÓN	7
■ CAPÍTULO I: DEL DISEÑO Y LA COMUNICACIÓN VISUAL	9
1. Inicios del diseño y comunicación visual	
2. Definición del diseño y comunicación visual	
3. Elementos del diseño gráfico y comunicación visual	
3.1 Elementos visuales del diseño y comunicación visual.	
3.2 Semiótica	
3.3 Teoría de la comunicación	
3.4 Metodología del diseño y comunicación visual	
3.4.1 Metodología	
3.4.2 Relación inputs- outputs	
3.4.3 La investigación	
3.4.4 La creatividad	
3.4.5 Ejemplo de modelo metodológico para el diseño y comunicación visual	
■ CAPÍTULO II: LA ESCENOGRÍA TEATRAL.....	36
1. Escenografía teatral	
2. Antecedentes	
2.1 Teatro griego	
2.2 Teatro romano	
2.3 Teatro medieval	
2.4 Teatro barroco	
2.5 Ópera	
2.6 Teatro actual	
3. Espacio escénico	
3.1 A la italiana	

- 3.2 Giratorio
- 3.3 Circular
- 3.4 Escalinatas
- 3.5 Aulas
- 4. Género dramático
- 4.1 Estructura externa
- 4.2 Estructura interna

■ CAPÍTULO III: DESCRIPCIÓN DE MI METODOLOGÍA PARA LA PROPUESTA ESCENOGRÁFICA DE LA OBRA DRAMÁTICA <i>SALOMÉ</i>	45
■ CONCLUSIÓN	80
■ BIBLIOGRAFÍA	82
■ ANEXO: OBRA DRAMÁTICA <i>SALOMÉ</i>	87

Introducción

Esta propuesta no tiene el carácter, ni la intención de plantear un argumento concluyente en la generalidad del diseño y comunicación visual para la escenografía teatral, en realidad lo que intenta es compartir observaciones del diseño y co-municación visual en torno a la escenografía teatral, que resulta ser un área poco explorada por el diseñador gráfico.

Esta es una justificación y a la vez una propuesta que reconoce al diseño como una disciplina capaz de desarrollarse dentro de la escenografía teatral en conjunto con otras áreas de trabajo como el vestuario, maquillaje, iluminación, actuación, dirección, producción, sonido, etc.

El área del diseño y la comunicación visual atraviesa por un replanteamiento y redefinición con respecto a culturas, lugares y tiempos cambiantes, en constante movimiento que influyen directamente en la práctica, en la naturaleza y en la esencia de nuestra profesión, generando variadas definiciones y procesos creativos, haciéndose necesario que los diseñadores con una perspectiva teórica y práctica, dediquen tiempo, esfuerzos y recursos a investigar, teorizar, y aportar posibles soluciones y argumentos sobre el presente inmediato y futuro de esta disciplina que hemos elegido practicar.

Entiendo al diseño y comunicación visual como a una disciplina que trabaja con la emotividad de la forma a través de actividades intelectuales, técnicas y creativas, que genera soluciones a los problemas de comunicación a través de procesos creativos por el conocimiento de un entorno y de aquellos que lo conforman, y que transmite mensajes visuales adecuados, provocando reacciones, acciones, decodificaciones y emociones para quienes se produce.

Por lo anterior en el primer capítulo de este trabajo menciono los conocimientos académicos y profesionales que del diseñador y comunicador visual se despliegan para solucionar problemas de comunicación visual. En el segundo capítulo muestro nociones generales de la escenografía teatral que permiten al diseñador entender la estructura general de esta disciplina. Y en el tercer capítulo realizo una descripción de mi proceso creativo para abordar problemas de escenografía teatral con propias metodologías, conocimientos del diseño y comunicación visual con el pretexto de la obra dramática *Salomé* de Oscar Wild.

Capítulo I:

Del diseño y la comunicación visual

“¿Me contradigo? Pues me contradigo.
(Soy inmenso, contengo multitudes)”.

Walt Whitman

1. Inicios del diseño y comunicación visual

La imagen está entre las formas más antiguas de expresión y comunicación. La historia del diseño y la comunicación visual radica en encontrar precedentes históricos de aquellos rasgos que constituyen al diseño: visuales, productivos, representativos, funcionales, significantes o estéticos. Katherine McCoy afirma: *"podemos ver que diversos diseñadores tienen un criterio diferente en mente y también podemos ver que la historia del diseño no necesariamente evoluciona a lo largo de una línea de constantes perfeccionamientos"*¹.

Los medios de difusión para la información visual han alcanzado proyección global, esto sin duda alguna ha influenciado a la sociedad humana de manera cultural, multiplicándose los medios visuales portadores de la información. A este engrandecimiento del diseño gráfico se le aunó el concepto de comunicación visual.

Las raíces del diseño y la comunicación visual divergen invariablemente de un experto a otro. Sin embargo se encuentran estrechamente ligadas con la historia del arte, la cultura y el comercio. Algunos expertos argumentan que sus inicios datan a partir de la evolución tecnológica en relación con la rápida y precisa multiplicación de un determinado mensaje; como es el caso de la invención de la imprenta por Johannes Gutenberg de 1439 a 1444. Otros afirman que estos son tan antiguos como la propia humanidad, dejándose apreciar en las pinturas rupestres del paleolítico superior (35 000 a.c.) al neolítico (4 000 A.C.) ya que esta actividad tenía una razón social, mágica o religiosa.

En las primeras civilizaciones como es el caso de la egipcia se desarrollaron los jeroglíficos o también llamados los dibujos con idioma, para contar y documentar la historia, en África las tallas de madera, en Asia la porcelana, más tarde en la Edad media en los tapices se daba voz a cuentos populares y en las iglesias y catedrales se trabajaba con el vitral que contaba historias y daba a conocer a los patrocinadores de dichas obras.

En estas épocas la imagen también se vió acompañada de una acción imitativa en relación con el espacio-tiempo en donde se escenificaba, a la muerte, el entierro y resurrección de un dios; más tarde la política y la religión eran promotores y actores de estas imágenes tridimensionales cargadas de signos y mensajes como veremos en próximos capítulos.

También hay quien parte del fin de siglo XX con el inicio de las vanguardias artísticas, al final de la revolución industrial en 1910; ya que las nuevas ideas, formas de ver el mundo y la ruptura con el academismo tuvieron

¹Heller Steven, *Graphic Design History*, Ed. Allworth Press, Canada, 2001, Pág. 45.

"we can see that different designers had a different criteria in mind and we can also see that the history of design does not necessarily involve a long line of constant improvement"

efectos en la tipografía y el diseño en mayor parte. Otro indicador para determinar los inicios del diseño, es el de la primera guerra mundial distinguiéndose un diseño más “elocuente” con la finalidad de traducir ideas conceptuales al lenguaje visual para la solución de problemas de comunicación de masas.

Muchos son los rasgos que constituyen al diseño y comunicación visual que los autores han tomado como punto de anclaje para explicar el inicio de este, pero sea cual fuera la postura que se elija, se encuentra como fundamental y esencial a la “finalidad” de la imagen, que entiendo como la esencia innata del diseño y comunicación visual y parte de la función del diseñador gráfico con respecto a la misma.

2. Definición del diseño y comunicación visual

Escatimar con una breve definición para el cuestionamiento conciso ¿Qué es diseño y comunicación visual? Resumir esta actividad, profesión, pasatiempo, forma de vida, cultura, arquitectura de nuestro entorno etc. Tan variada y cambiante, con múltiples funciones y objetivos, procesos y componentes es una tarea muy ardua, compleja y sobre todo atrevida.

A lo largo del tiempo la formalización de un concepto del diseño gráfico aunado al de la comunicación visual, que sea simple, concreto y universal ha generado polémica y excelentes pero inconcluyentes debates. Probablemente porque aún no se acaba de entender lo que es diseño. parece que la profesión anduviese escasa de mentes que se interesasen por entender esto, pero sí en ganar el premio "miss marca", como mencionaba Neville Brody *"estamos tan obsesionados con la red y la tecnología que nos olvidamos del mensaje...nos imaginamos capaces de hacerlo todo y nuestro software nos ayuda a creer que podemos...pero debemos ir más allá del que, para considerar el por qué ..."* ¹. No cabe duda que la tecnología para el servicio del diseño es una herramienta de excelente precisión y como caída del cielo, en donde podemos obtener aquello tal y como lo imaginamos, pero como dice Otl Aicher *"el lápiz puede proyectar, pensar, parafrasear, indagar, hacerse preguntas y esbozar posibles respuestas... su cometido es la formulación de un propuesta no prepararla para su comunicación... su cometido es encontrar una idea"* ².

La llegada del software dió pauta a que muchas personas tuvieran acceso al "diseño" para utilizarlo y crearlo de manera arbitraria con opciones predeterminadas. Esto sin duda alguna ha contribuido a producir una visión frívola del diseño, revelando sus inconsistencias en las que se demuestra una práctica que comenzaba a estar empujada por el tecnicismo. Después de todo, esto no fue tan malo ya que despertó aquella necesidad de investigar y replantear al diseño gráfico como una disciplina con conocimiento de procesos específicos para interpretar, estructurar, representar y comunicar un enunciado visual óptimo, no solo estéticamente hablando sino también conceptualmente, partiendo de la opinión pública con ideas, creencias y valores.

La tradicional y reciclada escuela Suiza, se percibe en el que hacer actual, donde la "comunicación gráfica" se entendía como una configuración de imágenes cuya función primordial residía en la estética. Los diseños servían a la gran apertura industrial y comercial, que se suscitó en este lugar. La influencia de esta escuela se ejerció a través de su labor pedagógica, sus publicaciones y la proyección profesional de sus alumnos, los cuales fueron empleados para la producción visual de aquellas empresas que necesitaron de esta disciplina.

La escuela Suiza ha sido importante en la configuración del diseño gráfico mundial de las primeras y últimas décadas, un punto de referencia obligada para varias generaciones de diseñadores en gran medida por los escritos

¹Brody Neville , *Eye; No. 29*, 1998, pág. 10.

²Otl Aicher, *El Mundo Como Proyecto*, Ed. Gustavo Gili, México ,1994, Pág.134.

de pensadores como: Hans Fisher, Josef Müller Brouckman, Max Bill, Emil Ruder y Armin hofmann. Planteamientos que no contradigo, ni crítico ya que de esos mismos este documento es posible, pero considero que el diseño y comunicación visual actual es capaz de cubrir un espectro más amplio de necesidades comunicativas, que sólo los conocidos "objetos del diseño" de aquella época.

El término "diseño grafico" fue escuchado por primera vez de voz de William Addison Dwiggins un diseñador, que se dedicaba a trabajar con material publicitario en distintos formatos, que dijo: *"cuando te enfrentes a las posibles composiciones, con los distintos materiales (layout), olvida el arte y utiliza el sentido común desde el primer momento. El deber básico de cualquier diseñador que trabaje con el papel es el de conseguir una presentación clara del mensaje: resaltar los enunciados importantes y colocar los elementos secundarios de forma que no sean desestimados por el lector. Ello requiere un ejercicio del sentido común y una capacidad de análisis más que habilidades artísticas"*¹.

Yves Zimmermann buscó una definición a través de la palabra diseño, encontrando al designio como eco sonoro y etimológico, que significa, intención. Parafraseó a Aicher "el uso hace al objeto". Entonces pues el designio debe guiar el acto de diseñar y concluye que *"como pareja de significados el designio- diseño se refiere al acto de marcar/ dibujar/diseñar. Este acto guiado por un designio-intención, hace advenir, a través de la proyectación, a forma tangible y visible el objeto en un ser una cosa-seña para su uso. En medida en que la cosa-seña puede señalarse a sí misma como usable, se señala aun usuario que la comprende en su usabilidad"*².

No se puede olvidar a la comunicación que es la naturaleza propia del diseño y en definitiva es su característica fundamental. En el diccionario de la real academia de la lengua española se encuentra que comunicación es: el proceso de producción y transmisión social de la información. Y la palabra Visual es: la representación de los resultados de un proceso de datos de forma alfa numérica o grafica. *"Ahora bien si aplicamos esta definición al ámbito del diseño grafico, advertimos que, a diferencia de la comunicación verbal aquí se comunica con signos visuales la mayoría de los cuales no están sometidos a ninguna convención social por lo que respecta su significado -como lo está por ejemplo, el habla-, pero que correctamente empleados y adecuados a la intención comunicadora, son susceptibles de ser inteligibles para el receptor de dicha comunicación"*³.

David Canter en Psicología del Diseño Ambiental dice; *"el diseño gráfico no es simplemente una frivolidad extra; sus usos y objetivos son tan consustanciales al mundo moderno y a la civilización"*⁴.

Entonces la comunicación visual es el área que le da razón de ser al diseño gráfico y representa el origen y objetivo de todo trabajo.

¹ Del Prieto Daniel, *Vida Cotidiana, Diseño y Comunicación*, Ed. UAM unidad Azcapotzalco Departamento de Evaluación de Diseño, México.

² Zimmerman Yves, *Del Diseño*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1998, Pág. 116.

³ Zimmerman Yves, *Del Diseño*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1998, Pág. 116.

⁴ Canter David, *Psicología del Diseño Ambiental*, Ed. Concepto s.a. México. 1978.

Richard Hollis percibe ante todo el diseño como *"una modalidad de lenguaje con una gramática incierta y un vocabulario en constante movimiento"*¹. Él menciona tres funciones del diseño: la identificación; como en el caso de escudos, banderas, marcas, instituciones. La información y la instrucción; libros, posición, tamaño, escala, mapas, señales de tráfico. La presentación y promoción; anuncios, carteles, productos, lugares. Esto no significa que estas funciones se desarrollen por separado, se encuentran simultáneamente conviviendo en un mismo diseño además debería de mencionar a el diseño en y para espacios tridimensionales donde se puede encontrar; envase y embalaje, diseño de stands, puntos de venta, museografía y escenografía; escenografía publicitaria, escenografía cinematográfica, escenografía televisiva.

Estoy de acuerdo con Alejandro Tapia Mendoza cuando define al diseño gráfico como *"...una disciplina social y humanística; el arte de concebir, planear y realizar las comunicaciones visuales que son necesarias para resolver y enriquecer las situaciones humanas. Directamente anclado en el universo de la vida urbana y del desarrollo tecnológico, el diseño gráfico, no se ciñe en técnicas, métodos o teorías, determinadas si no que es el arte de deliberar sobre ellas y sobre la innovación para crear escenarios donde la producción de imágenes incide sobre la vida de la gente, sus conductas de consumo, sus hábitos de lectura y sus necesidades de información. Su núcleo epistemológico se halla pues en la retórica pues esa es el arte de la deliberación para la persuasión, solo que proyectada aquí al escenario de la producción y de la imagen, y no solo de las palabras. Ello significa también que el diseño gráfico es una disciplina teórica-práctica, es decir que parte de conceptos y de lugares de pensamiento, se ajusta a las condiciones situacionales y su propósito es regular favorablemente la relación del hombre con su medio ambiente, con la cultura, las creencias y con las instituciones, de un modo práctico, eficiente y significativo. Es un arte retórica de la cultura tecnológica"*².

Por todo lo anterior, entiendo al diseño y comunicación visual como a una disciplina que trabaja con la emotividad de la forma a través de actividades intelectuales, técnicas y creativas, que genera soluciones a los problemas de comunicación por medio de procesos creativos del conocimiento de un entorno y de aquellos que lo conforman, y que transmite mensajes visuales adecuados, provocando reacciones, acciones, decodificaciones y emociones para quienes se produce.

¹ Canter David, *Psicología del diseño ambiental*, Ed. Concepto S.A. México. 1978.

² [Http://encuadre.org/publicaciones.html](http://encuadre.org/publicaciones.html), consultado el 26 de noviembre del 2008, Tapia Mendoza Alejandro, Hacia una Definición del Diseño Gráfico.

3. Elementos del diseño y comunicación visual

3.1 Elementos visuales

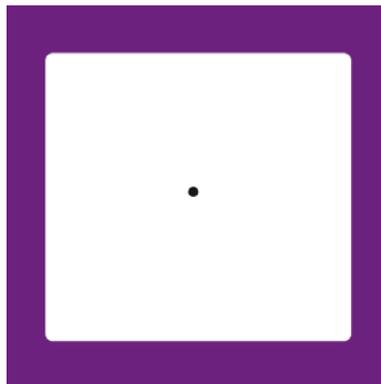
En el diseño gráfico y la comunicación visual existen mil maneras de hacer una lectura del mensaje. El lenguaje escrito y el hablado tienen leyes o normas gramaticales. En el visual también existen principios y elementos a los que un diseñador se apega, ya que con su comprensión la capacidad para organizar visualmente los elementos y signos ir notablemente en aumento su nivel representativo. *"El lenguaje visual es la base de la creación del diseño"*¹.

En el libro "la sintaxis de la imagen" de A. Dondis se describen los elementos del diseño que funcionan como el abecedario, los signos de admiración y la gramática, estando tan relacionados entre sí que difícilmente se podrán separar. Como ejemplo se puede colocar a una letra del abecedario que puede parecer abstracta pero en conjunto con otras se determina su significado y el sonido que se emite al pronunciarla. Así Dondis hace una clasificación de cuatro grupos de elementos:

1. Elementos conceptuales en los que se encuentran:

• **El punto**; que determina posición, no tiene largo ni ancho, es el principio y fin de una línea y donde dos líneas se encuentran y se cruzan es llamado punto divergente.

• **Línea**; ocurre cuando el punto se mueve, tiene largo, pero no ancho, posición y dirección. Forma los bordes de una figura.

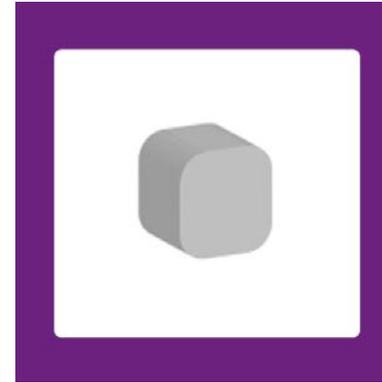


¹ Martín Serrano, *Teoría de la Comunicación I Epistemología y Análisis de la Referencia*, México, UNAM, ENEP Acatlán 1991.

• **Plano**; es el recorrido de una línea tiene largo, ancho, pero no grosor. Define los límites externos de volumen.



• **Volumen**; recorrido de un plano en moviendo. Tiene posición en el espacio, limitado por planos. Es una ilusión en el espacio bidimensional.

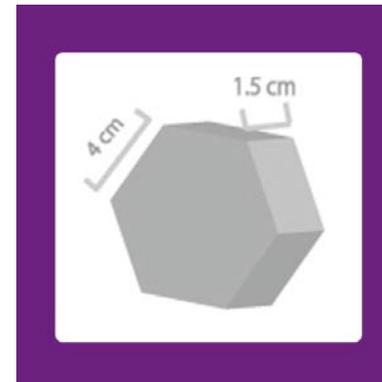


2. Elementos visuales cuando los elementos conceptuales se hacen visibles, son los que realmente se ven:

• **Forma**; todo lo que puede ser visto.



• **Medida**; todas las formas poseen tamaño, este es relativo.



- **Color;** este determina la cercanía este va desde el espectro solar, hasta los neutros (blanco, negro, gris)
- **Textura;** tiene que ver con el sentido del tacto y de la vista, se refiere a la cercanía de la superficie de una forma.



3. Elementos de relación; estos gobiernan la ubicación y al interacción de la formas en una organización visual unos pueden percibirse como;

- **Dirección;** está relacionada con el observador y la forma.
- **Posición;** esta es juzgada por su relación respecto al soporte o a la estructura en la que se encuentra.



Otros pueden sentirse como;

- **Espacio**; toda forma ocupa un espacio, liso o ilusorio para sugerir profundidad

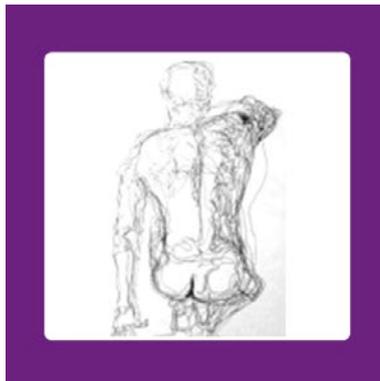


- **Gravedad**; esta sensación es psicológica, nunca visual ya que tenemos tendencia a relacionar y a denominar ligereza o pesadez a la forma, como nos sucede a nosotros por el efecto de gravedad.



4. Elementos prácticos;

- **Representación**; cuando se reproduce alguna forma de la naturaleza o del mundo del ser humano esta puede ser realista, estilizada o semiabstracta.



- **Significado**; este se encuentra cuando el diseño contiene un mensaje o concepto



- **Función;** este ocurre cuando el diseño necesita tener un cometido o un objetivo específico.



Todos los elementos visuales constituyen lo que comúnmente llamamos forma que es como en el caso del abecedario la sintaxis del lenguaje visual.

Imagen; Es una representación mental en donde interviene el receptor. Es la representación mental en la memoria colectiva, de un conjunto significativo de atributos configurando, a través de la percepción, un estereotipo que es capaz de influir o determinar comportamientos. Es la suma de los mensajes de la institución más los condicionantes del receptor. La imagen, de todas formas, necesita tener un concepto válido como contenido puede encontrarse en la identidad corporativa, el diseño arquitectónico y ambiental, el diseño de productos, la señalética, el grafismo de información editorial y publicitaria, la publicidad estática, los objetos; es decir que abarca todos los elementos visuales, gráficos, tridimensionales y audiovisuales coordinados además de incluir los aspectos humanos y sociales como atención al público, capacitación del personal, etc. Suele haber una confusión entre Imagen como representación mental e Imagen como forma. Este último concepto es aceptable, pero vale aclarar que cuando hablamos de la imagen como forma, estamos hablando de un significante Visual.

Todos estos elementos son utilizados por el diseñador y comunicador visual para poder representar ideas, conceptos y estímulos gráficamente a un público o usuario específico en cualquier área que se le requiera.

3.2 Semiótica

El modo de interpretar y valorar la realidad depende del contexto social del público o usuario. El conocimiento de la semiótica es indispensable para el diseñador y comunicador visual, ya que entendiendo el significado y las leyes que gobiernan a los signos será más fácil la selección y envío de estos estímulos que se encuentran en los diálogos de cada subcultura y cultura.

La semiótica tiene un doble vínculo con las ciencias: primero como una ciencia más y segundo como un instrumento de estas que estudia los sistemas de signos pertenecientes al ámbito de la comunicación de colectividades socialmente estructuradas.

Se puede concebir a una ciencia que estudie la vida de los signos en la vida social, tal ciencia sería parte de la psicología social y por consiguiente de la psicología general. En el caso del diseño y comunicación visual la semiótica (del griego semeion "signo") enseñara en qué consisten los signos y cuáles son las leyes que los gobiernan. Puesto que todavía no existe, no se puede decir que es lo que ella será; pero tiene derecho a la existencia y su lugar está determinado de antemano. La lingüística no es más que una parte de la ciencia general. Las leyes que la semiología descubra serán aplicables a la lingüística, y así es como la lingüística se encontraba ligada a un dominio bien definido en el conjunto de los hechos humanos".

En la comunicación humana el lenguaje y sus signos juegan un papel importante. El lenguaje participa como generador y regenerador de los signos. Y aunque pareciera que el lenguaje es el eje central de la semiótica es por el contrario la semiótica el eje central del lenguaje como proceso cultural, ya que tiene como tarea descubrir e investigar los sistemas de éste. El proceso en el cual "algo" funciona como signo puede denominarse semiósis, en este proceso se encuentran 4 funciones del signo que Román Jakobson determinó así:

Función Referencial:

Referencial se define como: "Relación de dependencia o semejanza de algo respecto de otra cosa". El objetivo de la función referencial es el de generar una información verdadera, objetiva, observable y verificable, en relación con el mensaje - objeto (al que se hace referencia).

Por ejemplo en la escenografía un fondo con la imagen del "lugar" en donde se desarrolla la escena.

Función Emotiva:

Emotivo se define como: "Adj. Que produce emoción. Entonces "emoción" es interés expectante, con que se participa en algo que está ocurriendo". El objetivo de la función emotiva es el de expresar nuestra actitud con respecto al objeto. Este proceso se encuentra entre el mensaje y el emisor.

En la escenografía si volvemos al caso de el fondo de la imagen del "lugar" en donde se desarrolla la escena. El uso del punto de fuga, las tonalidades que se empleen con las luces como un tono rojo, el trazo y estilo podrán estar significando peligro, irascibilidad, enojo, etc.

Función Connotativa o Conminativa:

Connotativo, va: "1. Adj. Gram. Que connota". Connotar: "(de con- y notar) 1. Tr. Ling. Dicho de una palabra: conllevar, además de su significado propio o específico, otro tipo de expresivo o apelativo".

Conminativa, vo: "1. adj. Que conmina o tiene la cualidad de conminar". Conminar: "3. Tr. Der. Dicho de la autoridad: requerir a alguien en el cumplimiento de un mandato, bajo pena o sanción determinadas".

El objetivo de esta función crear una relación entre el mensaje-receptor ya sea objetiva-subjetiva como en el caso de señalizaciones o cognoscitivo-afectivo de donde provienen los códigos sociales estéticos que también son utilizados en representaciones espaciales.

Función Poética o Estética:

Poética: (Del lat. poetĭcus, y este del gr. ποιητικός).3. Adj. Que participa de las cualidades de la idealidad, espiritualidad y belleza propias de la poesía.

Estética:5. f. Conjunto de elementos estilísticos y temáticos que caracterizan a un determinado autor o movimiento "artístico". 6. f. Armonía y apariencia agradable a la vista, que tiene alguien o algo desde el punto de vista de la belleza"

Se entiende como la relación que el mensaje tiene consigo mismo, el mensaje deja de ser objeto y obtiene significación e identidad propia.

La semiótica en el ámbito de la escenografía teatral, es un hecho muy importante ya que implica intencionalidad

comunicativa a través de una combinación de mensajes compuestos de signos. Entendamos que signo es el objeto, la cosa de la que se habla o también conocido como referente. La función del signo es la de cargar al mensaje de un significado, para así comunicar, el diseñador y comunicador visual utiliza este hecho a través de las funciones lingüísticas. Entonces, la elección que el diseñador y comunicador visual haga de los signos que llevará el mensaje, es de suma importancia, para que el público y usuario puedan decodificar, lo que se pretende mostrar.

3.3 Teoría de la Comunicación

"La teoría de la comunicación estudia la capacidad que tienen algunos seres vivos de relacionarse con otros seres vivos intercambiando información" ¹.

Su objeto de estudio es la comunicación, una actividad primaria y muy antigua, que se podría definir como la actividad para obtener y transmitir información a través de procesos dentro de los que intervienen elementos interrelacionados con funciones específicas.

Para explicar estos procesos existen los modelos de la comunicación. *"Un modelo es la representación de algún tipo de organización de alguna cosa" ².*

Los modelos de la comunicación son importantes herramientas para el diseñador y comunicador visual para la realización de escenografía y de otras áreas, entendiendo que el diseño tiene efectos sobre el mensaje que porta, ya que en ellos se puede encontrar diferentes niveles y enfoques de análisis de la comunicación. En estos enfoques encontramos siempre tres elementos que interactúan:

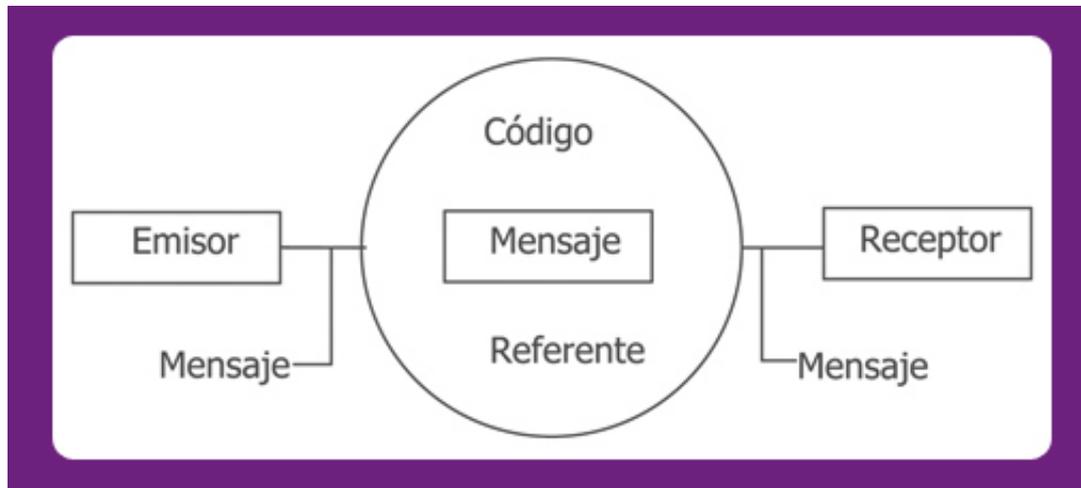
- **Los actores;** emisor y receptor. Los receptores también son llamados; públicos, audiencias, espectador o masas.
- **Los mass media;** son los instrumentos de los cuales la comunicación se vale, estos cumplen la función de contactar.
- **Mensaje;** también llamados estímulos. Contienen códigos con significados y signos estructurados, que se encuentran en los diálogos de cada subcultura y cultura, estos se desplazan a través de los mass media entre los actores en diversas direcciones según cada modelo.

Existe un modelo clásico del proceso de comunicación que ha sido adoptado por el diseñador y comunicador visual, ya que es una síntesis de la teoría de la comunicación.

¹ Serrano Manuel Martin, *Teoría de la Comunicación epistemología y análisis de la referencia*. Ed. Graficas Valencia. 2da edición, Madrid, 1982, Pág. 13.

² Serrano Manuel Martin, *Teoría de la Comunicación epistemología y análisis de la referencia*. Ed. Graficas Valencia. 2da edición, Madrid, 1982. Pág. 111.

La comunicación es inherente al diseño ya que en ella todo diseño puede ser explicado a través de los personajes y el proceso de comunicación. Todo diseño cumple con una función o designio comunicativo (que es transmitido por el propio objeto). En esta gráfica se muestra el modelo clásico de comunicación:



En donde:

- **Emisor;** es aquel que envía el mensaje.
- **Medio;** es el canal por el cual fluye la información.
- **Código;** conjunto de significantes, claves códigos con significados y signos estructurados, que se encuentran en los diálogos de cada subcultura y cultura y que hacen entendible la información.
- **Referente;** patrón de significados y signos que hacen alusión a "algo".

Existen corrientes dominantes del pensamiento sociológico que han sido aplicadas a la teoría de la comunicación generando sus propios modelos, según Vilchis las más influyentes son:

•El funcionalismo:

*"En donde la sociedad es considerada un organismo en el que todos los integrantes sociales cumplen adecuadamente su función"*¹. La respuesta, es el problema que el funcionalismo se plantea, ya que no se logra entender por qué es que la sociedad a través de los medios de comunicación retiene mensajes que son catalogados por ella misma como disfuncionales, ya que son des contextuales y carecen de significado. Así la disfuncionalidad es adoptada como parte de la normalidad. Otro problema en el que se enfoca es el ruido entendido como todo aquello que distorsiona, desacelera, o entorpece al mensaje que es transmitido por los mass media. Clasificando al ruido en; ruido semántico (cuando el emisor, no ha podido entender y por ende generado un mensaje a través de significados y signos adecuados), Ruido mecánico (cuando existe algún elemento en los mass media que entorpece la transmisión) y ruido perceptual (es cuando el receptor no entiende al código o referente del mensaje).

Un ejemplo de lo que esta corriente ah generado en la teoría de la comunicación es el modelo de M. Mcluhan.

•El estructuralismo:

El estructuralismo está estrechamente ligado al funcionalismo, lo que ah generado análisis en donde se combinan ambas corrientes llamados estructural-funcionalismo. El estructuralismo tiene raíces y fue también bautizado así por Saussure. *"El estructuralismo para la comunicación parte de la reglas de combinación (sintaxis) que hacen posible los mensajes para hacerlos comprensibles"*². Para el estructuralismo la combinación es más importante que la semántica, de esta manera la semántica depende de la combinación, ya que el punto de mayor interés y análisis es el código y el mensaje. Levi Strauss, Algirdas, Roland Barthes son algunos de los que soportan este corriente con modelos para la teoría de la comunicación.

•El Materialismo Histórico:

El materialismo histórico influye en el diseño tanto como en la formación ética de diseñadores, ya que es indudable que los mensajes tienen relación con la realidad y la ideología de emisores como receptores. En esta corriente el concepto de ideología es muy importante hallándose inevitablemente en las súper estructuras determinadas por la estructura económica. Esta ideología se encuentra siempre oculta en los diseños, imágenes, escenografía, ideas y en es también generadora y razón de existencia de estos mismos.

Para el caso del diseñador y comunicador visual con esta corriente se entenderá a la ideología, para no actuar ocultando y resguardando información. Utilizando la ideología para exhibir y denunciar hechos sociales así como expresar la realidad.

¹ Del Carmen Vilchis luz, *Metodología del Diseño: fundamentos teóricos*, Ed. Claves Latinoamericanas, México, 1998, Pág. 80

² Vilchis Del Carmen Vilchis luz, *Metodología del Diseño: fundamentos teóricos*, Ed. Claves Latinoamericanas, México, 1998, Pág. 82.

La teoría de la comunicación para el diseñador y comunicador visual no se limita a un texto ni a la visión de algunas corrientes del pensamiento, la relación ésta en entender el texto y contexto del objeto a diseñar, introduciendo contenidos específicos, claros y precisos para cualquier tipo de discurso en este caso el escenógrafo. Pero para lograr esto además de tener conocimiento de la realidad social de las culturas y subculturas, también tendrá que entender el proceso de codificación descodificación, envío y redacción de un mensaje.

3.4 Metodología del diseño y comunicación visual

3.4.1 Metodología

Para el diseño y la comunicación visual se pueden encontrar un gran número de definiciones, ya que la realidad de nuestra profesión cambia constantemente en relación a la sociedad o cultura. Siendo la sociedad y la cultura para quien, y las que producen el diseño. En el caso de la metodología ocurre lo mismo, por qué muchas son las posturas y las divergencias que se observan en esta herramienta que sirve como mapa de un proceso.

El proceso que da origen a cualquier objeto producido por el hombre ha despertado desde la antigüedad diversos criterios o hipótesis. Los antiguos griegos por ejemplo sostenían que las nueve musas, hijas de Mnemosine (diosa de la memoria) y Zeus, eran las diosas inspiradoras de la música, la poesía, las artes y las ciencias.

Al principio de la historia el diseño se caracterizó por el control que tenía el artesano en la generalidad del proceso de diseño: desde la concepción, el proceso de fabricación hasta el resultado. Siendo este mismo capaz de mejorar perfeccionar el objeto durante el mismo proceso. En el siglo XVII el sentido científico del renacimiento se refleja en la tecnología, en este momento se busca que todo sea entendido a partir de una comprobación y proceso científico. Poco antes de la revolución industrial el "artesano" comenzó a perder control sobre su objeto y así inicia una separación de este con el proceso del objeto y la producción del mismo con respecto a la maquinaria industrial.

Estos hechos son pauta para delimitar al diseño y cuestionar sus procesos. Según Luís Rodríguez Morales en "teoría del diseño" existen causas exógenas y endógenas que dan paso a la búsqueda y aceptación de una metodología para el diseño.

Pero primero hay que entender primero lo que es metodología. Metodología; del griego (meta "a lo largo de ó a través de", ódós "camino", logos "estudio") se refiere al estudio y teoría del método *"ciencia del recto pensar que orienta y ordena el conocimiento con sus propios recursos a la que no sirven el microscopio, ni los reactivos químicos..."*¹ donde *"el único medio de que disponemos, en este terreno es la capacidad de abstracción"*².

¹ Del Carmen Vilchis luz, Metodología del Diseño: fundamentos teóricos, Ed. Claves Latinoamericanas, México, 1998, Pág. 15.

² Marx Carlos, En el Capital, Ed. FCE, México, 1974, Pág. 13.

Entonces método es una derivación del vocablo griego (meta "a lo largo de ó a través de" y ódós "camino") que literalmente significa ir a lo largo del buen camino, del camino del conocimiento. *"El camino que conduce al conocimiento expresa el producto más acabado que la lógica elabora y su culminación sistemática. en el los métodos conceptos propios de la teoría"*¹ *"se llegan a convertir en otros tantos instrumentos metódicos y aun disciplinas enteras llegan a servir (como métodos)... tal como ocurre con frecuencia en el caso de las matemáticas"*².

La metodología comenzó a emerger en el mundo del diseño a partir de la conferencia de métodos de diseño en el colegio imperial de Londres en el año de 1962.

En México ésta misma se desarrolló con mayor facilidad en los años 60´s y principios de los 70´s coincidiendo con el inicio de las primeras escuelas de diseño industrial. Lugares que permitieron la discusión, adopción, adaptación y aportación para los métodos de diseño.

De estas propuestas y discusiones Luis Rodríguez Morales clasifica los factores que impulsaron al desarrollo de métodos en el diseño industrial en dos secciones y que mucho sirve para el diseño y comunicación visual.

•Causas exógenas al proceso de diseño:

*"Son aquellas que se derivan del enfrentamiento entre el diseñador y los problemas planteados"*³.

a) De carácter u orden económico;

Tiene que ver con los costos de producción para generar de manera factible, confiable y nunca azarosa un diseño ue responda a una inversión de costo-beneficio. Las exigencias del capital de los procesos de fabricación necesitan de la metodología como una herramienta de estadística y probabilidad de resultados *"por el alto riesgo de inversión en la producción de un objeto"*⁴.

b) De orden tecnológico;

Donde los medios tecnológicos para la proyección y obtención del objeto final tienen un papel importante ya que se necesita de una clara estructura que ordene los medios con los objetivos para tomar decisiones en un proyecto. Ya que las tecnologías invenciones o desarrollos que son aplicados a un problema particular de diseño han ido en aumento y con esto, los factores para la obtención de un resultado, necesitan en la mayoría de los casos de interdisciplinariedad, solicitando un mayor número de colaboración humana y así un método que de orden a todos estos medios.

¹ Del Carmen Vilchis luz, *Metodología del Diseño: fundamentos teóricos*, Ed. Claves Latinoamericanas, México, 1998, Pág. 15.

² Alonso José Antonio, *Metodología*, Ed. Edicol, México, 1977, Pág. 17.

³ Rodríguez Morales Luis, *Para una Teoría del Diseño*, Ed. Tilde, México, 1989, Pág. 22.

⁴ Rodríguez Morales Luis, *Para una Teoría del Diseño*, Ed. Tilde, México, 1989, Pág. 23.

•Causas endógenas al proceso de diseño:

*"Aquellas que se derivan del enfrentamiento entre el diseñador y los problemas planteados"*¹.

a) Por la complejidad del problema;

Las necesidades se vuelven más complejas, los códigos aumentan su singularidad. La cultura es para quien y quien genera los objetos a partir de sus propios códigos y necesidades, los cuales se encuentran en constante movimiento en tiempo y lugar. La sociedad se convierte en un fenómeno con cambios radicales, complejo en su contexto y cambiante.

b) De orden pedagógico;

Ya que *"los métodos de diseño son procedimientos enseñables, aprendibles, repetibles y comunicables"*². Convirtiéndose en técnicas pedagógicas atractivas para las escuelas de diseño que capacitarán a el estudiante ofreciéndole una guía de estudio, frente a la pregunta de ¿cómo aprender a diseñar?

c) De orden psicológico;

Asociado a un estado psicológico, en donde da miedo llevar a cabo un proyecto de creación de diseño, sobre todo cuando es complicado. Miedo a saltar al vacío: pretender solucionar y "no saber por dónde comenzar", ordenar demasiada información contrastante para poder llegar a plasmar una idea sobre una hoja de papel blanco, lidiar con nuestra inseguridad profesional, manejar niveles de angustia.

La metodología se adopta con el objetivo de mantener junto a nosotros una ruta, se convierte entonces en nuestro hilo de Ariadna (El hilo de Ariadna proviene de aquel que dejó Ariadna a Teseo para encontrar el laberinto de salida del laberinto del fauno) como bien menciona Luis Rodríguez.

d) De la búsqueda de status académico;

El diseño se ve necesitado de una base teórica que responda a preguntas de otras disciplinas o ciencias, ante la necesidad de explicar y justificar a otros las soluciones alcanzadas. Cuando alguien ajeno al diseño pregunta el cómo es que obtuviste tal resultado, surge una necesidad de demos-

¹ Rodríguez Morales Luis, *Para una Teoría del Diseño*, Ed. Tilde, México, 1989, Pág. 22.

² Cross, *The Recent History of Post-Industrial Design Methods*, Ed. Hamilton, Londres, 1980, Pág. 50

trar que no es por generación espontánea y que al igual que un matemático aprende algoritmos, un diseñador aprende a diseñar con códigos culturales específicos mediante procesos que también en otras profesiones dan soporte argumentativo a la actividad profesional.

"Son estos motivos que internamente nos a llevado a los diseñadores a desarrollar metodologías que en ocasiones pare-cen más complejas que los problemas que queremos resolver" ¹.

3.4.2 Relación inputs-outputs de Christopher Jones

Este no es precisamente un método sino una "antología" de ellos como menciona Luis Rodríguez González. Para Christopher Jones el método es el medio para resolver el conflicto que existe entre lo racional de un análisis y el pensamiento creativo.

Su análisis lo llevó a que el elemento común de todos los métodos de diseño, exteriorizando los procesos internos involucrados en el diseño, también a aclarar las perspectivas de la metodología del diseño que ha dado lugar a el lenguaje de la caja negra y la caja transparente, de uso común en el diseño.

- **Desde la creatividad;** se ve al diseñador como una "Caja negra" o "Black box" de donde provienen misteriosamente las ideas.
- **Desde la racionalidad;** se ve al diseñador como una "Caja transparente" o "Glass box" donde se realiza en forma visible un proceso totalmente explicable.
- **Desde el control sobre el proceso de diseño;** se ve al diseñador como un sistema que se organiza por si mismo encontrando atajos sobre un terreno desconocido.

Las características de diseñar en bajo un método de caja negra o basada en la creatividad son:

- El resultado final está conformado por "inputs" o estímulos recibidos del exterior procedentes de problemas y de experiencias anteriores.
- En el proceso de extraer ideas el diseñador debe de actuar desinhibido de presiones sociales al mismo tiempo

¹ Rodríguez Morales Luis, Para una Teoría del Diseño, Ed. Tilde, México, 1989, Pág. 28.

que procura sincronizar su mente con la naturaleza del problema.

- Para que surjan las ideas con mayor velocidad, el diseñador debe ser muy tolerante respecto a posibles ambigüedades y conflictos, ya que precisamente del conflicto y las ideas obsesivas surgen las alternativas de solución del problema.
- El tiempo para simular y manipular imágenes representativas de la estructura del problema se reflejara en la capacidad para obtener buenos resultados.

Mientras que Luz del Carmen Vilchis en su libro "Metodología del diseño" distingue de los teóricos, cuatro constantes características en los métodos de diseño:

- **Información e investigación;** recopilación de información relativa al tema.
- **Análisis;** desglose de la información obtenida en; demandas, requerimientos o condiciones.
- **Síntesis;** propuestas respecto a criterios de demandas.
- **Evaluación;** análisis con respecto a la realidad.

Las características de diseñar en bajo un método de caja transparente o basada en la racionalidad son:

- Se fijan muy claramente los objetivos, las variables y los criterios.
 - El análisis del problema es el primer paso y después la búsqueda de soluciones.
 - La evaluación no es experimental.
 - La estrategia es requisito indispensable recurriendo a la retroalimentación mediante ciclos lineales.
 - Según el autor "*la debilidad fundamental de ambos enfoques es que el diseñador genera un universo de alternativas desconocidas que resulta demasiado extenso para explorar con el lento proceso*
-

del pensamiento cociente”¹ .

También dice que existe una secuencia del proceso de métodos de diseño de caja transparente.



¹ Jhones Ch., *Informe sobre la Metodología del Diseño en metodología del diseño Arquitectónico*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1971, Pág. 193.

3.4.3 La investigación de Ernesto Morales

Ernesto Morales *"plantea un "nuevo" método de investigación a través del diseño... se presentan algunos de los lineamientos básicos en el proceso de investigación para definir un marco teórico"*¹.

Para él es indispensable hacer conciencia sobre lo importante que es la investigación en cualquier proyecto de diseño, ya que a través de ella se obtendrá un marco teórico, con el que se podrán cumplir las exigencias y presentar un proyecto con enfoque multidisciplinarios desde lo económico, lo ergonómico, la mercadotecnia, la organización, la planeación, etc.

Para la metodología de la investigación del diseño se encuentran:

1. Métodos etnográficos: Como lo son por ejemplo cuestionarios, encuestas, entrevistas estructuradas, semiestructuradas o libres, en donde los pasos a seguir son:

a) **La formulación de preguntas fundamentales;** que se tendrán que resolver más tarde.

b) **Recolección de información;** será necesario conocer fuentes bibliográficas, publicaciones, todo aquello relacionado con el fenómeno será una fuente, tendencias actuales, cuestionamientos de cómo es percibido el fenómeno actualmente para poder proponer una solución, visión o enfoque nuevo de éste.

c) **Marco teórico;** responde a la pregunta ¿Qué y cuál es el fenómeno?, ¿Quiénes intervienen? Y ¿cuál es el enfoque adoptado hacia él? En otras palabras, se comprenderá el significado que tiene el fenómeno para el público en general y se puede abarcar;

• **Desde la semiótica;** a través de códigos semánticos y sintácticos, como Muller sugiere en "Order and Meaning in Design", basados en la función del objeto.

• **Desde rituales y hábitos;** los rituales son prácticas que dan significado a la vida diaria, para Marry Douglas los objetos adoptan el significado que se les asigna.

• **Desde un enfoque cognitivo;** se percibe al objeto y lo que conocemos de él.

2. Investigación de campo:

a) **Recolección de información;** mediante encuestas, cuestionarios, entrevistas semiestructuradas o libres, entre-

¹ Salinas Losada Oscar, *Las Rutas del Diseño: estudios sobre teoría y práctica*, Ed. Designio, México, 2005, Pág. 69.

vistas estructuras o sesiones de lluvia de ideas.

b) **Proceso de interpretación;** de los datos recolectados asociando ideas y conceptos.

3. Método participativo: Durante este método se involucrara al usuario en todo momento y está basado en el diseño "experiencial" que hace reflexión sobre la vivencia con la propuesta de diseño:

3.1. Fase de inmersión; consiste en informar al usuario los objetivos más relevantes de la investigación, dándole una síntesis del enfoque de la misma por otro lado se le asignara una tarea simple, dándole un cuaderno que llenara de notas, reportes, descripciones de actividades o modos de uso en la vida cotidiana del objeto.

3.2. Fase de activación de sentimientos y memorias y Fase de sueño búsqueda de lo ideal; se realizan entrevistas cara a cara con el usuario y se crea un kit de herramientas que ayudaran al usuario a expresar sus ideas de manera clara. El kit de herramientas se utilizara como apoyo para ejercicios de búsqueda de sentimientos, experiencias y memorias relacionadas con el fenómeno.

3.3. Fase de Disociación y expresión; aquí trabajaran juntos el diseñador, el investigador y el usuario para disociar y expresar ideas relacionadas al fenómeno, buscando una solución y un censo común.

3.4.4 La creatividad

La delimitación del concepto creatividad es actual, sin embargo desde la antigüedad éste tema ha sido una gran intriga. Ya en la antigüedad Platón y Aristóteles analizaban al carácter creador y su naturaleza. En la edad media la creatividad era una actividad propia de Dios o divina y poco más tarde en el Siglo XV se creía que la creatividad era una facultad de solo algunos genios innatos. En el Siglo XVIII la creatividad se vio relacionada con la locura, y en el Siglo XIX se creía que la creatividad tenía una procedencia hereditaria, de aquellos considerados genios. Ya en el Siglo XX se iniciaban los estudios y se establecían las primeras características sobre el pensamiento creativo. Pero en 1950 se inicia la investigación sobre la psicología del pensamiento creativo.

Pensar es un proceso en el cual se crean, regulan y modifican ideas. Todas las personas piensan de distinto modo. Estos modos únicos son construcciones sociales e históricas que se van creando durante el transcurso de nuestra vida. Los modos de pensar son herencia cultural vinculados a conocimientos adquiridos en la vida cotidiana por disciplinas científicas, actividades económicas, políticas, ocio y los saberes que nos aporta el arte, la música, la literatura, etc.

Las formas de pensamiento están clasificadas de la siguiente manera y se relacionan con operaciones intelectuales. Estas son:

- Pensamiento analítico
- Pensamiento reflexivo
- Pensamiento lógico
- Pensamiento crítico
- Pensamiento sistemático
- Pensamiento analógico
- Pensamiento creativo
- Pensamiento deliberativo
- Pensamiento práctico

Pero interesa el pensamiento creativo ya que surge de la razón e imaginación que son medios del diseñador y comunicador visual. Éste para obtener resultados nuevos e innovadores necesitara de su pensamiento creativo que le fue dado de manera natural y desarrollado en el marco de la sociedad en la que se encuentra.

Se dice que el proceso creativo mantiene abierta la mente a nuevas ideas, hechos, realidades, es un recurso innato, vinculado a la generación de nuevas ideas, cambiando el ámbito de lo posible.

Tudor Powell dice que la creatividad es una combinación de flexibilidad, originalidad y sensibilidad orientada hacia ideas que permiten a la persona creativa, desprenderse de las secuencias de pensamiento, diferentes y productivas, cuyo resultado ocasiona satisfacción a ella misma y tal vez a otros.

Luz del Carmen Vilchis dice que "el hacer creativo" se da en dos niveles:

- En el de la inspiración
- En el de la reflexión

Reflejándose en cuatro áreas:

- **Expresión;** de orden físico caracterizado por espontaneidad
-

- **Producción;** de orden de realización.
- **Descubrimiento o invención;** aportando a lo ya creado innovación y reestructuración.
- **Emersión;** cuando se aporta algo que no era existente, algo nuevo o desconocido hasta entonces.

3.4.5 Ejemplo de modelo metodológico de caja transparente para el diseño y comunicación visual

Modelo general del proceso de diseño de la Universidad Autónoma Metropolitana/Azcapotzalco

Surge de la realidad del diseño nacional por una necesidad de fortalecer el que hacer proyectual. Aquí se califica al diseño, como; *"un conjunto unificado de profesiones que participan de un marco teórico, una metodología y una tecnología propia y común a todas"* ¹.

Este modelo consta de fases sucesivas que son:

2.Caso; investigación del fenómeno a partir de un estudio interdisciplinario. Esta fase ayudará a elegir el proceso, ya que se hablará sobre el marco teórico así como las técnicas a utilizar.

3.Problema; se realiza un recopilación de información relevante de objetivos y requerimientos específicos.

4.Hipótesis; realización de todas las alternativas para cubrir los requerimientos del problema, seleccionando a aquellas que puedan tener un mejor resultado. Las alternativas se realizaran y se seleccionarán en relación a los sistemas; semiótico (de significación), funcional (de estructura), constructivo y económico-administrativos.

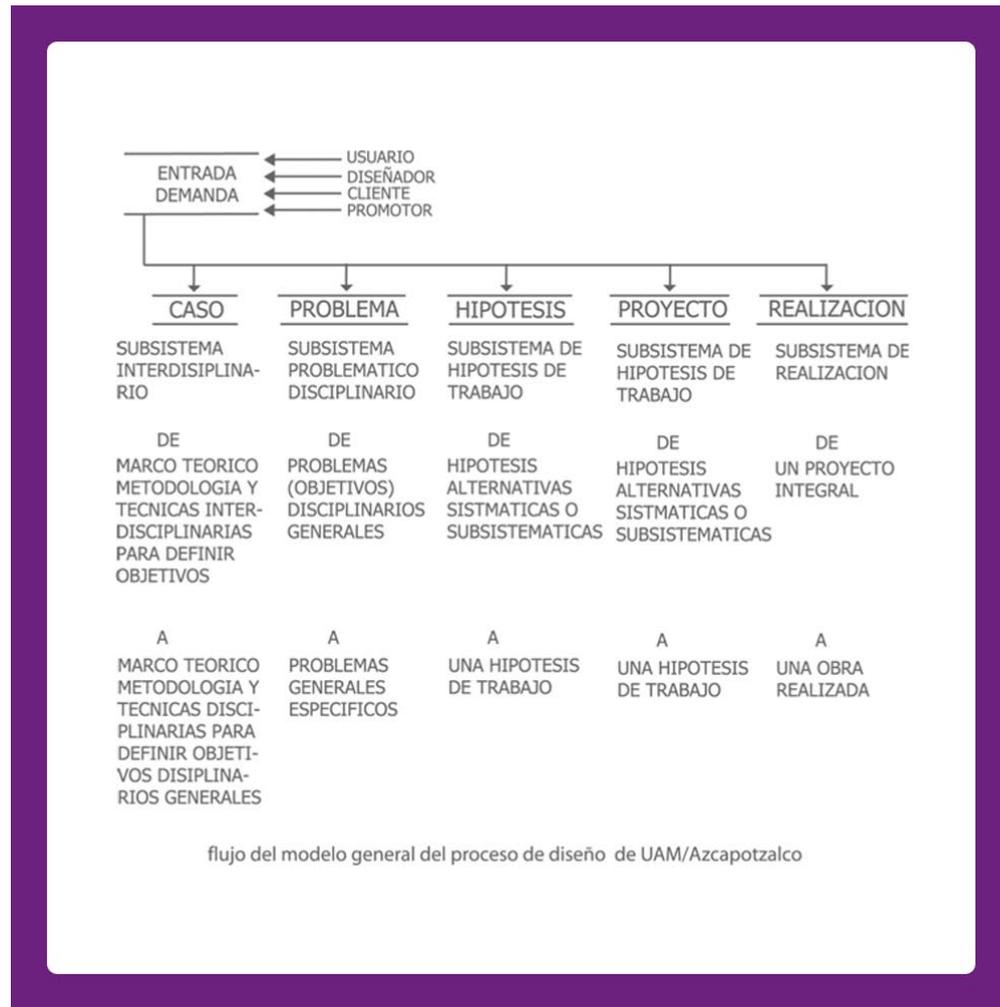
5.Proyecto; *"dentro de esta fase la interacción con los métodos y las técnicas de las disciplinas que van a implementar en la realidad la hipótesis del diseño es total y de acción inversa a las anteriores"* ². Primero habrá de realizar planos, maquetas, simuladores, etc. Y en segundo lugar confrontar a estos con las hipótesis.

6.Realización; supervisión y dirección de producción material de la propuesta. Esta fase termina cuando el objeto

¹ Gutiérrez M, *Contra un Diseño dependiente*, Ed. Edicol, México, 1977, Pág. 109.

² Gutiérrez M, *Contra un Diseño de-pendiente*, Ed. Edicol, México, 1977, Pág. 111.

es utilizado por su destinatario.



Hasta ahora ningún método de diseño puede explicar cómo se genera la creatividad, ya que la creación del diseño en un sentido productivo se entiende como pasar de un pensamiento hacia un objeto mediante un proceso de carácter analógico.

CAPÍTULO II:
ESCENOGRAFÍA
TEATRAL

ESCENOGRAFÍA TEATRAL

1. Escenografía teatral

La escenografía es el arte y técnica de montar la escena teatral a través de un conjunto de elementos que se añaden a un espacio teatral o escenario para reproducir un ambiente o crear un clima que se encuentra plasmado de manera descriptiva o implícita en la obra teatral.

2. Antecedentes

El ser humano tiene de manera natural la espontaneidad de escenificar, acción que desde la prehistoria o desde el origen de la humanidad dio paso al teatro y que responde a la necesidad de comunicar imitando. Los orígenes del teatro están en la evolución de los rituales mágicos relacionados con la caza, al igual que las pinturas rupestres, o la recolección agrícola que tras la introducción de la música y la danza, se convirtieron en auténticas ceremonias dramáticas donde se rendía culto a los dioses y expresaban los principios espirituales de la comunidad. Esto resulta un factor común de la aparición del teatro en todas las civilizaciones, por tal motivo no es posible situar el origen teatro en un lugar y tiempo específico. Por ejemplo; los primeros hombres actuaban con mímica para describir de qué manera lograban cazar el alimento que estaban compartiendo. Se sabe que los antiguos egipcios realizaban escenificaciones acerca de la muerte, entierro y resurrección de sus dioses. Pueblos asiáticos también realizaban escenificaciones de carácter religioso, acompañadas de danza y música, en América y específicamente en México las culturas prehispánicas como los Olmecas, Mayas, Toltecas, Teotihuacanos, etc. realizaban danzas religiosas, ceremonias, también con máscaras que tenían un orden religioso y mágico dotando al portador de las características y cualidades para transformándose en el ser personificado.

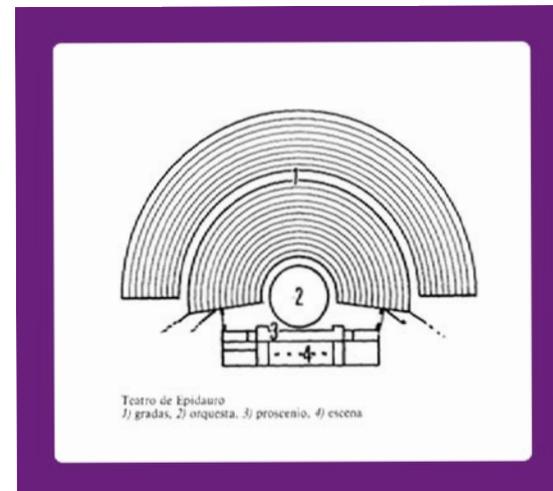
Las máscaras dentro del teatro tienen gran importancia ya que fueron muy usadas en el teatro griego, donde se establecieron los modelos tradicionales de la tragedia y la comedia así como del acto teatral. Al inicio los espectadores y actores se juntaban en la orilla de los cerros: los primeros se instalaban en las faldas, con el fin de escuchar y ver la obra sin problemas, los actores usaban unos zapatos altos (una especie de zancos) para que se los pueda ver de lejos, y hablaban utilizando conos, que aumentaban el volumen de su voz, su vestuario eran simples túnicas. También se ponían máscaras que representaban el estado de ánimo del personaje. De ahí vienen las conocidas máscaras de la alegría y la tristeza, que son el símbolo del teatro. Con el tiempo el teatro evolucionó construyéndose lugares especiales para las representaciones; más cómodos y con mejores condiciones de luz y de acústica, y las obras comenzaron a escribirse antes de realizarse en el escenario, como una manera de ordenar la representación.

Teatro proviene de "theatron", que significa "lugar para ver" o "lugar para contemplar". Es la rama del arte escénico relacionada con la actuación, que representa historias frente a una audiencia usando una combinación de discurso, gestos, escenografía, música, sonido y espectáculo, es también el género literario que comprende las obras concebidas para un escenario, ante un público. En adición a la narrativa común, el estilo de diálogo, el teatro también toma otras formas como la ópera, el ballet, la ópera china y la pantomima.

Teatro Griego

El origen del teatro griego está relacionado con los festivales celebrados para Dionisio, donde se llevaban a cabo las escenificaciones de la vida de los dioses acompañadas de danzas y cantos. Las escenificaciones del teatro griego se hacían al aire libre y tenía encontrar 4 sectores:

- **Las gradas;** eran para el público en forma de semicírculo.
- **Orquesta;** espacio circular donde se encuentra el coro.
- **Escena;** lugar en el que hacían las presentaciones.
- **Proscenio;** iniciaba con una pared donde se encontraba un decorado y al otro lado se encontraba el vestidor, el almacén, etcétera.



Teatro Romano

El teatro romano adoptó y retomó parte de la cultura griega. Aquí el teatro sufrió solo pequeños cambios; el muro posterior fue cambiado por grandes arcos por donde entraban y salían los actores, también se crearon los palcos que respondían a las exigencias de lugares privilegiados, ocupados por el emperador, emperatriz y la corte.

Teatro Medieval

En esta época la política le otorgo a la iglesia el cuidado de la cultura y el arte, por lo tanto las puestas teatrales eran rea-lizadas en la iglesia, el teatro era de temática religiosa y cumplía con la tarea de educar al pueblo la doctrina cristiana, por lo tanto necesitaba de suficiente espacio así el espacio teatral se traslado al atrio de la iglesia, por la necesidad de mayor espacio, para el número de espectadores que a él acudían.

El espacio teatral consistía en una tarima que se encontraba a nivel del piso y al fondo una cortina que era decorada por el "pintor" con temas alegóricos a la representación.

Teatro Barroco

Este tipo de teatro es llamo cortesano porque tenía lugar en los salones de la corte, la escenografía era muy similar al barroco: un espacio escénico situado al nivel del suelo. El decorado constaba de un telón de fondo y cuatro bastidores laterales a cada lado, estos bastidores eran alejados entre sí, cuanto más cerca estaba el espectador y acercados cuanto más lejos, esta acción producía una sensación de perspectiva frontal. En este momento el concepto de simetría regia el espacio dentro de la escenografía.

Ópera

Los libretos de ópera exigían en estas representaciones la creación de escenografía rica y esplendorosa, por tal motivo la escenografía tiene gran apogeo desde finales del Siglo VXII hasta principios del XVIII. Aún en nuestra época podemos encontrar este tipo de recursos, sobre todo hasta los años 60 ´s, un ejemplo de ellos son los telones pintados, los escotillones que hacían posible la entrada y salida de personajes, telares que permitían esconder objetos, etc.

Teatro Actual

El teatro actual es un teatro nuevo, renovado y evolucionado, en donde todo es posible. Los espacios escénicos son numerosos y diferentes según las exigencias de cada representación lo que ha llevado a el rompiendo con viejos esquemas.

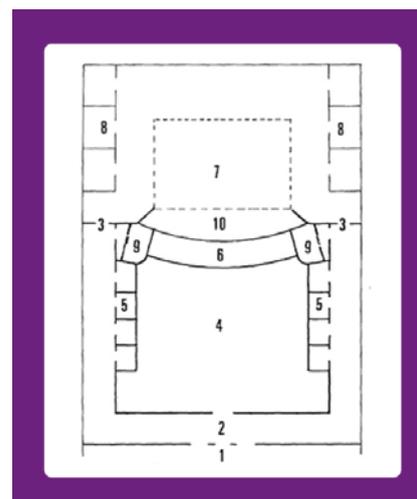
3.Espacio escénico

Es el espacio en donde se lleva a cabo la representación. El espacio escénico no tiene límite alguno ya que se puede crear o utilizar uno ya existente. En el espacio escénico es determinado en gran medida por la escenografía que le da al espacio una doble función, mostrando lo que realmente existe y remitiendo a un espacio que sugiere a través de la forma y la imagen.

a)A la Italiana

Este espacio ah sido el más utilizado por su practicidad para separar al público y los actores, con la intención de ocultar la producción para la creación, movilidad, soporte de elementos ya que le ofrece al espectador solo la parte frontal para visión, cubriendo el fondo y los costados. Y consta de;

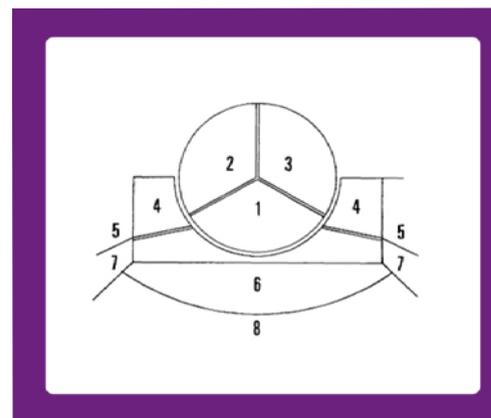
1. Vestíbulo, 2. Distribuidor, 3. Entrada de escenario, 4. Platea, 5. Palcos, 6. Foso para la orquesta, 7. Escenario, 8. Camerinos o almacenes, 9. Palcos de proscenio, 10. Proscenio.



b)Giratorio

Este espacio es muy útil ya que permite se hagan cambios de escenografía escenarios a la italiana tienen adaptada una plataforma giratoria que permite hacer cambios de decoración muy rápidos, ya que mientras tiene lugar una escena se pueden preparar dos o tres escenarios más.

Consta de una plataforma circular dividida en tres partes, cada una de ellas puede ubicarse en el escenario; bajando el telón y apagando luces se puede proceder a

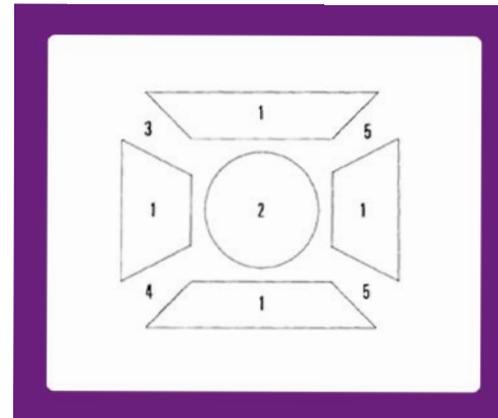


dar cambio de escenografía.

Este espacio consta de; 1. Zona visible para el público, 2 y 3. Zonas no perceptibles por el público donde se puede preparar las escenas siguientes, 4. Plataformas laterales sin inclinación para situar elementos escenográficos, 5. Laterales que enmarcan la escena, 6. Proscenio, 7. Entradas para los actores o para elementos escenográficos, 8. Platea.

c)Circular

Este espacio es muy utilizado, aquí los actores se desenvuelven en el centro y el espectador se encuentra alrededor del escenario sentados en gradas elevadas y en ocasiones el escenario también se eleva. Este consta de; 1. Graderías para el público, 2. Escenario, 3. Entrada de actores, 4. Entrada de material escenográfico, 5. Entrada del público.



d)Escalinatas

Estas las encontramos generalmente como acceso a iglesias, catedrales, palacios, plazas, universidades, etc. Estas son muy versátiles, por la excelente visibilidad que tiene el espectador y facilidad de movimiento de los actores.

e)Aulas

Las aulas de las escuelas es un lugar en donde también se hace teatro. Aquí tenemos la opción de montar nuestro propio espacio escénico, para esto es necesario estudiar la situación del espectador, de los actores, como se dispondrá la escenografía, el espacio con que se cuenta, etc.

1. Género Dramático

La palabra drama es el nombre genérico de toda creación literaria en la que un artista llamado dramaturgo concibe y desarrolla un acontecimiento dentro de un espacio y tiempo determinados.

Existe diferencia entre obra dramática y obra teatral; la primera es una obra de arte literaria, hecha con palabras, sea en versos como en las épocas clásicas, o en prosa como la literatura moderna; se caracteriza por su virtualidad teatral, es decir porque en ella está latente la virtud o capacidad de ser representada. No ha sido escrita sólo para su deleite por medio de la lectura, sin embargo hay muchas obras que jamás han sido representadas. La finalidad de las obras dramáticas, es la de ser representadas, estas cuentan con una estructura interna y externa.

• Estructura externa de la obra dramática

• **Actos;** generalmente son tres y sirven para separar los momentos dentro de la historia.

• **Capítulo;** los capítulos se encuentran dentro de cada acto y muestran cómo se va desarrollando la historia.

• **Cuadros;** los cuadros pueden encontrarse dentro de cada acto y son una división que se genera cuando hay un cambio de escenografía o cuando el lugar donde se desarrolla la acción es distinto.

• **Escena;** estas se encuentran dentro de los actos y son pequeñas divisiones que comienzan o terminan cuando un personaje nuevo entra o sale del escenario.

• Estructura interna de la obra dramática

a) Instancias dramáticas:

• **Presentación;** es la parte inicial de la obra, cuando se nos muestra las líneas generales de lo que tratará la obra.

• **Desarrollo;** es la situación intermedia en donde se llega a un momento de mayor tensión conocido como clímax.

• **Desenlace;** es la situación final, se produce la desaparición o derrota de el problema, pudiendo reconocerse una solución del conflicto, esta solución puede ser explícita o abierta.

b) Personajes:

Los personajes constituyen un elemento dentro del mundo dramático. Al igual que las obras narrativas, aquí existen personajes, seres creados por el dramaturgo, que cobran vida en la ficción de la obra teatral. Ellos dicen sus parlamentos y a través de sus palabras, nos ayudan a configurar la acción. Recordemos que los personajes se mueven, hacen gestos, llevan vestimenta, y los lectores nos enteramos de todo esto mediante las acotaciones. Es importante que señalemos que estos personajes, que existen en la obra dramática, son encarnados por actores al momento de representar la obra y convertirla en una pieza teatral. Los actores son personas reales, que pueden dar vida a distintos personajes, según las obras que realicen. En las obras dramáticas existen varios tipos de personajes. Estos son:

- **El protagonista;** el protagonista es el personaje principal, el más importante.
- **El antagonista;** el antagonista es también un personaje importante y representa la otra fuerza que lucha.
- **Los personajes secundarios;** personajes secundarios son aquellos que no representan una de las dos fuerzas en conflicto, sino que se suman a una de las dos, dando su apoyo ya sea al protagonista o al antagonista.
- **Los personajes colectivos;** tipo de personaje que, a pesar de ser una sola persona, representa a muchas otras; es como si fuera la encarnación de un grupo.
- **Los personajes alegóricos;** representan todo aquello que en la obra es abstracto. Se puede decir que estos son personajes simbólicos, que portan las características de todo aquello que representan.

c) Ambiente

En el mundo dramático, el ambiente está condicionado por el tiempo y el espacio. El término ambiente se refiere a la situación en la que se desarrolla la obra, al lugar físico y al tiempo en el que se mueven los personajes.

- Espacio:

a)Espacio físico; lugar, época, histórico, geográfico. Esta información la podemos encontrar dentro de un lenguaje acotado.

b)Espacio psicológico; se refiere a la atmosfera, a como se percibe el espacio.

- Tiempo:

a)Tiempo aludido; tiempo implícito en la obra dramática que transcurre desde que comienza hasta que termina la obra.

b)Tiempo dramático; tiempo que se utilizara para representar la obra dramática en obra teatral en un tiempo real.

- Lenguaje:

a)Parlamentos; las líneas que tienen que decir los artistas al representar un personaje.

b)Monólogos; parlamento que habla un artista que está solo en escena.

c)Acotaciones; indicaciones que le autor hace en su obra, relativas a decorados, forma de actuar de los intérpretes.

d)Mutis; vocablo de origen latino que indica en la obra que uno o varios de los artistas deben retirarse. "Hacer mutis" significa salir.

e)Aparte; palabras o parlamento pronunciado con un tono de voz más bajo especialmente para el público, y que se supone los demás actores no oyen y es muy empleado en el melodrama.

Capítulo 3:

**Descripción de
mi metodología para
la propuesta
escenográfica
de la obra dramática
*Salomé***

Entiendo al proceso de diseño y comunicación visual como, natural, personal y creativo para cada diseñador y que se despliega tras un conjunto de conocimientos adquiridos.

En el diseño y comunicación visual se encuentra la metodología, que sirve de guía al diseñador, sin embargo, esta NO es una receta de cocina en donde podamos encontrar en detalle los pasos a seguir para llegar a una solución, porque cada problema de diseño en sí, es único, con distintos y específicos requerimientos de comunicación, por lo tanto no es de asombrar que hay múltiples maneras de llegar a una solución óptima. En el diseño y comunicación visual, la aplicación de una metodología rígida e inamovible puede determinar una limitación creativa ya que el diseño, desde su proceso necesita del pensamiento creativo. Para la escenografía teatral la "metodología" no se encuentra en el programa académico, pero se entiende, reafirma y menciona a un proceso personal, creativo y natural, para la realización de diseños escenográficos. Entonces sí es difícil someter al diseño de escenografía teatral a la rigidez de una metodología destinada al diseño y comunicación visual, puesto que aún para este mismo es difícil y aberrante la aplicación de una única metodología con indicativos a seguir "al pie de la letra" para todos los problemas será aun más limitante en una disciplina que no acude en su proceso creativo al mapa que la metodología nos aporta.

La razón por la que hago hincapié en los procesos es porque en este momento de la tesis haré una descripción de mi proceso de diseño para la propuesta escenográfica teatral de la obra dramática *Salomé* de Óscar Wild , de esta manera lograré describir cómo es que el diseñador y comunicador visual puede participar en la escenografía teatral de manera interdisciplinaria a través de sus propios elementos, conocimientos y procesos de diseño, que no se encuentran alejados y ajenos a la escenografía teatral inclusive cuando esta no acude a la metodología.

Mi metodología para la propuesta escenográfica de la obra dramática *Salomé*

Esta metodología se generó durante el proceso creativo para la propuesta escenográfica teatral de la obra dramática de *Salomé* de Oscar Wild, que sirve como pretexto para demostrar que a través de elementos de diseño y comunicación visual, y conocimientos acerca de la disciplina de escenografía es posible generar propuestas de escenografía teatral.

Este proceso es el resultado de un despliegue de conocimientos adquiridos en lo práctico y en lo teórico de la metodología del diseño y comunicación visual.

- **Problema:** realizar la propuesta escenográfica de la obra dramática *Salomé* de Oscar Wild.

- **Determinación del problema:**

Determinación de las expectativas y necesidades conceptuales del director.

- **Investigación de campo:**

Lectura de la obra dramática *Salomé* e investigación del aparato técnico (vestuario, guión de luces, maquillaje, personajes, espacio escénico, tipo de teatro).

- **Análisis y síntesis de información:**

Desglose de la obra dramática por capítulos, interpretación y conceptualización personal del tema contenido.

- **Investigación de campo:**

Observación de ensayos para entender aparato técnico y guión de ubicación de personajes.

- **Lluvia de ideas:**

Primer bocetaje.

- **Análisis y eliminación:**

Análisis y eliminación de primeros bocetos.

- **Segundo bocetaje:**

Realización de segundas propuestas.

- **Análisis y eliminación:**

Análisis y eliminación de segundas propuestas.

- Bocetaje final:

Realización de última propuesta.

- Bocetaje proyectual:

Realización de modelo proyectual.

- Desarrollo:

Elección de materiales, realización de maqueta tradicional y sesión fotográfica para su presentación como propuesta escenográfica de la obra dramática *Salomé*.

- Presentación de propuesta:

Presentación de maqueta tradicional y proyección fotográfica.

Apartir de este punto el proyecto no sera desarrollado a que

- Observaciones:

Realizadas por el director.

- Coordinación con otras áreas escénicas.

- Desarrollo del plan de trabajo para realización y montaje.

- Producción de escenográfica.

- Escenificación de la obra dramática.

Es justo aquí donde se puede ver el uso de varias metodologías de diseño que sirven como mapa para el dise-

ñador sin tener que ser usadas como un instructivo de pasos a seguir sino como un proceso que ya fue utilizado por alguien más, conduciéndolo al resultado de una solución.

Descripción de mi metodología para la propuesta escenográfica de la obra dramática *Salomé*

•Problema:

Realizar la propuesta escenográfica de la obra dramática *Salomé* de Oscar wild.

•Determinación de problema:

En este caso el director mencionó sus expectativas, para elementos escénicos minimalistas y conceptuales, los elementos referenciales deberán de ser mínimos. Se notifica que la obra dramática *Salomé* será presentada en el teatro Carlos Lazo de la facultad de arquitectura de la Universidad Nacional Autónoma de México en Ciudad Universitaria.

•Investigación de campo:

Ya que a partir de la obra dramática se desarrolla la escenografía, es primordial realizar la lectura del texto porque en ella está contenida la información, en este caso la obra dramática elegida es *Salomé* de Oscar Wild una traducción del francés al español por Guadalupe de la Torre. Basada en un personaje del nuevo testamento que vivió hacia el siglo I de esta era. Salomé era una princesa judía, hija de Herodías y de Herodes, uno de los hijos de Herodes el grande. La historia se desarrolla durante el banquete de cumpleaños de su padrastro Herodes, tetrarca de Judea, el cual ofreció a Salomé cualquier cosa que deseara, incluso, si fuese necesaria la mitad de sus dominios a cambio de que bailara para él la danza de los siete velos. A cambio Salomé exigió la cabeza de Jokanaán; el profeta. Deseo que le fuera concedido. Besando en la boca al decapitado, quien antes le había negado su amor. Finalmente, Herodes su libidinoso padrastro, ordena a los soldados que maten a la princesa.

La investigación de campo del aparato técnico, responde a la necesidad de coordinar y obtener armonía, no solo

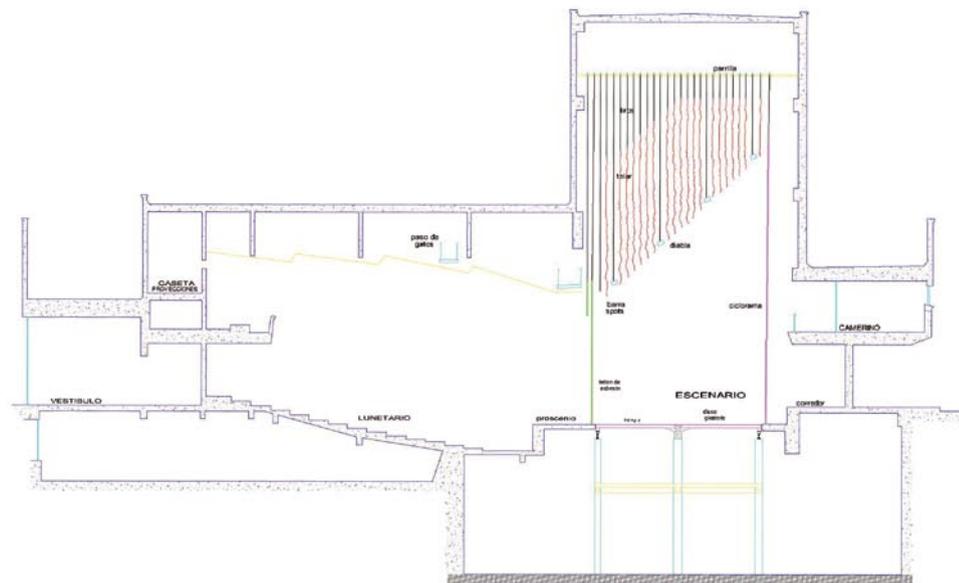
visual, sino también durante la producción de la escenografía con otras áreas como lo son; el maquillaje, vestuario, utilería, iluminación esta información se puede obtener a través del director o de las juntas que resultan ser un excelente momento para conocer lo que se realizara dentro otras áreas afines a la escenografía.

En el caso del vestuario, el personaje de Salomé será representado con un vestido en color rojo, con telas ligeras y sujetas al cuerpo; su maquillaje será muy pálido en la tez y en los labios un rojo carmín, mientras que el cabello estará sujeto en forma de "chongo". En el caso de Jokanaán su vestuario será una camisola en color crudo, con discretas manchas en color verde, el maquillaje será en tonos dorados sobre la piel. Para los personajes: Herodes, y Herodías, Un joven sirio; capitán de la guardia, Tigellinus,; un joven romano, El capadocio, Un nubio, Primer soldado, Segundo soldado, Paje de Herodías, Judíos, nazarenos, etc., el vestuario sigue la misma línea en telas, pero el color es café y el maquillaje es pálido en la tez y muy recargado en los ojos. Los esclavos usan leotardos en color negro.

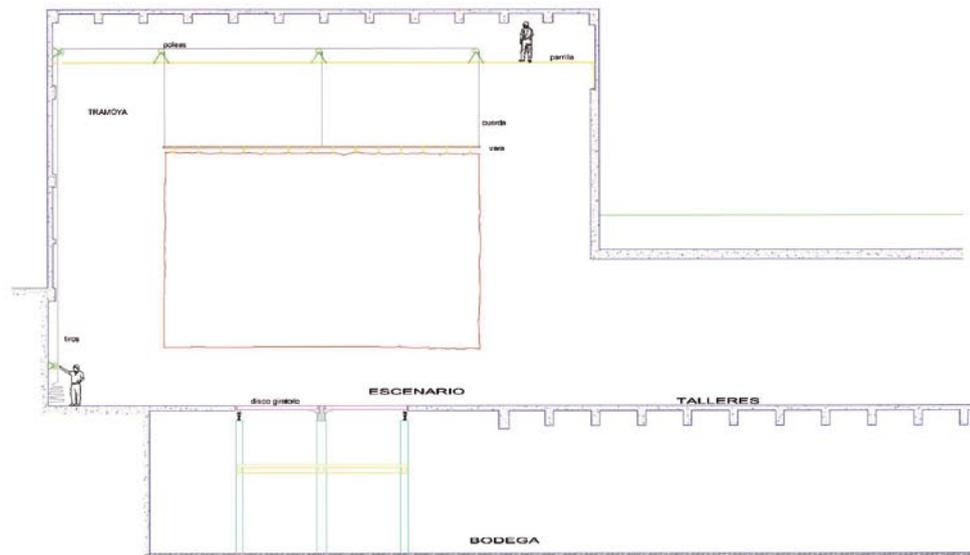




Aunque en este caso la maqueta será tradicional el obtener los planos del teatro y conocer el espacio escénico es de suma importancia ya que esto permitirá tener las medidas precisas para poder diseñar la propuesta de escenografía teatral con el conocimiento de cuál será el espacio disponible para la puesta en escena también nos da la posibilidad de saber el tipo de teatro y será necesario digitalizar los planos para después poder realizar un levantamiento en tercera dimensión en el caso de tener los conocimientos de herramientas digitales para poder lograrlo y de así quererlo , ya que en el caso de no tener los conocimientos se podrá formar un equipo de otras disciplinas.



Corte longitudinal
Auditorio teatro Carlos Lazo Fac. Arquitectura



Corte Transversal
Auditorio teatro Carlos Lazo Fac. Arquitectura



•Análisis y síntesis de información:

Es importante realizar un cuadro en el que se realice un desglose de la obra dramática por capítulos, escenas y actos ya que permite analizar a mayor detalle aquellos acontecimientos que marcan el transcurso de la obra, identificando, la entrada y salida de personajes, objetos importantes o representativos, el cambio de tiempo, espacios, atmósferas, para generar una propuesta de escenografía.

Capítulo 1ro. Salomé exige ver a Jokanaán atraída por su voz, después de escucharlo decir un presagio.	
Escena 1; Soldados en la terraza. Hablan sobre el tetrarca y Jokanaán y el porqué está ahí. El joven sirio muestra fijación por Salomé.	
Objetos	No mencionados.
Espacio Tiempo Atmosfera	Noche-luna. Terraza. "la luna es como una mujer muerta".
Escena 2; Salomé entra a la terraza huyendo de la mirada de Herodes y de repente escucha la voz de Jokanaán.	
Objetos	No se menciona.
Espacio Tiempo Atmosfera	Noche – luna. Terraza. Viento. "que suave es el viento aquí", "la luna es fría y casta", "tiene la belleza de una virgen".
Escena 3; Salomé escucha la voz de Jokanaán, se encapricha en ver a Jokanaán y exige verlo. Después chantajea al joven y este accede al dar la orden de sacar a Jokanaán de la cisterna.	
Objetos	No se menciona.
Espacio Tiempo atmosfera	Noche – luna. Terraza. Ansiedad tras las exigencias de la princesa Salomé.

Capítulo 2do. Jokanaán sale de la cisterna para que salome lo pueda ver. Salome se enamora de él y el joven sirio al notar que no es correspondido se suicida frente a todos.	
Escena 1; El profeta sale de la cisterna. Salomé se enamora de él.	
Objetos	No se menciona.
Espacio Tiempo Atmosfera	Noche – luna. Predicción de Jokanaán; “oigo batir las alas de la muerte”.
Escena 2; El joven sirio se da muerte.	
Objetos	Cuerpo del joven sirio.
Espacio Tiempo Atmosfera	Noche –luna. Deseo obsesivo de salome por besar a Jokanaán. Angustia por ocultar el cuerpo del joven sirio.
Capítulo 3ro. Herodes sube a la terraza junto con Herodías y la corte. Herodías resbala con la sangre del joven sirio y todos hablan acerca del suicidio. Jokanaán comienza a hablar de un presagio. Herodes, Herodías y la corte comentan acerca de la llegada del mesías.	
Escena 1; entran a la terraza Herodes, Herodías y toda la corte.	
Objetos	Herodes pide quedarse en la terraza y ordena; tapices, antorchas, mesas de marfil y jaspe. Cadáver y sangre del joven sirio. Vino, fruta madura.
Espacio Tiempo Atmosfera	Terraza. Noche – cálida - despejada de nubes - luna completa. “como una mujer loca que busca amantes” “las nubes tratan de vestir su desnudes”. Herodes escucha viento y siente frio. Herodes desea a salome.

Capítulo 4to. Herodes mira continuamente a salome y le pide bailar para él a cambio de lo que ella deseé incluso la mitad de su reino. Salome baila los siete velos.	
Objetos	No se menciona
Espacio	Terraza.
Tiempo	Noche - cálida – despejada de nubes – luna completa.
Atmosfera	Sentimiento sombrío hacia Herodes Cambios de temperatura de Herodes.
Escena 1; Entran las esclavas de salome con perfumes y los siete velos, le quitan las sandalias. Salome baila los siete velos.	
Objetos	Perfumes. Los siete velos. Sandalias. Sangre del joven Sirio.
Espacio	Terraza.
Tiempo	Noche - cálida – despejada de nubes – luna completa.
Atmosfera	
Capítulo 5to. Salome se arrodilla y pide como recompensa la cabeza de Jokanaán en una bandeja de plata	
Objetos	Copa de vino
Espacio	Terraza.
Tiempo	Noche - cálida – despejada de nubes – luna completa.
Atmosfera	Desesperación y angustia por parte de Herodes. Gozo de Herodías. Deseo de salome por Jokanaán.

Capítulo 6to. Herodes sin poder hacer cambiar el deseo de salome ordena le den la cabeza de Jokanaán en una bandeja de plata. Se quita el anillo de la muerte, lo envía al verdugo y se deja caer en una silla.

Escena 1; el verdugo desciende a la cisterna

Objetos	Espada del verdugo
Espacio Tiempo Atmosfera	Terraza. Noche - cálida – despejada de nubes – luna completa. Cisterna Sonido de la espada del verdugo al caer. Ningún otro sonido. Intriga por saber si el verdugo tuvo el valor de matar a Jokanaán.

Escena 2; el brazo del verdugo aparece sosteniendo la vendeja de plata con la cabeza de Jokanaán.

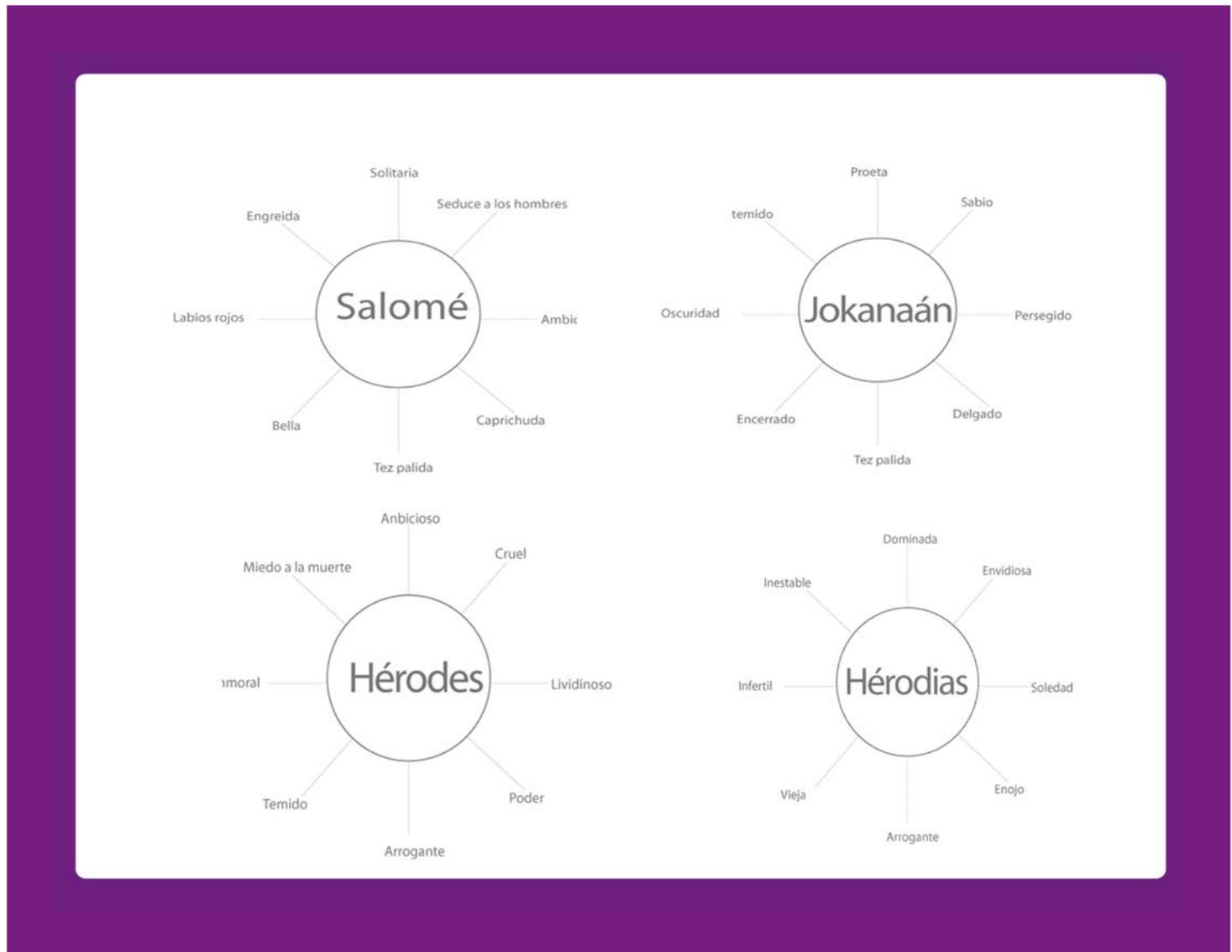
Objetos	Cabeza de Jokanaán. Bandeja de plata. Abanico.
Espacio Tiempo Atmosfera	Terraza. Noche - cálida – despejada de nubes – luna completa. Cisterna. Todos comienzan a orar, pecado. Satisfacción y deseo de salome por besar a Jokanaán. Tristeza de Herodes. Felicidad de Herodías.

Escena 3. Los esclavos aparecen con antorchas y mantas cubriendo el lugar de la luz de la luna

Objetos	Antorchas y mantas.
Espacio Tiempo Atmosfera	Terraza. Noche - cálida – despejada de nubes – luna completa. La escena se vuelve muy oscura. Sombrió.

Escena 4. Salome muere por orden de Herodes.

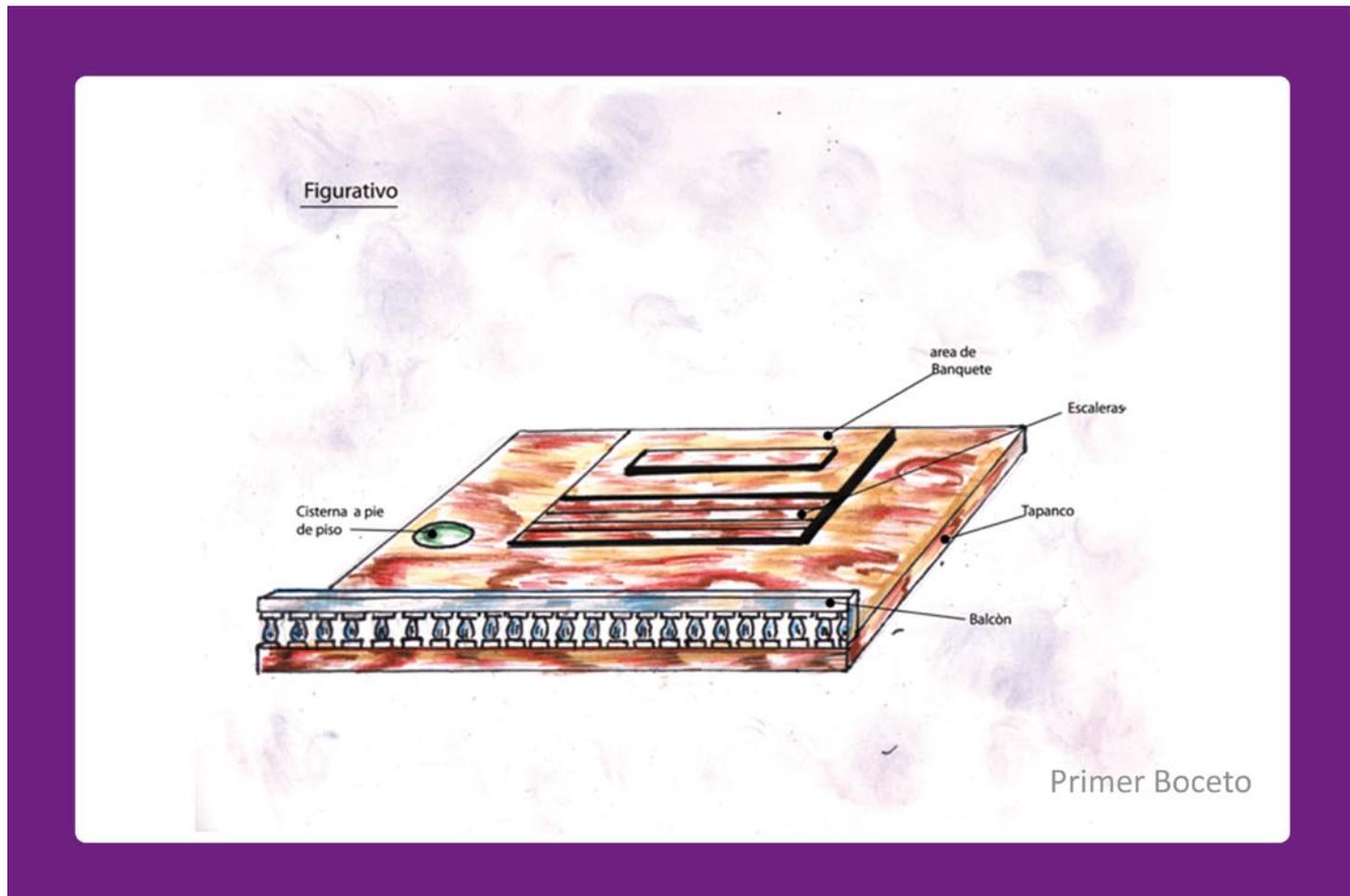
Realizar un esquema de cada personaje que mencione las características, psicología, el físico y emociones de los personajes principales es importante porque a partir de estos los se puede llegar a conceptualizar como por ejemplo, el color o forma de la atmosfera de la propuesta escenográfica.



- Investigación de campo

Es necesario asistir a la observación de ensayos para entender el aparato técnico y el guión de ubicación de personajes, esto es de suma importancia ya que nos permitirá conocer de que manera todos los elementos de la puesta en escena interactuarán en conjunto y como es que el espacio escénico será utilizado por los actores.

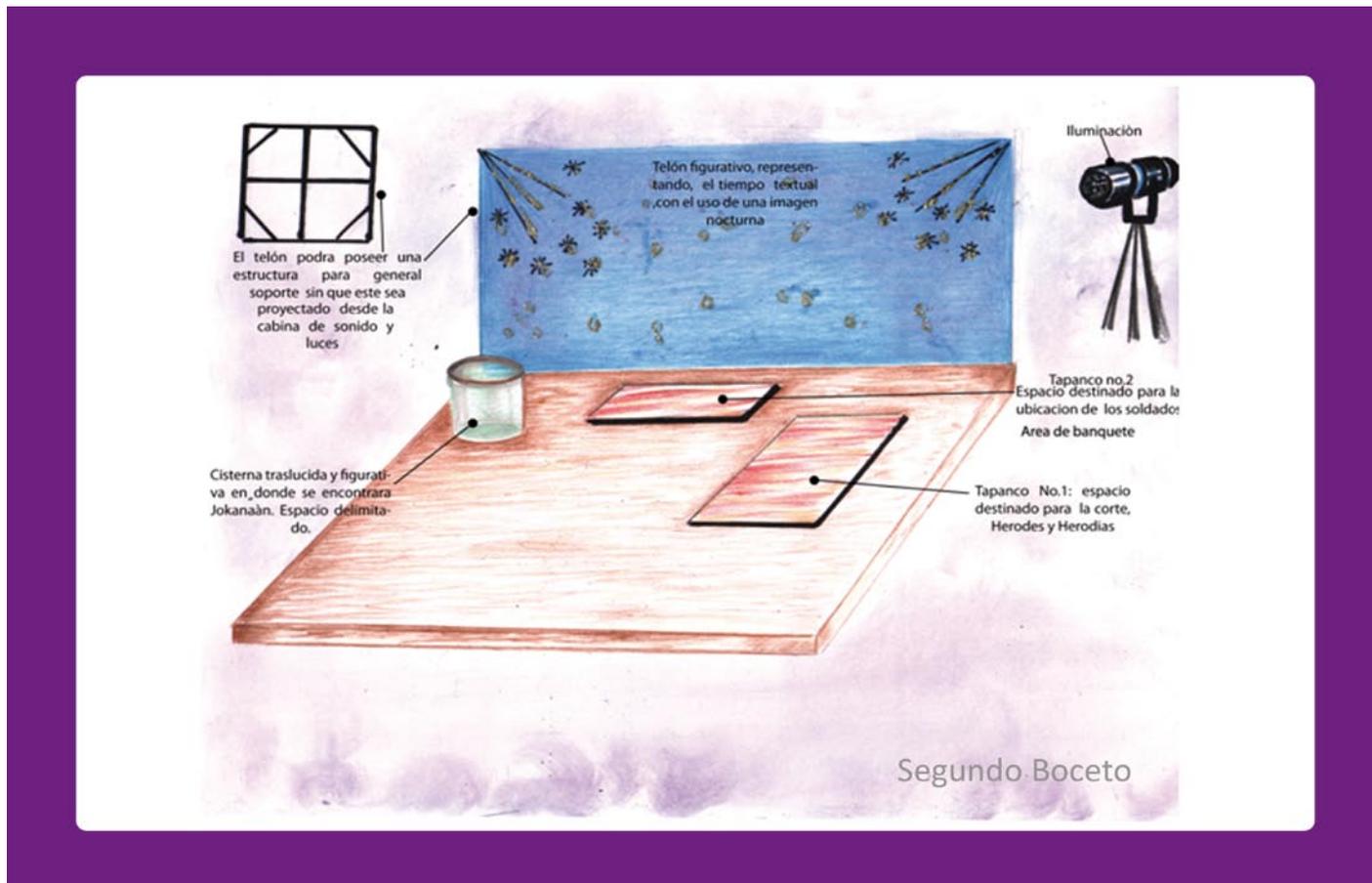
- Lluvia de ideas y primer bocetaje



•Análisis y descarte del primer bocetaje:

El primer boceto es básicamente figurativo por que la escenografía describe elementos encontrados en el texto en relación al lugar; el balcón, las escaleras, la mesa donde está el banquete y no cumple con las especificaciones hechas por el director de ser conceptual y minimalista. La cisterna es un elemento conceptual que vale la pena rescatar ya que puede ser adapta a cualquier cambio en el guion de personajes, pero será necesario utilizar color para que este sea el referencial y se pueda entender que se trata de el espacio en donde Jokanaán se encuentra.

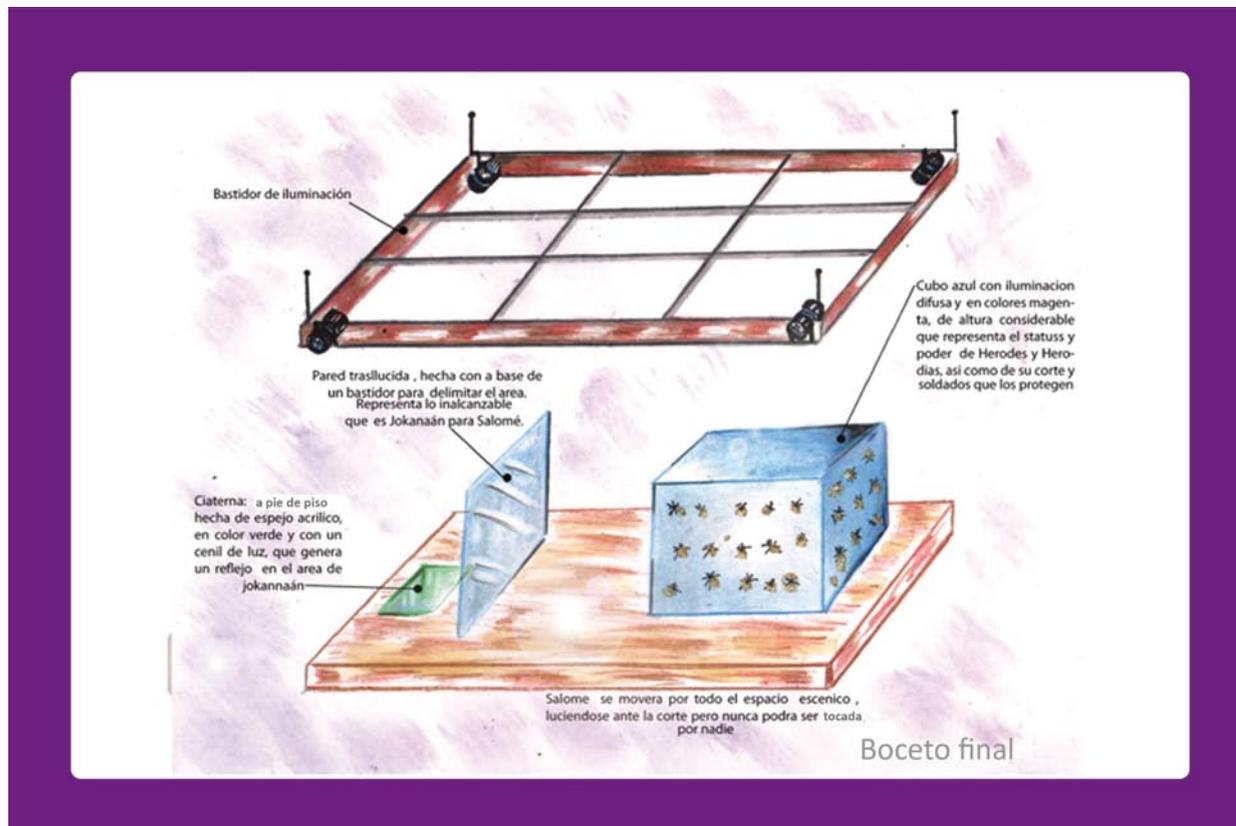
•Segundo Bocetaje



•Análisis y descarte del segundo bocetaje:

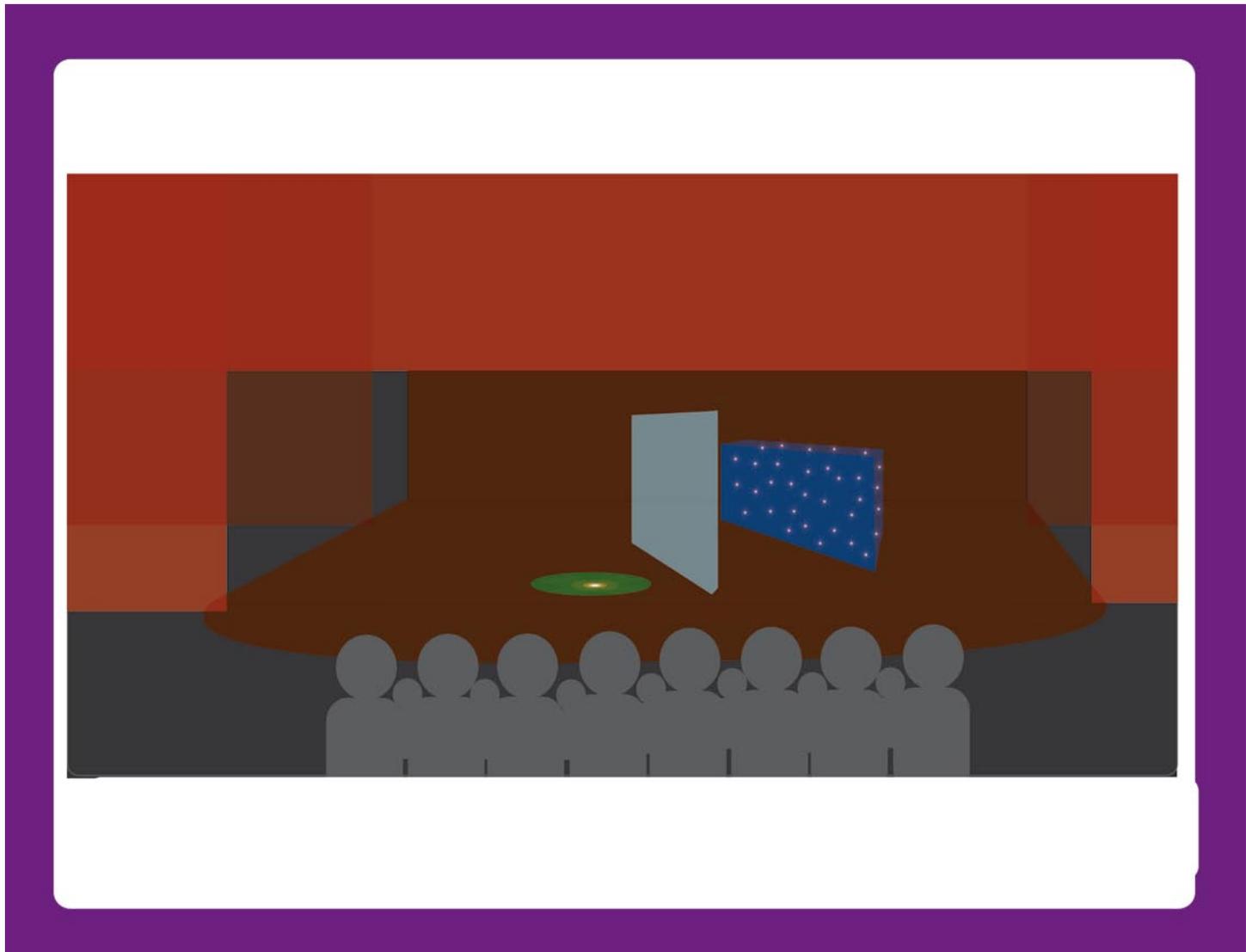
Desde la semiótica esta propuesta tiene una función referencial–conceptual ya que se encuentran elementos escenográficos referenciales y abstractos. La escenografía tiene una función referencial conceptual, desde lo funcional podemos notar que no existe bloqueo de la escena en ningún Angulo en el que se encuentre al espectador, sin embargo , la calidad plástica se ve un tanto limitada , por la poca intención poética en la escenografía. Sin embargo para el iluminador esto es un gran problema ya que no existe espacio a los costados para el libre acceso delos actores al escenario. El área escénica estaría libre para el actor, pero limitada en iluminación por la ubicación de las luces. La altura de los tapancos no representan inseguridad para los actores. El telón es una manera muy tradicional que sirve como referente, será necesario, quitarlo para generar un escenario contemporáneo.

•Bocetaje final:



- Bocetaje proyectual:

Realización de modelo proyectual.

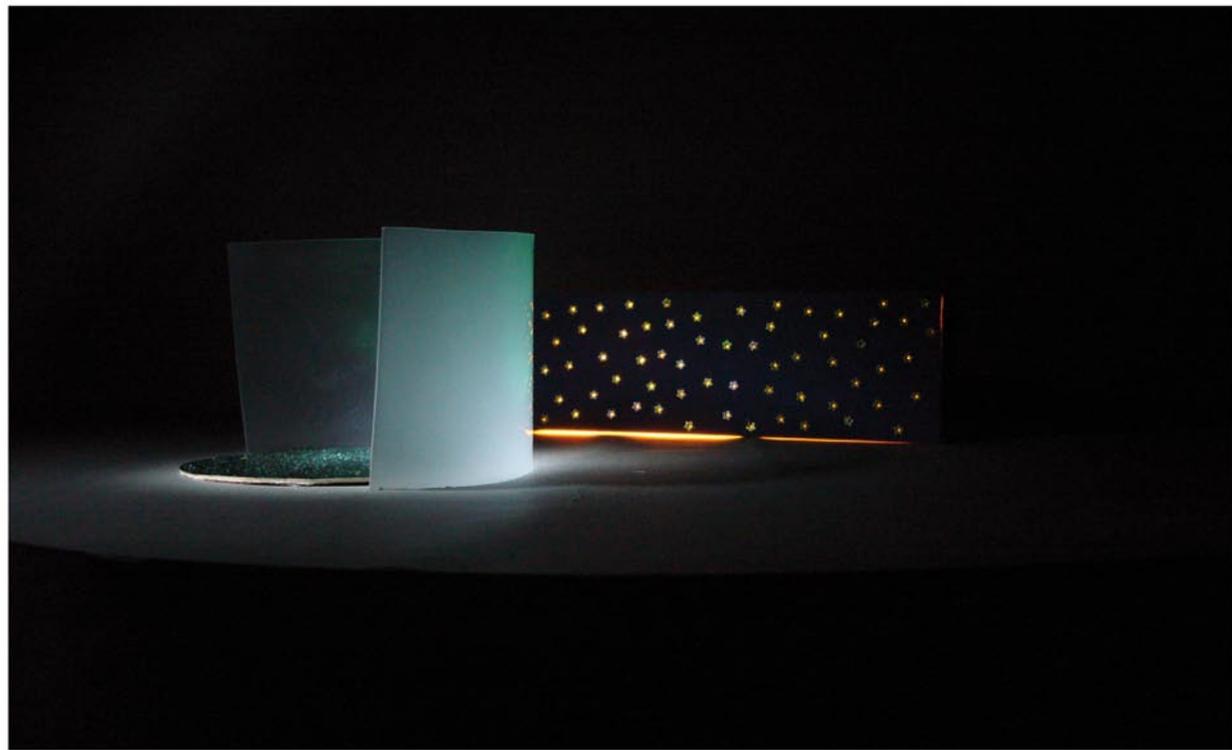


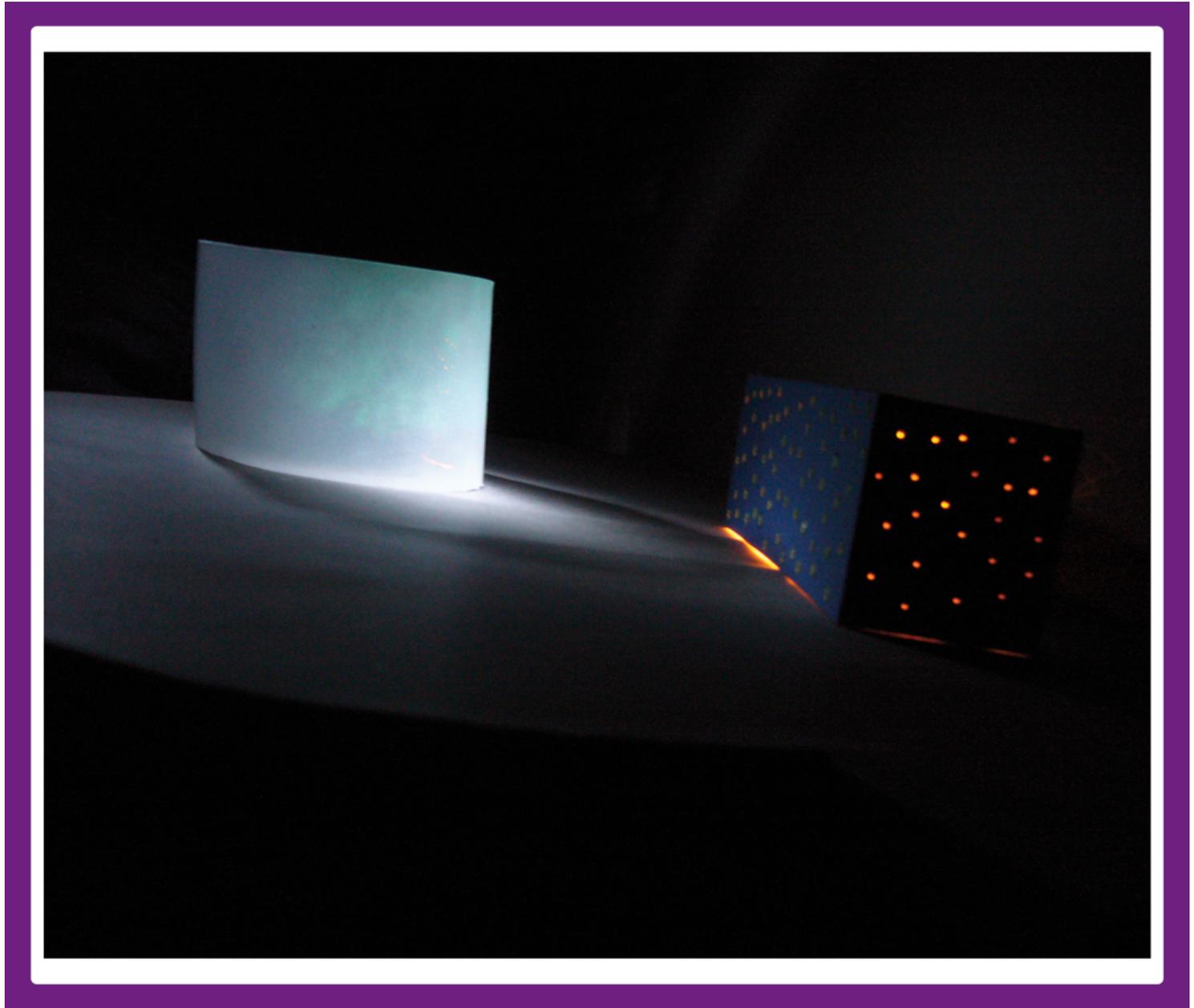
- Desarrollo:

Elección de materiales, realización de maqueta tradicional y sesión fotográfica para su presentación como propuesta escenográfica de la obra dramática.

- Presentación de propuesta:

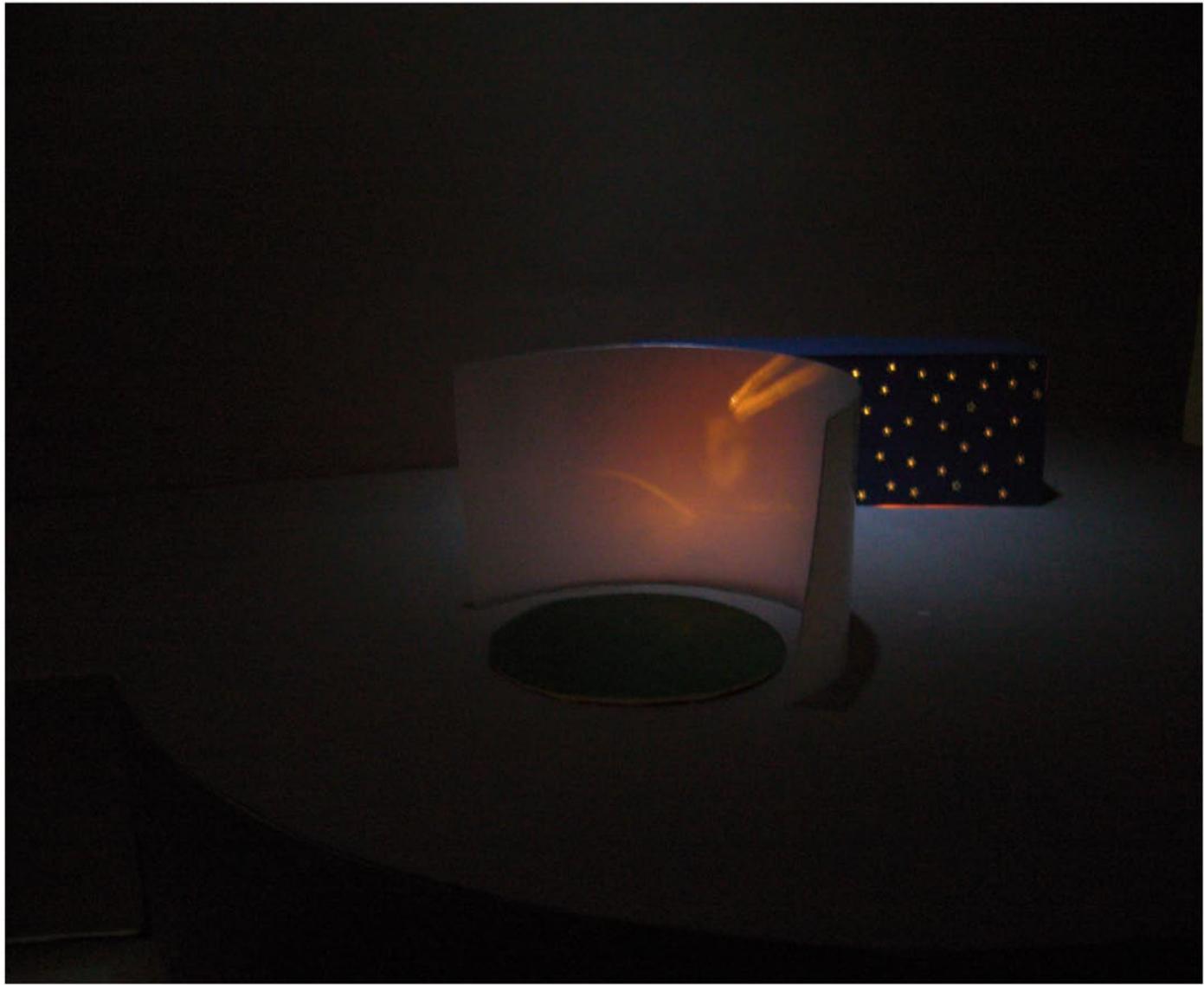
Presentación de maqueta y proyección fotográfica.





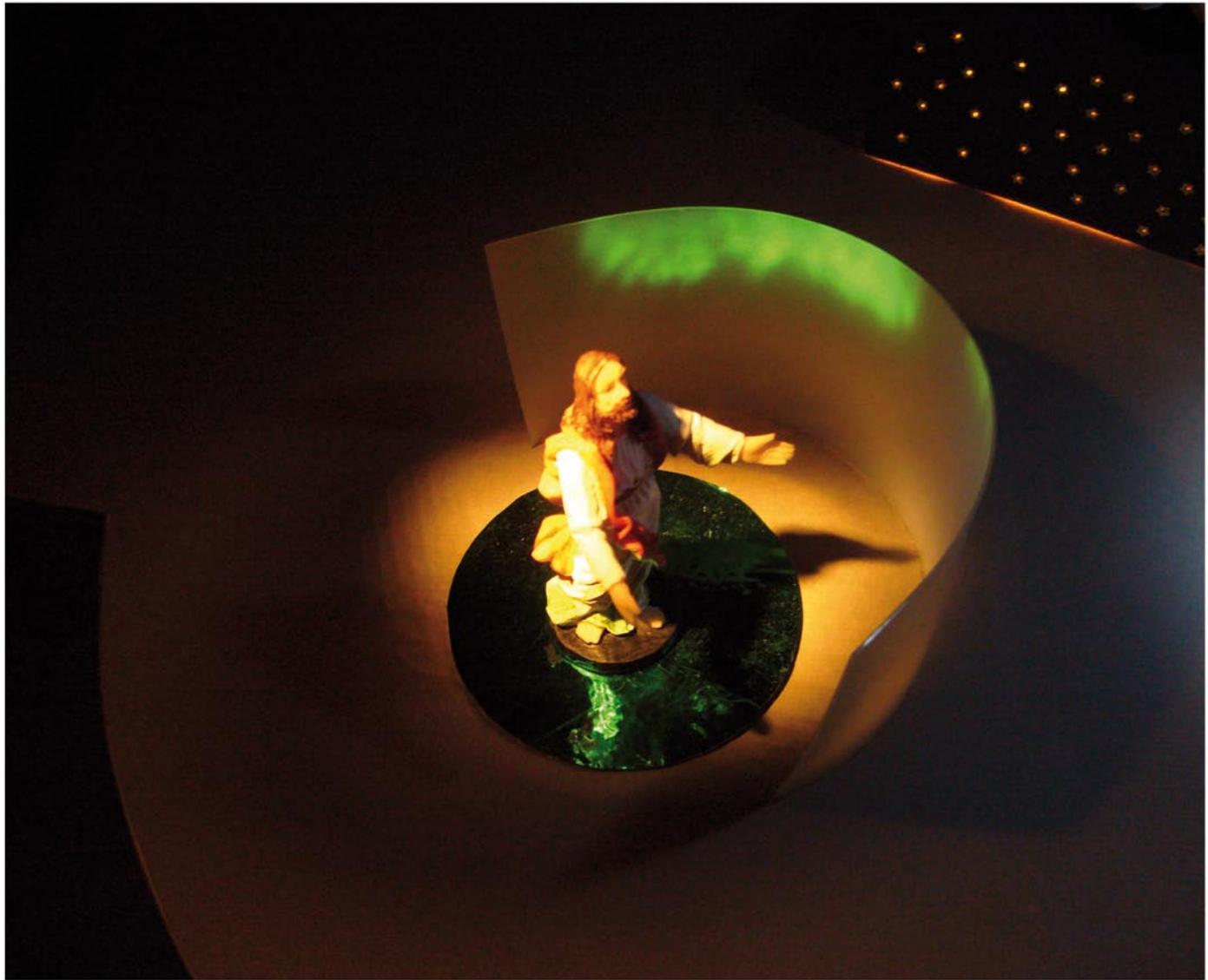


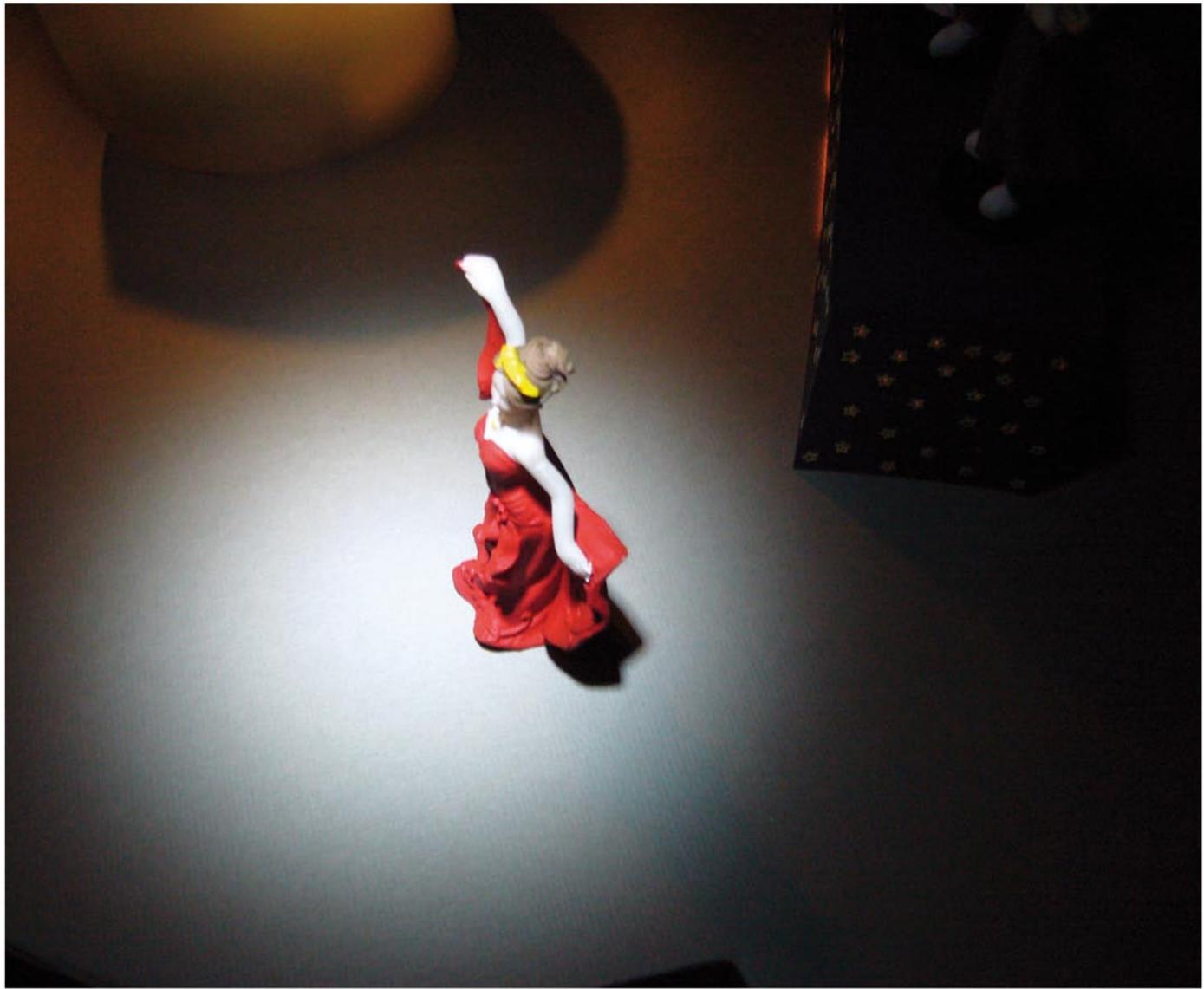


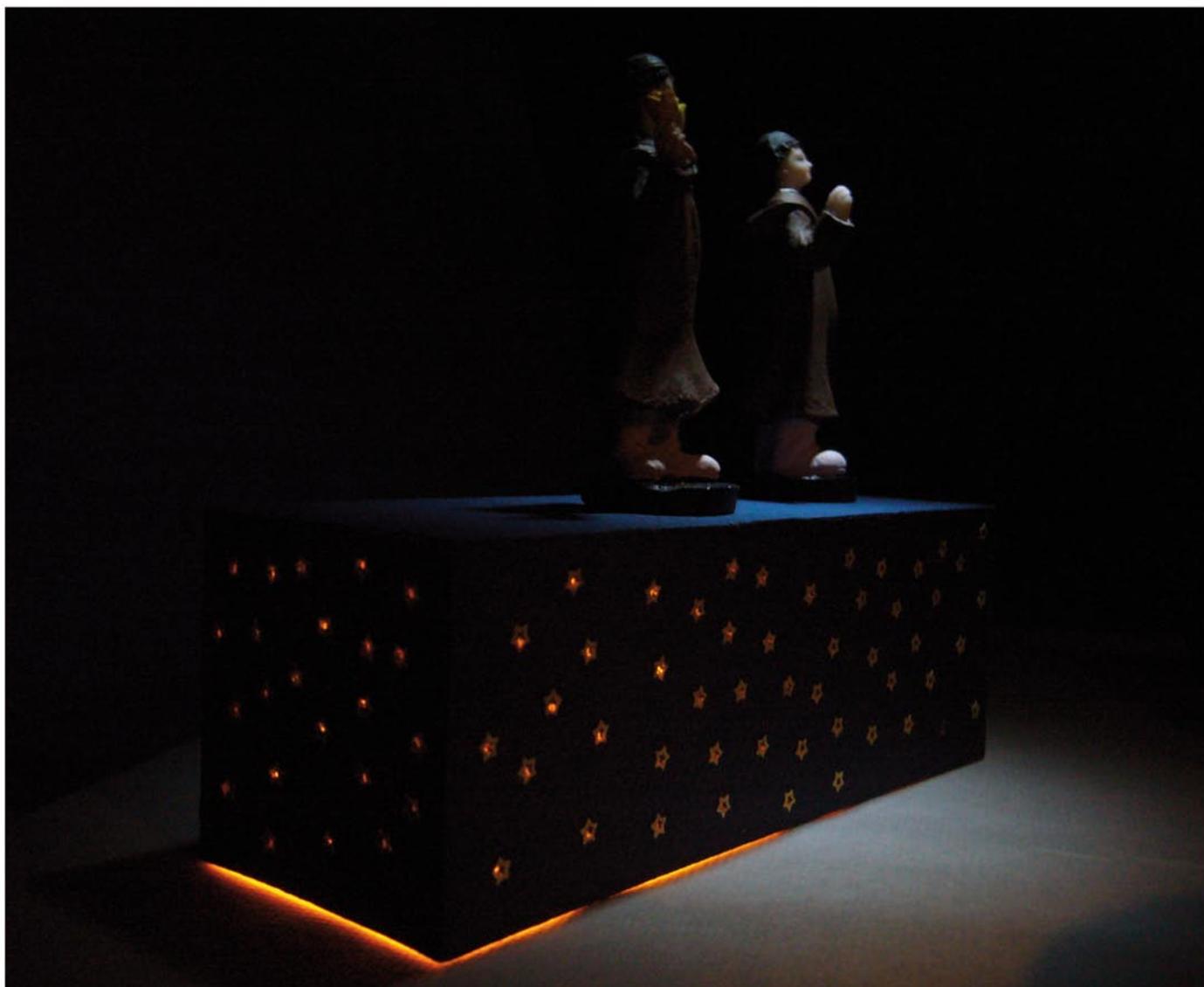




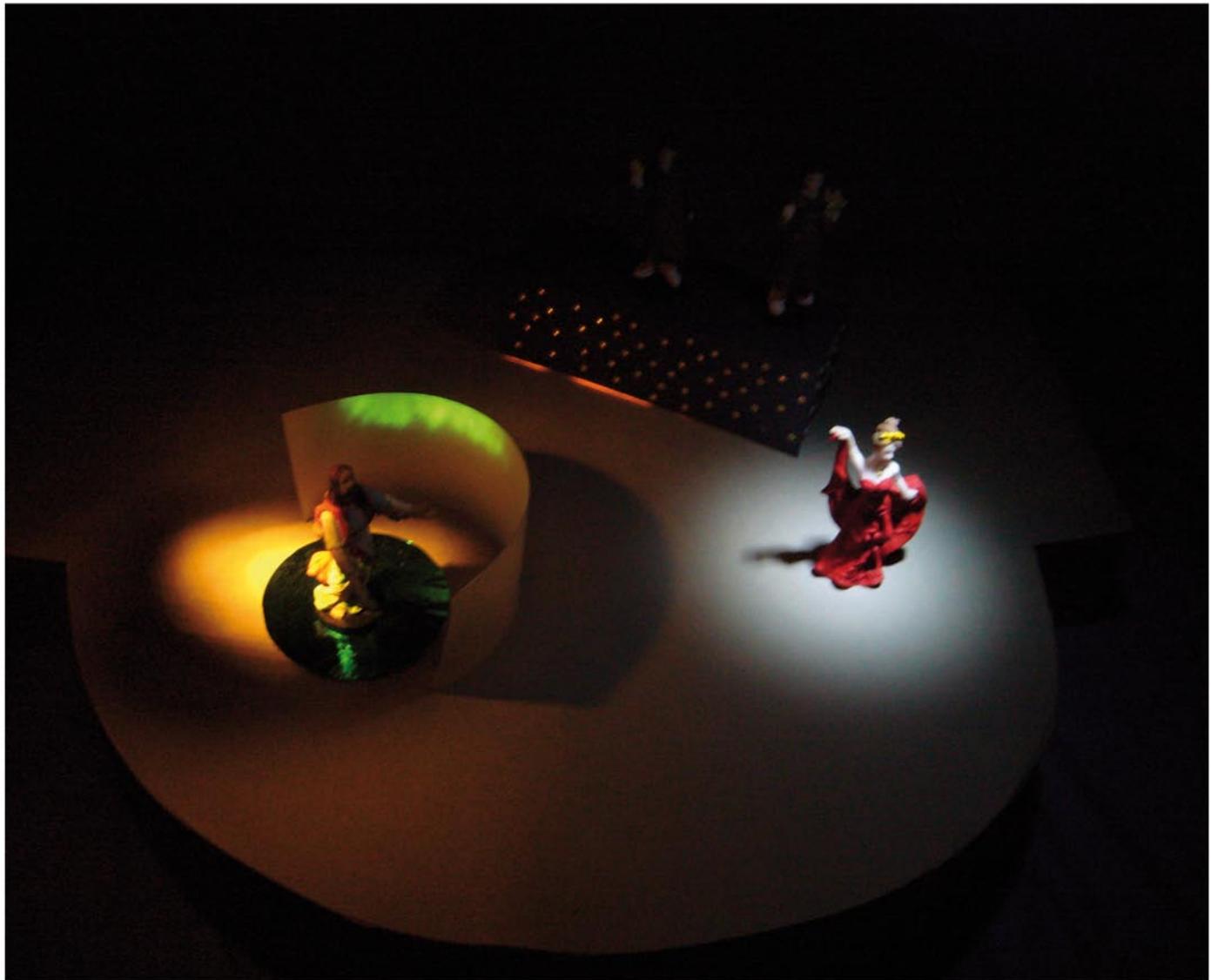




















•Observaciones

Dentro del proceso de diseño siempre existe la necesidad de colaborar con otras áreas, como por ejemplo, vestuario, maquillaje, iluminación, utilería, dirección, etc.

Para el proceso de diseño de esta propuesta escenográfica de *Salomé*, seguí una metodología personal y es notable el encontrar puntos similares descritos que coinciden con otras metodologías de mi formación académica.

La conceptualización de lo que se pretende obtener y de la obra dramática son puntos de partida primordiales para poder desplegar a la propuesta escenográfica.

El someter el proceso de la propuesta escenográfica a una metodología punto por punto, bloquea el desarrollo creativo dentro de esta misma.

Aunque la propuesta no se hizo en colaboración de un escenógrafo considero que cuenta con emotividad en su forma y calidad plástica, resultando óptima. Ya que se utilizaron conocimientos de mi formación académica, como; semiótica, sintaxis de la imagen, comunicación, diseño de espacios tridimensionales etc. por lo tanto mis conocimientos de diseño y comunicación visual para el manejo del espacio tridimensional, no resultan ajenos para el diseño escenográfico, permitiéndome colaborar en esta área.

Si el diseñador y comunicador visual no cuentan los conocimientos suficientes de herramientas digitales, para poder realizar una maqueta virtual, lo más factible, será realizar una maqueta tradicional, por razones de tiempo y costos.

Para la realización de una maqueta tradicional será necesario invertir tiempo en la elección de materiales. Esta elección es de suma importancia ya que permitirá darle realismo a la maqueta; no recomiendo usar papeles lisos, son mejores aquellos con textura y en acabados mate ya que en la sesión fotográfica esto dará mayor credibilidad al proyecto, sin embargo esta elección y recomendación está sujeta a las necesidades de cada maqueta. En este punto los pasos a seguir para la creación de la maqueta partirán después de determinar las medidas y de realizar una lista de aquellos materiales que podrían funcionar, este es un momento en el que la experimentación de materiales es muy enriquecedora, inclusive para la replanteación de materiales en el montaje real de la escenografía teatral.

Conclusión

El diseño y comunicación visual es una disciplina en constante cambio que trabaja con la emotividad de la forma en-contrándose en relación con otras disciplinas, en su propia búsqueda de identidad, experimentando y haciendo a estas coherentes a través de su capacidad de análisis comunicativa.

La escenografía teatral en una disciplina que cuenta con características y herramientas propias, sin embargo, el diseño y comunicación visual posee también conocimientos que le sirven para generar un discurso escenográfico teatral óptimo y estético.

Mis estudios en la escuela nacional de artes plásticas me han dado conocimientos con los que me puedo desempeñar en la escenografía teatral, siendo esta una disciplina en la que el diseño del espacio tridimensional a través de la emotividad de la forma, no me representa una actividad ajena.

El diseño y comunicación visual al igual que la escenografía teatral, posee procesos naturales de diseño que no son iguales pero tras un análisis, se entienden con la misma naturaleza creativa del diseñador.

Una breve introducción a los componentes de la escenografía teatral es necesaria para el diseñador ya que esto permitirá desempeñarse mejor y conocer los elementos teóricos básicos de la disciplina.

Dentro del proceso de diseño siempre existe la necesidad de colaborar con otras disciplinas, como por ejemplo, vestuario, maquillaje, iluminación, utilería, dirección, etc.

Para el proceso de diseño de esta propuesta escenográfica de la obra dramática Salomé no necesite de una metodología aunque puede encontrar puntos similares descritos que coinciden con otras metodologías de mi formación académica.

La conceptualización de lo que se pretende obtener y de la obra dramática son puntos de partida primordiales para poder desplegar a la propuesta escenográfica.

El someter el proceso de la propuesta escenográfica a una metodología, bloquea el desarrollo creativo dentro de esta misma.

Aunque la propuesta no se hizo en colaboración de un escenógrafo considero que cuenta con emotividad en su forma y calidad plástica, resultando optima. Ya que se utilizaron conocimientos de mi formación académica, como; semiótica, sin-taxis de la imagen, comunicación, espacio etc. por lo tanto mis conocimientos de diseño y comunicación visual para el manejo del espacio tridimensional, no resultan ajenos para el diseño escenográfico, permitiéndome desarrollarme en esta área.

Bibliografía

Fuentes Impresas

- Alonso José Antonio, Metodología, Ed. Edicol, México, 1977.
 - Batiste Jaume, La Escenografía, Ed. La galera, España, 1991.
 - Bertil Malmberg, Teoría de los Signos: introducción a la problemática de los signos y símbolos. Ed., Siglo Veintiuno, México, 1977.
 - Bettetini Gianfranco, Producción Significante y Puesta en Escena, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1977.
 - Bonome Rodrigo, El Teatro y las Artes Plásticas, Ed. Centro Editorial de América Latina, Argentina, 1968.
 - Canter David, Psicología del Diseño Ambiental, Ed. Concepto s.a. México. 1978.
 - Chávez Norberto, El Oficio de Diseñar: propuestas a la conciencia de quienes comienzan, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2001.
 - Cross, The Recent History of Post-Industrial Design Methods, Ed. Hamilton, Londres, 1980.
 - Del Prieto Daniel, Vida Cotidiana, Diseño y Comunicación, Ed. UAM unidad Azcapotzalco departamento de evaluación de diseño en el tiempo, México,S/A.
 - Del Carmen Vilchis luz, Metodología del Diseño: fundamentos teóricos, Ed. Claves Latinoamericanas, México, 1998.
 - Eco Humberto, Como se Hace una Tesis: técnicas y procedimientos de estudio investigación y escritura, Ed. Gedisa, Barcelona, 1982.
 - Eco Humberto, Tratado de Semiótica General, Ed. Lumen, 4ta edición, España, 1988.
-

- Gonzales Ochoa Cesar, El Significado del Diseño y la Construcción del Entorno, Ed. Designio, México, 2007.
 - Guiraud Pierre, la Semiología, Ed. Siglo Veintiuno Editores, 13 edición, España, 1986.
 - Gutiérrez M, Contra un Diseño Dependiente, Ed. Edicol, México, 1977.
 - Heller Steven, Graphic Design History, Ed. Allworth Press, Canada, 2001.
 - Marx Carlos, Prologo a la Primera Edición, Ed. FCE, México, 1974.
 - Méndez Amezcua Ignacio, Escenografía Teatro Escolar y de Muñecos, Ed. Oasis, 4ta edición, México, 1984.
 - Muller-Bruckman Josef, Historia de la Comunicación Visual, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1986.
 - Olea y Gonzales Lobo, Análisis y Diseño Lógico, Ed. Trillas, México, 1977.
 - Otl Aicher, El Mundo Como Proyecto, Ed. Gustavo Gili, México ,19994.
 - Pelta Raquel, Diseñar Hoy: temas contemporáneos de diseño grafico (1998-2003), Ed. Paidos, España, 2004.
 - Rodríguez Morales Luis, Para una Teoría del Diseño, Ed. Tilde, México, 1989.
 - Salinas Losada Oscar, Las Rutas del Diseño: estudios sobre teoría y práctica, Ed. Designio, México, 2005.
 - Satùe Enric, El Diseño Grafico: Desde los Orígenes Hasta Nuestros Días, Ed. Alianza Forma, 2da edición, Madrid, 1990.
 - Serrano Manuel Martin, Teoría de la Comunicación Epistemología y Análisis de la Referencia. Ed. Gráficas Valencia. 2da edición, Madrid, 1982.
 - Zimmerman Yves, Del Diseño, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1998.
-

- Jhones Ch., Informe sobre la Metodología del Diseño en metodología del diseño Arquitectónico, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1971.
- Roger Miles, Eliseo Ver, Revista de la Escuela Nacional de Artes Plásticas: museografía contemporánea, No. 17, Ed. Talleres de la Escuela Nacional de Artes Plásticas en Xochimilco, D.F. S/A.
- Andrea huysen, Gerardo Portillo, Jean Galard, Revista de la Escuela Nacional de Artes Plásticas: museografía contemporánea, No. 18, Ed. Talleres de la Escuela Nacional de Artes Plásticas en Xochimilco, D.F. S/A.

Fuentes Electrónicas

- [Http: //encuadre.org/publicaciones.html](http://encuadre.org/publicaciones.html), consultado el 26 de noviembre del 2008, Tapia Mendoza Alejandro, Hacia una Definición del Diseño Gráfico.
 - [http: //encuadre.org/publicaciones.html](http://encuadre.org/publicaciones.html), consultado el 28 de noviembre del 2008, Soltero Leal Sandra, Ensayo Critico Sobre la Enseñanza del Diseño Grafico en México.
 - [http: //www.icograda.org/about/about.htm](http://www.icograda.org/about/about.htm), consultado el 1 de octubre del 2009.
-

Anexo: Obra Dramática *Salomé*

wild Oscar, Salomé, Ed. Longseller, Republica Argentina, 2001.

●Personajes de la obra:

HERODES ANTIPAS, tetrarca de Judea
JOKANAÁN, Profeta
UN JOVEN SIRIO, capitán de la guardia
TIGELLINUS, un joven romano
EL CAPADOCIO
UN NUBIO
PRIMER SOLDADO
SEGUNDO SOLDADO
PAJE DE HERODÍAS
JUDÍOS, NAZARENOS, ETC.
UN ESCLAVO
NAAMÁN, el verdugo
HERODÍAS, esposa de Herodes
SALOMÉ, hija de Herodías
ESCLAVOS DE SALOME

Escena: una gran terraza en el palacio de HERODES, situada sobre la sala de banquetes. Algunos soldados se encuentran apoyados sobre el balcón. A la derecha una gigantesca escalera; a la izquierda, al fondo, una vieja cisterna, rodeada de una pared de bronce verde. Luz de la luna.

EL JOVEN SIRIO: -¡Que hermosa esta la princesa Salomé esta noche!

EL PAJE DE HERODÍAS: -¡Mira la luna! ¡Qué extraña parece la luna! Es como una mujer que se levanta de la tumba. Uno pensaría que está buscando cosas muertas.

EL JOVEN SIRIO: - tiene un aspecto extraño. Es como una princesa que lleva un velo amarillo y cuyos pies son de plata. Es como una princesa que tiene palomas blancas en lugar de pies. Pensaría que esta danzando.

EL PAJE DE HERODÍAS: -Es como una mujer muerta. Se mueve muy lentamente.

RUIDO EN LA SALA DE BANQUETES

PRIMER SOLDADO: -¡que alboroto! ¿Por qué aúllan esas bestias feroces?

SEGUNDO SOLDADO: -Los judíos siempre hacen así cuando disputan sobre su religión.

PRIMER SOLDADO: -¿Por qué disputan sobre su religión?

SEGUNDO SOLDADO: -No puedo decirlo se pasan la vida haciéndolo. Los fariseos por ejemplo, dicen que existen los ángeles, y los saduceos sostienen que los ángeles no existen.

PRIMER SOLDADO: - me parece ridículo disputar por cosas semejantes.

EL JOVEN SIRIO: -¡que hermosa está esta noche la princesa Salomé!

EL PAJE DE HERODÍAS: - Te pasas mirándola. La miras demasiado. Es peligroso mirar de esa manera a la gente. Puede suceder algo terrible.

EL JOVEN SIRIO: -Está muy hermosa esta noche.

PRIMER SOLDADO: - El tetarca tiene una mirada sombría.

SEGUNDO SOLDADO: -Si, tiene mirada sombría.

PRIMER SOLDADO: -Esta mirando algo.

SEGUNDO SOLDADO: -está mirando a alguien.

PRIMER SOLDADO: -¿A quién está mirando?

SEGUNDO SOLDADO: -No puedo decirlo

EL JOVEN SIRIO: -¡Qué pálida está la princesa! Nunca la eh visto tan pálida. Es como la sombra de una rosa blanca en un espejo de plata.

EL PAJE DE HERODÍAS: -No tienes que mirarla. La miras demasiado.

PRIMER SOLDADO: -HERODÍAS ah llenado la copa del Tetarca.

EL CAPADOCIO: -¿Es esta la Reina Herodías, la que lleva una mitra negra bordada de perlas, y cuyos cabellos están espolvoreados de polvo azul?

PRIMER SOLDADO: -Sí, ésa es Herodías, la mujer del Tetarca.

SEGUNDO SOLDADO: -El Tetarca es muy aficionado al vino. Tiene tres clases de vino. Uno, lo traen desde la isla de Samotracia, y es púrpura como el manto de César.

EL CAPADOCIO: -Yo nunca vi a César.

SEGUNDO SOLDADO: -Otro viene de una ciudad llamada Chipre, y es amarillo como el oro.

EL CAPADOCIO: -Yo amo el oro.

SEGUNDO SOLDADO: -Y el tercero es vino de Sicilia. Este vino es rojo como la sangre.

EL NUBIO: -Los dioses de mi país son muy afectos a la sangre. Dos veces al año le sacrificamos jóvenes y doncellas; cincuenta jóvenes y cien doncellas. Pero parece que nunca les damos suficiente, porque son muy duros con nosotros.

EL CAPADOCIO: -En mi país ya no queda ningún dios. Los romanos los expulsaron. Hay algunos que dicen que los dioses se escondieron en las montañas, pero yo no lo creo. Tres noches estuve en las montañas buscándolos por todas partes. No los encontré. Y finalmente los llamé por su nombre, y no vinieron. Creo que están muertos.

PRIMER SOLDADO: -Los judíos adoran a un dios que no se puede ver.

EL CAPADOCIO: -No puedo entenderlo.

PRIMER SOLDADO: -En verdad, solamente creen en cosas que no se pueden ver.

EL CAPADOCIO: -Eso me parece muy ridículo.

LA VOZ DE JOKANAÁN: -Detrás de mí vendrá otro que es más poderoso que yo. Yo no soy digno de desatar siquiera el lazo de sus sandalias. Cuando llegue los lugares solitarios de alegrarán. Florecerán como el lirio. Los ojos de los ciegos verán la luz, y los oídos de los sordos se abrirán. El niño recién nacido pondrá su mano en la guarida del dragón, guiará de las crines a los leones.

SEGUNDO SOLDADO: -Hazlo callar. Siempre está diciendo cosas ridículas.

PRIMER SOLDADO: -No, no. Es un hombre santo. Y es muy afable. Todos los días cuando le llevo de comer, me da las gracias.

EL CAPADOCIO: -¿Quién es?

PRIMER SOLDADO: -Un profeta.

EL CAPADOCIO: -¿Cuál es su nombre?

PRIMER SOLDADO: -Jokanaán.

EL CAPADOCIO: -¿De dónde viene?

PRIMER SOLDADO: -Del desierto, donde se alimentó de langostas y de miel. Se vestía como un cilicio de pelo de camello, y entorno de su cintura llevaba un cinturón de cuero. Era terrible mirarlo. Una gran multitud solía seguirlo. Hasta tenía discípulos.

EL CAPADOCIO: -¿De qué habla?

PRIMER SOLDADO: -Nunca podemos saberlo. A veces dice cosas terribles; pero es imposible entender lo que dice.

EL CAPADOCIO: -¿Se lo puede ver?

PRIMER SOLDADO: - No, el tetrarca lo ah prohibido.

EL JOVEN SIRIO: -iLa princesa ah ocultado detrás de su abanico! Sus pequeñas manos Blancas se sacuden como palomas que vuelan a su palomar. Son como mariposas blancas. Son igual que mariposas blancas.

EL PAJE DE HERODÍAS. -¿Qué te importa a ti? ¿Por qué la miras? No debes mirarla puede suceder algo terrible.

EL CAPADOCIO (SEÑALANDO A LA CISTERNA): -iQué extraña prisión!

SEGUNDO SOLDADO: -Es una antigua cisterna.

EL CAPADOCIO: -iUna antigua cisterna! Debe ser muy insalubre.

SEGUNDO SOLDADO: -iOh, no! Por ejemplo, el hermano de Tetrarca, su hermano mayor, el primer esposo de la Reina Herodías, estuvo preso allí. Estuvo preso durante doce años. Y no murió. Al final de los doce años, hubo que estrangularlo.

EL CAPADOCIO (SEÑALANDO AL VERDUGO, UN NEGRO CORPULENTO): -Ese hombre que está allí, Naamán.

EL CAPADOCIO: -¿No tuvo miedo?

SEGUNDO SOLDADO: -No, el Tetrarca le envió el anillo.

EL CAPADOCIO: -¿Qué anillo?

SEGUNDO SOLDADO: -El anillo de la muerte. Por eso no tuvo miedo.

EL CAPADOCIO: - De todos modos, es una cosa terrible estrangular a un rey.

PRIMER SOLDADO: -¿Por qué? Los reyes tiene solamente un pescuezo, como la demás gente.

EL CAPADOCIO: -Me parece terrible.

EL JOVEN SIRIO: -¡La princesa se levanta! ¡Se retira de la mesa! ¡Ah, viene apara aquí! Sí, viene hacia nosotros. ¡Qué pálida está! Nuca la había visto tan pálida.

EL PAJE DE HERODÍAS: -No la mires. Te ruego que no la mires.

EL JOVEN SIRIO: -Es como una paloma que se ah extraviado...Es como un narciso que se estremece como el viento... Es como una flor de plata.

ENTRA SALOMÉ

SALOMÉ: -No me quedaré. No puedo quedarme. ¿Por qué me mira todo el tiempo el Tetrarca con sus ojos de topo debajo de sus párpados temblorosos? Es extraño que el esposo de mi madre me mire de un modo semejante. No sé qué significa. Pero en realidad, sí lo sé.

EL JOVEN SIRIO: -¿Acaba de la fiesta, Princesa?

SALOMÉ: -¡Qué suave es el aire aquí! ¡Aquí puedo respirar! Allí dentro hay judíos de Jerusalén que se destrozan unos a otros en pedazos por sus necias ceremonias; y bárbaros que beben y beben, y derraman el vino por el suelo; y griegos de Esmirna con ojos y mejillas pintadas y cabellos crespos enrulados en espirales retorcidas; y egipcios callados y sutiles, con uñas de jade y mantos bermejos; y romanos brutales y crueles, con una jerga descuidada. ¡Ah! ¡Cómo me repugnan los romanos! Son toscos, y vulgares y se dan aires de nobles señores.

EL JOVEN CIRIO: -¿Quiere usted sentarse, Princesa?

EL PAJE DE HERODÍAS: -¿Por qué le hablas? ¿Por qué la miras? ¡Oh, algo va a suceder!

SALOMÉ: -¡Qué bueno es ver la luna! Es una pequeña moneda. Podría tomarla como florecilla de plata. Lo luna es fría y casta. Estoy segura de que es virgen; tiene la belleza de una virgen. Sí, es una virgen. Nunca se ah mancillado. Nunca se ah entregado a ningún hombre, como las otras diosas.

LA VOZ DE JOKANAÁN: -El señor ah llegado. El hijo del hombre ah llegado. Los centauros de han escondido en las malezas, y las sirenas han abandonado los ríos y están ocultas debajo de las hojas de la floresta.

SALOMÉ: - ¿Quién fue el que gritó?

SEGUNDO SOLDADO: -El Profeta, Princesa.

SALOMÉ: -¡Ah, el Profeta! ¿Ése al que el Tetrarca teme?

SEGUNDO SOLDADO: -No sabemos nada de eso, Princesa. Fue el Profeta Jokanaán el que gritó.

EL JOVEN SIRIO: -¿Le complacería que ordenara traer su litera, Princesa? La noche está agradable en el jardín.

SALOMÉ: -Dice cosas terribles de mi madre, ¿no es cierto?

SEGUNDO SOLDADO: -Nosotros nunca entendemos lo que él dice, Princesa.

SALOMÉ: -Sí; dice cosas terribles sobre ella.

ENTRA UN ESCLAVO

EL ESCLAVO: -Princesa, el Tetrarca ruega que vuelva a la fiesta.

SALOMÉ: -No volveré.

EL JOVEN SIRIO: -Discúlpeme, Princesa, pero sino vuelve, puede suceder algún infortunio.

SALOMÉ: -¿Es un anciano, ese Profeta?

EL JOVEN SIRIO: -Princesa, sería mejor regresar. Permítame que la acompañe adentro.

SALOMÉ: -El Profeta... ¿Es un hombre anciano?

PRIMER SOLDADO: -No, Princesa, es un hombre muy joven.

SEGUNDO SOLDADO: -No puedes estar seguro. Hay quienes dicen que es Elías.

SALOMÉ: -¿Quién es Elías?

SEGUNDO SOLDADO: -Un Profeta muy antiguo de este país, Princesa.

EL ESCLAVO: -¿Qué respuesta debo dar al Tetrarca, de parte de la Princesa?

LA VOZ DE JOKANAÁN: -No te regocijes, tierra de Palestina, por que se haya roto la vara del que te ah herido. Porque de la prole de la serpiente nacerá un basilisco, y lo que nacerá de él devorará a los pájaros.

SALOMÉ: -¡Qué voz extraña! Quisiera hablar con él.

PRIMER SOLDADO: -Temo que sea imposible, Princesa. El tetrarca no quiere que nadie hable con él. Hasta el Sumo Sacerdote le ah prohibido hablar con él.

SALOMÉ: -Deseo hablar con él.

PRIMER SOLDADO: -Es imposible, Princesa.

SALOMÉ: -Yo hablare con él.

EL JOVEN SIRIO: -¿No sería mejor volver al banquete?

SALOMÉ: -Tráeme a ese Profeta.

SALE EL ESCLAVO

SALOMÉ (ACERCÁNDOSE A LA CISTERNA Y MIRANDO DENTRO DE ELLA): -¡Qué oscuro está allí abajo! ¡Debe ser terrible estar en un pozo tan negro! ¡Es como una tumba...!(A LOS SOLDADOS): ¿No han oído? Traigan al Profeta. Quiero verlo.

SEGUNDO SOLDADO: -Le ruego que nos pida eso.

SALOMÉ: -Me tienen esperando.

PRIMER SOLDADO: -Princesa, nuestras vidas le pertenecen, pero no podemos hacer lo que nos pide. En verdad, no es a nosotros a quienes debe pedirlo.

SALOMÉ (MIRANDO AL JOVEN SIRIO): -Tú sí harás esto por mí, Narraboth. Tú lo harás por mí. Yo siempre eh sido amable contigo. Tú lo harás por mí. Sólo quiero ver a ese extraño Profeta. Los hombres han hablado mucho de él.

Creo que el Tetrarca le teme. ¿Le temes, también tú, Narraboth?

EL JOVEN SIRIO: -No le temo Princesa; no temo a hombre alguno. Pero el Tetrarca ha prohibido formalmente que se levante la tapa de ese pozo.

SALOMÉ: -Tú lo harás por mí, Narraboth, y mañana cuando pase en mi litera por el puente de los vendedores de ídolos, te miraré a través de los velos de los velos Moselina, te mirare Narraboth, y quizás te sonreiré. Mírame Narraboth, mírame. ¡Ah! Tú sabes que harás lo que te pido. Lo sabes bien... yo se que lo harás.

EL JOVEN SIRIO (HACIENDO UNA SEÑAL AL TERCER SOLDADO): -Trae al Profeta...La Princesa Salomé desea verlo.

SALOME: -¡AH!

EL PAJE DE HERODÍAS: -¡Oh! ¡Qué aspecto tan extraño tiene ese hombre! Parecería la mano de una mujer muerta que trata de cubrirse con una mortaja.

EL JOVEN SIRIO: -¡Ella tiene un aspecto extraño! Es como una princesita cuyos ojos son de ámbar. A través de la muselina, sonrío como una princesita.

EL PROFETA SALE DE LA CISTERNA. SALOMÉ LO MIRA Y RETROCEDE LENTAMENTE

JOKANAÁN: -¿Dónde está aquél cuyo vaso de abominación ya está repleto? ¿Dónde está aquel que con una vestidura de plata morirá un día ante la vista de todo el pueblo? Ordénele que salga para que oiga la voz del que ah aclamado en el desierto y en la casas de los reyes.

SALOMÉ: -¿De quién habla?

EL JOVEN SIRIOS: -Nunca se sabe Princesa.

JOKANAÁN: -¿Dónde está aquella que después de ver las imágenes de hombres pintados en las paredes, la imagen de los caldeos pintadas en colores, se entrego al placer de sus ojos, y envió embajadores a Caldea?

SALOMÉ: -Está hablando de mi madre.

EL JOVEN SIRIO: -¡Oh, no, Princesa!

SALOMÉ: -Sí, está hablando de mi madre.

JOKANAÁN: -¿Dónde está la que se entrego a los capitanes de Asiría, que tienen tahalíes en sus lomos, y tiras de diversos colores en sus cabezas? ¿Dónde está aquella que se entregó a los jóvenes de Egipto, que están vestidos de lino fino y de púrpura, cuyos escudos son de oro, cuyos yelmos son de plata, cuyos cuerpos son poderosos? Ordénale que se levante de su lecho de abominación, del lecho de sus incestos, para que escuche la palabra del que prepara el camino del Señor, para que se arrepienta de sus abominaciones; ordénale que venga, por que el biello del Señor está en su mano.

SALOMÉ: -¡Pero es terrible, es terrible!

EL JOVEN SIRIO: -No se quede aquí, Princesa, se lo ruego.

SALOMÉ: -Son sus ojos, sobre todo, los que son terribles. Son como agujeros negros en un tapiz de tiro quemado por las antorchas. Son como negras cavernas en las que habita el león. Son como las negras cavernas de Egipto

donde los dragones hacen sus guaridas. Son como lagos negros removidos por lunas fantásticas... ¿Crees que hablara de nuevo?

EL JOVEN SIRIO: -No se quede aquí Princesa. Le ruego que no se quede.

SALOMÉ: -¡Que consumido está! Es como una delgada estatua de marfil. Como una imagen de plata. Estoy segura de que es casto como la luna. Es como un rayo de luna, como un dardo de plata. Su carne debe ser fría como el marfil. Me gustaría mirarlo.

JOVEN SIRIO: -No, no Princesa.

SALOMÉ: -Debo mirarlo más de cerca.

EL JOVEN SIRIO: -¡Princesa! ¡Princesa!

JOKANAÁN: -¿Quién es esa mujer que me está mirando? No quiero que me mire. ¿Por qué me mira con sus ojos de oro, por debajo de sus párpados dorados? No sé quién es. No quiero saber quién es. Ordénale que se vaya. No es con ella con quien quiero hablar.

SALOMÉ: -Soy Salomé hija de Herodías, Princesa de Judea.

JOKANAÁN: -¡Atrás! ¡Hija de Babilonia! No te acerques al elegido del señor. Tu madre ah mancillado la tierra con el vino de sus iniquidades, y el clamor de sus pecados ha llegado hasta los oídos de dios.

SALOMÉ: -Habla Jokanaán tu voz es un vino para mí.

EL JOVEN SIRIO: -¡Princesa! ¡Princesa! ¡Princesa!

SALOMÉ: -¡Habla otra vez! Habla otra vez Jokanaán y dime que tengo que hacer

JAKANAÁN: -¡Hija de Sodoma, no te acerques a mí! ¡Cubre tu rostro con un velo, derrama ceniza sobre tu cabeza, vete al desierto y busca al hijo del hombre!

SALOMÉ: -¿Quién es el hijo del hombre? ¿Es tan hermoso como tú, Jokanaán?

JOKANAÁN: -¡Ponte detrás de mí! Oigo en el palacio el batir de las alas del ángel de la muerte.

EL JOVEN SIRIO: -Princesa le ruego que vaya a dentro.

JOKANAÁN: -¡Ángel del señor de dios!, ¿Qué haces aquí con tu espada? ¿A quién buscas dentro de este palacio de locuras? El día del que ah de morir con una vestidura de plata aún no ah llegado.

SALOME: -¡Jokanaán!

JOKANAÁN: -¿Quién habló?

SALOMÉ: -¡Jokanaán, estoy enamorada de tu cuerpo! Tu cuerpo es blanco como lirios de valle que el segador nunca ah tocado. Tu cuerpo es blanco como nieve que está en las montañas de Judea y baja a os valles. Las rosas del jardín de la reina de Arabia no son tan blancas como tu cuerpo. Ni las rosas del jardín de la reina de Arabia, ni los pies de la aurora cuando se apoyan en las hojas, ni el pecho de la luna cuando descansa sobre el pecho del mar... No hay nada en el mundo tan blanco como tu cuerpo. Permíteme tocar tu cuerpo.

JOKANAÁN: -¡Atrás! ¡Mujer de babilonia! Por la mujer vino el pecado del mundo. No me hables. No te escuchare. Solo escucho la voz del señor Dios.

SALOMÉ: -Tu cuerpo es repugnante. Es leproso, es como una pared revocada en donde se han escondido las víboras; como una pared en donde los escorpiones han hecho su nido. Es como un sepulcro blanqueado lleno de

cosas nauseabundas. Es horrible tu cuerpo, es horrible. De tu cabello estoy enamorada, Jokanaán. Tu cabello es como racimos de uvas, como racimo de uvas negras que cuelgan de las viñas de Edom, en el país de los edomitas. Tu cabello es como el cedro del Líbano, como los grandes cedros del Líbano que dan sombras a los leones y a los salteadores que quieren esconderse durante el día. Las largas y oscuras noches, cuando la luna esconde su rostro y las estrellas tienen miedo, no son tan negras. El silencio que habita en la foresta no es tan negro. No hay nada en el mundo tan negro como tu cabello... déjame que toque tu cabello.

JOKANAÁN: -¡Atrás hija de Sodoma! No me toques. No profanes el templo del Señor Dios.

SALOME: -Tu cabello es horrible. Esta cubierto de fango y de polvo. Es como una corona de han puesto sobre tu frente. Es como un nudo de negras serpiente que se enroscan en torno de tu cuello. No amo tus cabellos... Es tu boca lo que deseo. ¡Tu boca es como una rama de coral que han encontrado los pescadores en el crepúsculo del mar, el coral que guardan para los reyes...! Es como el bermellón que los Moabitas encuentran en las minas de Moab, el bermellón que el rey recibe de ellos. Es como el arco del rey de los persas, que está pintado de bermellón y guarnecido de coral. No hay nada en el mundo tan rojo como tu boca... ¡Déjame tocar tu boca!

JOKANAÁN: -¡Jamás hija de babilonia! ¡Hija de Sión! ¡Jamás!

SALOMÉ: -Yo besaré tu boca, Jokanaán. Yo besaré tu boca.

EL JOVEN SIRIO: -Princesa, Princesa. Es usted como un jardín de mirra, como la tórtola de todas las tórtolas. ¡No mire a ese hombre, no lo mire! No le diga palabras semejantes. No puedo sufrirlas... Princesa, Princesa, no hable de esas cosas.

SALOMÉ: -Yo besare ti boca, Jokanaán.

EL JOVEN SIRIO: -¡Ah!

SE DA MUERTE Y CAE ENTRE SALOME Y JOKANAÁN.

EL PAJE DE HERODÍAS: -¡El joven sirio se ha matado! ¡El joven capitán se ha matado! ¡Se ha matado mi amigo! ¡Yo le di una cajita de perfumes y aros labrados en plata, y ahora se ha matado! ¡Ah!, ¿No había predicho que vendría algún infortunio? Yo, lo predije y ha sucedido. Bueno, yo sabía que la luna estaba buscando algo muerto, pero no sabía que fuera a el a quien buscara. ¡Ah! ¿Por qué no lo oculte de la luna? Si yo lo hubiera escondido en una caverna, ella no lo hubiera visto.

PRIMER SOLDADO: -Princesa, el joven capitán acaba de matarse.

SALOMÉ: -Déjame besar tu boca Jokanaán.

JOKANAÁN: -¿No temes hija de Herodías? ¿No te dije que había oído batir las alas del ángel de la muerte, y no ah venido el ángel de la muerte?

SALOMÉ: -Déjame besar tu boca.

JOKANAÁN: -¡Hija del adulterio! Sólo uno puede salvarte, y en su nombre te hablo. Ve a buscarlo. Está en una barca en el mar de Galilea y habla con sus discípulos. Arrodíllate a la orilla del mar y llámalo por su nombre. Cuando vaya a ti, y va a todos los que lo llaman, arrójate a sus pies y pídele la remisión de tus pecados.

SALOMÉ: - Déjame besar tu boca.

JOKANAÁN: -¡Maldita seas! ¡Hija de una madre incestuosa, maldita seas!

SALOMÉ. –Yo besare tu boca, Jokanaán.

JOKANAÁN: -No quiero mirarte. No te miraré, estás maldita, Salome, estás maldita.

DESCIENDE ALA CISTERNA

SALOMÉ: -Yo besare tu boca, Jokanaán. Yo besare tu boca.

PRIMER SOLDADO: -Tenemos que llevar el cadáver a algún otro lugar. Al tetrarca no le gusta ver cadáveres, excepto los cadáveres de los que el mismo ah matado.

EL PAJE DE HERODÍAS: -Era mi hermano y, más próximo a mí que un hermano. Yo le un día una cajita de perfumes y un anillo de ágata que llevaba siempre en su mano derecha. Por la tarde solíamos caminar siempre junto al río, entre los almendros, y me contaba las cosas de su país. Hablaba siempre muy bajo. El sonido de su voz era como el de una flauta. También le gustaba mucho mirarse a sí mismo en el río. Yo solía reprocharle por ello.

SEGUNDO SOLDADO: -Tienes razón, debemos ocultar el cuerpo. El tetrarca no debe verlo.

PRIMER SOLDADO: -El tetrarca no vendrá a este lugar. Nunca viene a este lugar.

ENTRE HERODES, HERODÍAS Y TODA LA CORTE.

HERODES: -¿Dónde está Salomé? ¿Dónde está la Princesa? ¿Por qué no regreso al banquete como e ordene? ¡Ah! ¡Allí está!

HERODÍAS: -No debes mirarla, siempre estas mirándola.

HERODES: -La luna tiene esta noche un aspecto extraño. ¿No es verdad que tienes aspecto extraño? Es como una mujer loca que busca amantes por todas partes. Está desnuda, también. Esta enteramente desnuda. Las nubes tratan de vestir su desnudes, pero ella no las deja. Se muestra desnuda en el cielo. Avanza tambaleándose entre las nubes, como una mujer borracha... ¿no es cierto que ande tambaleándose como una mujer borracha? Es como una mujer loca ¿No es verdad?

HERODÍAS: - No; La luna es como laguna; eso es todo. Vámonos adentro... no tenemos nada que hacer aquí.

HERODES: -¡Quiero quedarme aquí! Manasseh, tiene aquí los tapices. Enciende antorchas, saca las mesas de marfil y las de jaspe. El aire aquí es delicioso. Quiero beber más vino con mis huéspedes. Debemos hacerles el máximo honor a los embajadores de cesar.

HERODÍAS: -No es a causa de ellos que tú te quedas aquí.

HERODES: -Si; el aire es delicioso. Ven Herodías, nuestros huéspedes nos esperan. ¡Ah! ¡He resbalado en la sangre! Es un mal augurio. ¿De dónde salió la sangre que hay aquí...? ¿Crees que soy como el rey de Egipto, que no ofrece festines a sus huéspedes sino que les muestra cadáveres? ¿De quién es? No quiero mirarlo.

PRIMER SOLDADO: -Es nuestro capitán, Majestad. Es el joven sirio al que designo el capitán hace sólo tres años.

HERODES: -No di orden de que muriera.

SEGUNDO SOLDADO: -Él mismo se dio muerte, Majestad.

HERODES: -¿Por qué motivo? Yo lo nombre capitán.

SEGUNDO SOLDADO: -No lo sabemos, Majestad. Pero se dio muerte a sí mismo.

HERODES: -Eso me parece extraño. Yo creía que eran solo los filósofos romanos los que se daban muerte. ¿No es verdad, Tigellinus, que los filósofos, en roma, se dan muerte ellos mismos?

TIGELLINUS: - Hay algunos que se dan muerte, Majestad. Son los estoicos. Los estoicos son gente muy ruda. Son gente ridícula. Yo, por mi parte, los considero perfectamente ridículos.

HERODES: -También yo. Es ridículo darse muerte uno mismo.

TIGELLINUS: -Todo el mundo. En roma, ríe de ellos. El emperador ah escrito una sátira contra ellos. Se la recita por todas partes.

HERODES: -¡Ah! ¿Escribió una sátira contra ellos? ¡Cesar es admirable! Puede hacer cualquier cosa... Es extraño que el joven sirio se haya dado muerte. Siento que se haya dado muerte. Lo siento mucho, porque era hermoso de mirar. Era muy hermoso. Tenía ojos muy lánguidos. Recuerdo que lo vi mirar lánguidamente a Salomé. La verdad me pareció que la miraba demasiado lánguidamente.

HERODÍAS: -Hay otros que la miran demasiado.

HERODES: -Su padre era un rey. Yo lo saque de su reino. Y tú hiciste una esclava de su madre, que era una reina, Herodías. Por eso en cierto modo, estaba aquí en calidad de huésped mío, y por esa razón lo hice mi capitán. Siento que esté muerto. ¡Eh! ¿Por qué dejaron aquí el cadáver? No quiero mirarlo... llévenlo lejos (RETIRAN EL CADÁVER) Hace frío aquí. Sopla viento. ¿No es verdad que sopla viento?

HERODÍAS: - NO, no hay viento.

HERODES. -Te digo que sopla el viento... y oigo en el aire algo que parece batir unas alas, el batir de vastas alas. ¿No lo oyes?

HERODÍAS: - No oigo nada.

HERODES: -Ya no lo oigo. Pero lo oí. Pero lo oí. Era el soplo del viento, no cabe duda. Ha pasado. Pero no; lo oigo nuevamente. ¿No lo oyes? Es exactamente igual al batir de unas alas.

HERODÍAS. -Te digo que no es nada. Estas enfermo. Vamos adentro

HERODES: -No estoy enfermo. Tu hija es la que me enferma. Tiene el semblante de tan persona enferma. Nunca la eh visto tan pálida.

HERODÍAS. -Te eh dicho que no la mires.

HERODES. -Sírvanme vino. (TRAEN VINO) Salomé, ven a beber un poco de vino conmigo. Tengo aquí un vino exquisito, cesar mismo me lo envió. Moja en el tus rojos labiecitos, para que yo apure la copa.

SALOMÉ: -No tengo sed, Tetrarca.

HERODES. - ¿Escuchas como me responde tu hija?

HERODÍAS: - Hace bien. ¿Por qué estas siempre mirándola?

HERODES: -tráiganme fruta madura. (TRAEN FRUTAS) Salomé ven y come frutas conmigo. Me gusta ver en una fruta la marca de tus dientecillos. Muerde un poquito de esta fruta, y luego yo comeré lo que quede.

SALOMÉ: -No tengo hambre, Tetrarca.

HERODES(A HERODÍAS): -Ya ves cómo has educado a tu hija.

HERODÍAS: -Mi hija y yo venimos de una raza real. En cuanto a ti, tu padre era un camellero. ¡Y además un asaltante!

HERODES: -¡Mientes!

HERODÍAS: -Tú sabes bien que es verdad.

HERODES: -Salomé, ven y siéntate junto a mí. Yo te daré el trono de tu madre.

SALOMÉ: -No estoy cansada, Tetrarca.

HERODÍAS: -Ve lo que piensa de ti.

HERODES: -¡Tráiganme...! ¿Qué era lo que quería? ¡Ah! ¡Ah! Ya me acuerdo.

LA VOZ DE JOKANAÁN: -¡Miren! ¡Ah llegado el tiempo! Lo que predije ah sucedido, dice el señor dios. El día del cual hable esta cerca.

HERODÍAS: -¡Ordénale que se calle! No quiero oír su voz. Ese hombre no hace más que vomitar insultos para mí.

HERODES: -No ha dicho nada contra ti. Además, es un gran profeta.

HERODÍAS: -No creo en los profetas. ¿Puede acaso un hombre decir lo que sucederá? Ningún hombre lo sabe. Además siempre me está insultando. Pero pienso que tú le temes... sé bien que tú le temes.

HERODES: -Yo no le temo. No temo a ningún hombre.

HERODÍAS: -Yo te digo: Le temes. Si no le temieras, ¿Por qué no o entregas a los judíos, que durante los últimos dos meses han estado clamando por él?

UN JUDÍO: -En verdad señor, será mejor lo dejase en nuestras manos.

HERODES. -Basta de ese asunto. Ya les eh dado mi respuesta. No, no lo entregare es un hombre santo. Es un hombre que ah visto a dios.

UN JUDÍO. -Es imposible no hay ningún hombre que hay visto a dios después del profeta Elías. El es el último hombre que vio a dios. En estos días dios no se manifiesta. Se esconde. Por eso han venido grandes males sobre la tierra.

OTRO JUDÍO: -En verdad, nadie sabe si Elías el profeta vio efectivamente a dios. Quizás solo fue sombra de Dios lo que vio.

UN TERCER JUDÍO: -Dios nunca se esconde. Se muestra siempre y en todas las cosas. Dios está en lo que es malo, como en lo que es bueno

UN CUARTO JUDÍO: -Eso no debe decirse. Es una doctrina muy peligrosa. Es una doctrina que viene de las escuelas de Alejandría, donde hay hombres que enseñan la filosofía de los griegos. Y los griegos son paganos. Ni siquiera están circuncidados.

UN QUINTO JUDÍO: -Nadie puede saber cómo obra dios. Sus caminos son muy misteriosos. Tal vez las cosas que llamamos malas, son buenas y las cosas que llamamos buenas, son malas. No existe conocimiento de ninguna cosa. Necesariamente tenemos que someternos a todo, porque dios es muy fuerte. Pero este hombre nunca ah visto a dios. Ningún hombre ah visto a dios después del profeta Elías.

HERODÍAS: -Hazlo callar, me cansan.

HERODES. -Pero yo eh oído decir que Jokanaán es el Profeta Elías.

LOS JUDÍOS: -Eso no puede ser. Han pasado tres mil años desde los días del profeta Elías.

HERODES: - Hay algunos que dicen que este hombre es el profeta Elías.

UN NAZARENO: -Yo estoy seguro que este hombre s el profeta Elías.

LA VOZ DE JOKANAÁN: -Y ahora ah llegado el día, el día señor, y oigo sonar sobre las montañas los pies de aquel que será el salvador del mundo.

HERODES. -¿Qué quiere decir? ¿El salvador del mundo...?

TIGELLINUS: -Es un titulo que ha tomado César.

HERODES. -Pero César no piensa venir a Judea. Ayer mismo eh recibido cartas de Roma. No contenían nada sobre este asunto. Y tú, Tigellinus, que estuviste en Roma durante el invierno, ¿No escuchaste nada sobre este asunto, verdad?

TIGELLINUS: -Majestad no escuche nada sobre este asunto. Estaba explicando el titulo. Es uno de los títulos de César.

HERODES. -Pero César no puede venir. Es demasiado gotoso. Dicen que sus pies son como los pies de un elefante. También hay razones de estado. El que deja Roma, pierde a Roma. No vendrá. Sin embargo, Cesar es el señor, vendrá si lo desea. De todos modos no creo que venga.

PRIMER NAZARENO: -No fue con referencia a César, que el profeta dijo esas palabras, Señor.

HERODES: -¿No fue por César?

PRIMER NAZARENO: -No, Señor.

HERODES: -¿Por quién lo dijo?

PRIMER NAZARENO: -Por el mecías que ah venido.

UN JUDÍO: -El mesías no ah venido.

PRIMER NAZARENO: -Ha venido y ah entregado regalos por todas partes. Hace milagros.

HERODÍAS: -¡Bah! ¡Bah! ¡Milagros! No creo en milagros. He visto demasiados. (A UN PAJE) ¡Mi abanico!

PRIMER NAZARENO: -Este hombre hace milagros. Por ejemplo, en una boda que tuvo lugar en una pequeña villa de Galilea, una villa de cierta importancia, cambio el agua en vino. Algunas personas que estuvieron presentes me lo contaron. También curo a los leprosos que estaban sentados delante de la puerta de Cafarnaún, con solo tocarlos.

SEGUNDO NAZARENO: -No, los hombres que curó en Cafarnaún eran ciegos.

PRIMER NAZARENO: -No, eran leprosos. Pero ah curado también a ciegos, y lo vieron en una montaña hablando con ángeles.

UN SADUCEO: -No existen los ángeles.

UN FARISEO: -Los ángeles existen pero no creo que un hombre haya hablado con ellos.

PRIMER NAZARENO: -Una gran multitud lo vio hablando con los ángeles.

SADUCEO. - No fue con los ángeles.

HERODÍAS: -¡Como me cansan estos hombres! ¡Son ridículos! (AL PAJE) ¡Bueno, mi abanico! (EL PAJE LE DA EL ABANICO) Tienes aspecto de soñador; no tienes que soñar. Solamente sueñan las personas enfermas. (GOLPEA AL PAJE CON EL ABANICO).

SEGUNDO NAZARENO. – Además está el milagro de la hija de Jairo.

PRIMER NAZARENO: -Sí, es verdad nadie puede negarlo.

HERODÍAS. –Estos hombres están locos. Han mirado largamente a la luna. Ordénales que se callen.

HERODES. -¿Cuál es el milagro de la hija de Jairo?

PRIMER NAZARENO: - La hija de Jairo estaba muerta. Él la resucito de la muerte.

HERODES: – ¿Resucita a los muertos?

PRIMER NAZARENO: -Sí, Majestad. Él resucita a los muertos.

HERODES: -No quiero que lo haga. Le prohíbo que lo haga. No permito que nadie resucite a los muertos. Hay que encontrar a ese hombre y decirle que yo prohíbo que resucite a los muertos ¿Actualmente donde esta ese hombre?

SEGUNDO NAZARENO: –Está en todas partes, Señor, pero es difícil encontrarlo.

PRIMER NAZARENO: -Dicen que ahora está en Samaria.

UN JUDÍO: -Es fácil ver que no es el Mesías, Si es que esta en samaria. No es samaria a donde iría el Mesías. Los samaritanos están maldecidos. No llevan ofrendas al templo.

SEGUNDO NAZARENO: -Salió de samaria hace pocos días. Creo que actualmente está en los alrededores de Jerusalén.

PRIMER NAZARENO: –No, no está allí. Acabo de llegar de Jerusalén. Durante dos meses no han tenido nuevas noticias de él.

HERODES: – ¡No importa! Pero hay que encontrarlo y decirle de mi parte que no permitiré que resucite a los muertos. Cambiar el agua en vino, curar a los leprosos y a los ciegos... puede hacerlo si lo desea. No tengo nada en contra. En verdad, considero que es una obra de bien curar a un leproso. Pero nadie debe resucitar a los muertos. Sería terrible si los muertos volvieran.

LA VOZ DE JOKANAÁN: -¡Ah la perdida! ¡Ah la ramera! ¡Ah la hija de babilonia con sus ojos de oro y sus parpados dorados! Así dice el señor dios. Que vaya contra ella una multitud de hombres. Que el pueblo tome piedras y la lapide...

HERODÍAS. – Ordénale que se calle.

LA VOZ DE JOKANAÁN: -¡Que los caudillos de guerra la atraviesen con sus espadas, que la aplasten bajo sus escudos!

HERODÍAS: -Esto es infame.

LA VOZ DE JOKANAÁN: -De este modo limpieare toda la maldad de la tierra, y todas las mujeres aprenderán a no imitar sus abominaciones.

HERODÍAS: -¿Escuchas lo que dice contra mí? ¿Le permites que injurie a tu mujer?

HERODES: -No ha pronunciado tu nombre.

HERODÍAS. -¿Qué importa eso? Tú sabes que es contra mí a quien trata de afrentar.

Y yo soy tu esposa, ¿No es verdad?

HERODES: - Por su puesto, querida y noble Herodías, que res mi esposa y antes de serlo fuiste esposa de mi hermano.

HERODÍAS: -Fuiste tú quien me arrancó de sus brazos.

HERODES: -Por supuesto que yo era más fuerte... pero no hablemos de ese tema. No deseo hablar de el. Es por las terribles palabras que ha pronunciado el Profeta. Por ventura vendrá una desgracia a causa de ellas. No hablemos de este asunto. Noble Herodías, estamos descuidando a nuestros huéspedes. Llena mi copa; bien amada. Llena de vino los grandes vasos de plata y las grandes copas de cristal. Voy a beber a salud de César.

TODOS: -¡César! ¡César!

HERODES: - No ves a tu hija que pálida esta.

HERODÍAS: -¿Qué importa si esta pálida o no?

HERODES: -Nunca la eh visto tan pálida.

HERODÍAS: - No debes mirarla.

LA VOZ DE JOKANAÁN: -En este día, el sol se volverá el sol se volverá oscuro como cilicio declines, y la luna se volverá como de sangre y las estrellas del cielo caerán sobre la tierra como higos maduros que caen de la higuera, y los reyes de la tierra tendrán miedo.

HERODÍAS: -¡Ah! ¡Ah! Me gustaría ver el día del que habla, cuando laguna se volverá como de sangre, y cuando las estrellas caerían sobre la tierra como higos maduros. El profeta habla como un hombre borracho... pero no puedo sufrir el sonido de su voz. Odio su voz. Ordénale que se calle.

HERODES: -No quiero. No puedo entender lo que dices, pero puede ser un presagio.

HERODÍAS: -No creo en presagios. Habla como un hombre ebrio.

HERODES: - Puede que esté ebrio con el vino de Dios.

HERODÍAS: -¿Qué vino es ése, el vino de Dios? ¿En que viñedos se cosecha? ¿En qué lugar puede encontrarse-lo?

HERODES: (A PARTIR DE ESTE MOMENTO MIRA CONTINUAMENTE A SALOMÉ) –Tigellinus, cuando estuviste últimamente en roma, ¿Te hablo el emperador acerca de...?

TIGELLINUS: -¿Acerca de que, Señor?

HERODES: -¿Acerca de qué? ¡Ah, sí! Te había hecho una pregunta, ¿no es cierto?... He olvidado lo que quería preguntarte.

HERODÍAS: -Estas mirando otra vez a mi hija. No debes mirarla. Ya te lo eh dicho.

HERODES: -No dices otra cosa.

HERODÍAS: -La digo nuevamente.

HERODES: -Y la restauración del templo, acerca del cual han hablado tanto, ¿Se hará algo? Dicen que el velo del santuario ha desaparecido, ¿No es así?

HERODÍAS: -Tú mismo fuiste el que lo robó. Hablas a tontas y locas. No quiero quedarme aquí. Vamos adentro.

HERODES: -Danza para mi salome.

HERODÍAS: -No dejare que dance.

SALOMÉ: -No tengo deseos de danzar, Tetrarca.

HERODES: -Salomé, hija de Herodías, danza para mí.

HERODÍAS: -Déjala tranquila.

HERODES: -Te ordeno que dances, Salomé.

SALOMÉ. -No quiero danzar, tetrarca.

HERODÍAS (RIENDOSE): -Ya ves cómo te obedece.

HERODES: -¿Qué me importa que dance o no? No me importa nada. Esta noche estoy feliz, excesivamente feliz. Nunca estuve tan feliz.

PRIMER SOLDADO: - El Tetrarca tiene un aspecto sobrio. ¿No es cierto que tenga un aspecto sombrío?

SEGUNDO SOLDADO: -Sí, tiene un aspecto sombrío.

HERODES: -¿Por qué no habría de estar feliz? Cesar que es amo de todo el mundo, que es amo de todas las cosas, me aprecia. Acaba de enviarme los presentes más valiosos. También me ha prometido llamar a Roma al Rey de Capadocia, que es mi enemigo. Es posible que en roma lo crucifiquen, porque tiene poder apara hacer todo lo que desea. Verdaderamente, César es el amo. Por eso tengo derecho a sentirme feliz. Nunca estuve tan feliz. No hay nada en el mundo que pueda estropear mi felicidad.

LA VOZ DE JOKANAÁN: - El se sentara en su trono, Él se vestirá de escarlata y de púrpura. En su mano llevará la copa de oro de las blasfemias. Y el ángel del señor lo aplastara. Será comido por los gusanos.

HERODÍAS: -Ya escuchas lo que dice de ti. Dice que serás comido por los gusanos.

HERODES: -No es de mi de quien habla. Nunca habla contra mí. Es del rey de Capadocia de quien habla, que es mi enemigo. Es él quien será comido por los gusanos. No soy yo. Nunca ha dicho una palabra contra mí, este profeta, salvo que peque tomando por esposa a la esposa de mi hermano. Puede que sea verdad. El hecho es que eres estéril.

HERODÍAS: -¿Yo estéril? Y tú dices eso, Tu que siempre estas mirando a mi hija. Tú qué quieres hacerla danzar para tu placer. Es ridículo que digas eso. Yo eh dado a luz un hijo. Tú no has logrado tener un hijo, ni siquiera de una de tus esclavas. Eres tu el estéril, no yo.

HERODES: -iCállate mujer! Yo digo que eres estéril. No me has dado hijos, y el profeta dice que nuestro matrimonio no es un verdadero matrimonio. Dice que nuestro matrimonio es un matrimonio incestuoso, un matrimonio que traerá desgracias...Temo que será cierto lo que dice; estoy seguro de que es cierto. Pero no es el momento de hablar de esas cosas. Ahora quiero ser feliz. En verdad, soy feliz. No me falta nada.

HERODÍAS: -Me agrada que estés tan de buen humor esta noche. No es tu costumbre. Pero es tarde... Vayamos adentro. No te olvides que salimos a casar de madrugada. Hay que hacer todos los honores a los embajadores de César ¿No es cierto?

SEGUNDO SOLDADO: -iQue aspecto tan sombrío tiene el tetrarca!

PRIMER SOLDADO: -Sí, tiene un aspecto sombrío.

HERODES: -Salomé, Salomé, danza para mí. Esta noche estoy triste. Sí, estoy sumamente triste esta noche. Cuando vine aquí resbale en la sangre, lo que es mal presagio; Y oí, Estoy seguro que oí en el aire un batir de alas, un batir de alas gigantescas. No puedo decir que significa... estoy triste esta noche. Por eso danza para mí, Salomé, te lo ruego. Si danzas para mi puedes pedirme lo que quieras, y yo te lo daré, aun que sea la mitad de mi reino.

SALOMÉ (LEVANTÁNDOSE): -¿De veras me darás cualquier cosa que pida, Tetrarca?

HERODÍAS: -No dances, hija mía.

HERODES: -Cualquier cosa aun que sea la mitad de mi reino.

SALOMÉ: -¿Lo juras, Tetrarca?

HERODES: -Lo juro, Salomé.

HERODÍAS: -No dances, hija mía.

SALOMÉ: -¿Por quién lo juraras, Tetrarca?

HERODES: -Por mi vida, por mi corona, por mis dioses. Cualquier cosa que me pidas te daré, aun que sea la mitad de mi reino, con tal de que dances para mí. ¡Oh Salomé, Salomé! ¡Danza para mí!

SALOMÉ: -¿Has jurado tetrarca?

HERODES: -Juro. He jurado, Salomé.

SALOMÉ: -¿Todo lo que yo pida, hasta mitad de tu reino?

HERODÍAS: -Hija mía, no dances.

HERODES: -Aun que sea la mitad de mi reino. Te verías muy hermosa como reina, Salomé, si tú tuvieras que pedir la mitad de mi reino. ¿No es verdad que sería hermosa como una reina? ¡Ah! ¡Aquí hace frío! Hay un viento helado, y oigo en el are este batir de alas ¡Ah! Parecería un ave, una gran ave de color negro que se cierne sobre la terraza. ¿Por qué no puedo ver a esa ave? El batir de sus alas es terrible. Es un viento helado. No pero no hace frío, hace calor. Me sofoco. Viertan agua sobre mis manos. Denme nieve para comerla. Afloja mi capa. ¡Pronto, pronto! Afloja mi capa. No déjala. Es mi guirnalda la que me hace daño, mi guirnalda de rosas. Las flores son como fuego. Han quemado mi frente. (SE ARRANCA LA GUIRNALDA DE LA CABEZA Y LA ARROJA SOBRE LA MESA) ¡Ah! Ahora puedo respirar. ¡Qué rojos son esos pétalos! Son como manchas de sangre sobre el monte. Eso no importa. No hay que buscar símbolos en todo lo que se ve. La vida se vuelve imposible. Sería mejor decir eso... Pero no hablemos de eso. Ahora soy feliz, soy excesivamente feliz. ¿No tengo derecho a ser feliz? Tu hija va a danzar para mí. ¿No quieres danzar para mí, Salomé? Me prometiste danzar para mí.

HERODÍAS: -No dejare que dance.

HERODES: -Oyes lo que dice tu hija. Va ah danzar para mí. Y cuando hayas danzado para mí, no te olvides de pedirme lo que quieras. Todo lo que quieras te lo daré. Aun la mitad de mi reino. Lo he jurado. ¿No es cierto que lo haya jurado?

SALOMÉ: -Lo juraste, Tetrarca.

HERODES: -Y yo nunca eh fallado a mi palabra. No soy de esos que fallan a sus juramentos. No se mentir. Soy esclavo de mi palabra, y mi palabra es la palabra de un rey. El rey Capadocia siempre miente, pero no es un verdadero rey. Es un cobarde. Además, me debe dinero que no quiere pagarme. Ha hablado palabras que hieren.

Pero César lo crucificara cuando llegue a roma. Estoy seguro de que César lo crucificara. Y si no es así, al menos morirá y será comido por los gusanos. El Profeta lo ha profetizado. ¡Bueno! ¿Por qué te demoras Salomé?

SALOMÉ: -Estoy esperando que mis esclavas me traigan perfumes y los siete velos y me quiten las sandalias. (LAS ESCLAVAS TRAEN PERFUMES Y LOS SIETE VELOS, Y LE QUITAN LAS SANDALIAS A SALOMÉ)

HERODES: -¡Ah, vas a bailar con los pies desnudos! Muy bien, muy bien tus pequeños pies serán como palomas blancas. Serán como florecillas blancas que danzan sobre los árboles... No, no ella va a bailar sobre la sangre. Hay sangre derramada sobre el piso. No debe bailar encima de la sangre. Sería un mal presagio.

HERODÍAS: -¿qué importa que baile encima de la sangre? Tú te has hundido en ella demasiado hondo...

HERODES: -¿Qué me importa? ¡Ah! ¡Mira la luna! Se ha puesto roja. Se ha puesto roja como la sangre. ¡Ah! El profeta profetizó la verdad. Profetizó que la luna se pondría roja como la sangre. ¿No profetizó eso? Todos lo escucharon. Y ahora la luna se ha puesto roja como la sangre. ¿No la ven?

HERODÍAS: -¡Oh! si la veo bien, y las estrellas caen como higos maduros, ¿No es cierto? Y el sol se está poniendo negro como un cicilio de crines, y los reyes de la tierra están amedrentados. Eso, al menos, se puede ver. El profetas, por primera vez en su vida, estuvo en lo cierto, los reyes de la tierra están amedrentados... vayamos adentro. Tú estás enfermo. En roma dirían que estás loco. Vamos a dentro, te digo.

LA VOZ DE JOKANAÁN: -¿Quién es aquel que viene de Edom, quien es aquel que viene de Bosra, con una vestidura teñida de púrpura, que ah pecado en la belleza de sus vestiduras, que camina poderoso en su grandeza? ¿Por qué esta tu vestidura manchada de escarlata?

HERODÍAS: -Vayamos adentro. La voz de ese hombre me enloquece. No dejare que mi hija baile mientras el grita continuamente. No dejare que dance mientras tú la miras de ese modo. En una palabra, no dejare que dance.

HERODES: -No te levantes esposa mía; no te servirá de nada .No iré a dentro hasta que ella haya danzado. Danza, Salomé, danza para mí.

HERODÍAS: -No dances, hija mía.

SALOMÉ: -Estoy lista, Tetrarca.

(SALOMÉ BAILA LA DANZA DE LOS SIETE VELOS)

HERODES: -¡Ah! ¡Maravilloso! Ya ves que tu hija ha bailado para mí. Acércate Salomé, Acércate para que pueda darte la recompensa. ¡Ah, yo pago bien a los danzarines! Te pagare a ti como aun rey. Te daré cualquier cosa que tu corazón desee. ¿Qué quieres tener? Habla.

SALOMÉ (ARRODILLÁNDOSE): -Quisiera que ahora mismo me trajeran en una bandeja de plata...

HERODES (RIÉNDOSE): -¿En una bandeja de plata? Sí, por cierto es encantadora, ¿No es verdad? ¿Qué quieres tener en una bandeja de plata, oh dulce y hermosa, Salomé, tú que eres más hermosa que todas las doncellas de Judea? ¿Qué quieres que te traigan en una bandeja de plata? Dímelo. Cualquier cosa que sea te lo darán. Mis tesoros te pertenecen. ¿Qué es, Salomé?

SALOMÉ (LEVANTÁNDOSE): -La cabeza de Jokanaán.

HERODÍAS: -¡Muy bien dicho, hija mía!

HERODES: -¡No! ¡No!

HERODÍAS: -¡Muy bien dicho, hija mía!

HERODES: -No. No Salomé. No me pidas eso. No escuches la voz de tu madre. No hace más que darte malos consejos. No le hagas caso.

SALOMÉ: -No le hago caso a mi madre. Es por mi gusto que pido la cabeza de Jokanaán en una bandeja de plata. Lo juraste Herodes. No olvides que has hecho un juramento.

HERODES: -Lo sé. He jurado por mis dioses. Lo sé bien pero te ruego, Salomé, que me pidas otra cosa. Pídeme la mitad de mi reino, y te la daré. Pero no me pidas lo que me has pedido.

SALOMÉ: -Te pido la cabeza de Jokanaán.

Herodes: -No, no, no quiero hacerlo.

SALOMÉ: -Has jurado, Herodes.

HERODÍAS: -Si lo juraste, todos te han oído. Lo juraste delante de todo el mundo.

HERODES: -¡Cállate! No hablo contigo.

HERODÍAS: -Mi hija ah hecho bien, expedir la cabeza de Jokanaán, el me ah cubierto de insultos. Ha dicho cosas monstruosas sobre mí. Se ve que Salomé quiere a su madre. No cedas hija mía. Lo ha jurado, lo ha jurado.

HERODES: -¡Cállate! no me hables... ¡Vamos Salomé, se razonable! Yo nunca te he sido duro contigo. Siempre te he querido... Puede ser que te haya querido demasiado. No me pidas eso, pues. Es terrible es espantoso pedir-melo. Sin duda estas bromeando. La cabeza de un hombre arrancada de su cuerpo es fea de mirar ¿No es cierto? No es conveniente que los ojos de una virgen miren esas cosas. ¿Qué placer puedes encontrar en hacerlo? No, no, no es lo que tú quieres. Escúchame. Tengo una esmeralda, una gran esmeralda redonda que el favorito de cesar me envió. Si miras a través de esa esmeralda, puedes ver cosas que suceden a gran distancia. El mismo César lleva una esmeralda como esa cuando va al circo. Pero mi esmeralda es la más grande de mundo. Te gustaría, ¿No es cierto? Pídemela y te la daré.

SALOMÉ: -Pido la cabeza de Jokanaán.

HERODES: - NO me escuchas. No me escuchas. Déjame hablar, Salomé.

SALOMÉ: -La cabeza de Jokanaán.

HERODES: -No, no la tendrás. Lo dices para enfadarme, porque te he mirado toda esta noche. Tu belleza me ha perturbado. Tu belleza me ha perturbado dolorosamente, y yo te he mirado demasiado. Pero no te mirare más. Solamente habría que mirar a los espejos, por que los espejos solo nos muestran mascarar. ¡Oh! ¡Oh! ¿Qué quería decir? ¿Qué era? ¡Ah! Ya me acuerdo... Salomé... Pero ven más cerca de mí; temo que no me oigas... Salomé, tu conoces mis pavos reales, mis hermosos pavos reales, que caminan en el jardín entre los mirtos y los altos ciprés. Sus picos están recubiertos de oro, y sus pies están teñidos de púrpura. Cuando gritan viene la lluvia, y la luna se muestra en los cielos cuando ellos despliegan sus colas. Caminan de a dos entre los ciprés y los negros mirtos, y cada uno tiene un esclavo para atenderlo. Algunas veces vuelan entre los árboles, y de pronto de agazapan en el césped y alrededor del lago. No hay en todo Edmundo aves tan hermosas. No hay en todo el

mundo un rey que posea aves tan maravillosas. Estoy seguro que el mismo César no tiene aves tan hermosas como las mías. Te daré cincuenta de mis pavos reales. Te seguirán a donde quiera que vayas, y en medio de ellos serás como la luna en medio de una gran nube blanca... Te los daré todos. Tengo solamente cien, y en todo el mundo no hay un rey que tenga pavos reales iguales a los míos. Pero yo te los daré todos. Solo tienes que relevarme de mi juramento y no pedirme lo que me has pedido.

VACÍA LA COPA DE VINO

SALOMÉ: -Dame la cabeza de Jokanaán.

HERODÍAS: -¡Muy bien dicho, hija mía! Y en cuanto a ti eres ridículo con tus pavos reales.

HERODES: -¡Cállate! Siempre gritas; gritas como un animal de presa. No debes hacerlo. Tu voz me cansa. Cállate te digo... Salomé, piensa lo que estás haciendo. Ese hombre quizás es un enviado de dios. Es un hombre santo. El dedo de dios lo ha tocado. Dios ha puesto en su boca palabras terribles. En el palacio, como en el desierto, Dios esta siempre con el... Al menos es posible. No se sabe. Es posible que dios este a su favor y con el. Además si muriera, podría sucederme alguna desgracia. De todos modos ha dicho que el día que muera una desgracia le sucederá a alguien. Eso solo puede ser para mí. Recuerda que resbale en sangre cuando entre. Además, escuche un batir de alas en el aire, un batir de poderosas alas. Esos son presagios muy funestos, y hubo otro más. Estoy seguro de que hubo otros aunque no los vi. Bueno, Salomé ¿No querrás que me suceda una desgracia? Tú no lo quieres. Escúchame pues.

SALOMÉ: -Dame la cabeza de Jokanaán.

HERODES: -¡Ah! No me escuchas. Tranquilízate... yo... yo...estoy tranquilo. Escúchame. Tengo joyas escondidas en este palacio... joyas que tu madre nunca vio, joyas maravillosas. Tengo un collar de perlas, de cuatro vueltas. Son como lunas encadenadas con rayos de plata, son como cincuenta lunas apresadas en una red de oro. Sobre el marfil de su pecho las llevó una reina. Serás hermosa como una reina cuando te las pongas. Tengo amatistas de dos clases, unas que son negras como el vino, y otras que son rojas como el vino que ah sido coloreado por el agua. Tengo topacios, amarillos como los ojos de los tigres, y topacios que son rosados como los ojos de una paloma torcaz, y topacios verdes que son como los ojos de un gato. Tengo ópalos que arden siempre como una llama glacial. Ópalos que entristecen las mentes de los hombres y que tienen miedo a las sombras. Tengo piedras de ónix que son como los globos del ojo de una mujer muerta. Tengo selenitas que cambian cuando cambia la luna y palidecen con el sol. Tengo zafiros grandes como huevos y azules como las flores. El mar se mueve en su interior, y la luna nunca llega a tumbar el azul de sus olas. Tengo crisolitos y berilos, y crisopacios y rubíes. Tengo sardónicas, jacintos y calcedonias. Te las daré todas, todas y les añadiré otras cosas. El rey de la india acaba de enviarme cuatro abanicos hechos con plumas de papagayos, y el rey de Numidia me he enviado un ropaje de plumas de avestruz. Tengo un cristal en el que no es lícito mirar a las mujeres y que los jóvenes no pueden contemplar hasta que han sido flagelados con varas. En un cofre de nácar, tengo tres turquesas asombrosas. El que las lleva en la frente puede imaginar cosas que no existen, y el que las lleva en su cabeza puede hacer estériles a las mu-

jeros. Son grandes tesoros que exceden todo precio. Pero eso no es todo. En un cofre de marfil, tengo dos copas de ámbar, que son como manzanas de oro. Si un enemigo vierte veneno en esas copas, se tornan semejantes a una manzana de plata. En un cofre incrustado en ámbar, tengo sandalias incrustadas en cristal. Tengo mantos que han sido traídos del país de Seres, y brazaletes guarnecidos de carbunclos y de jade que vienen de la ciudad de Eufrates... ¿Qué más de eso puedes desear, Salome? Dime lo que deseas y te lo daré. Todo lo que pidas te lo daré, excepto una cosa. Te daré todo lo que es mío excepto una vida. Te daré el manto del gran sacerdote. Te daré el velo del santuario.

LOS JUDÍOS: -¡Oh! ¡Oh!

SALOME: -¡Dame la cabeza de Jokanaán!

HERODES (SE DEJA CAER HACIA ATRÁS EN SU SILLA): -¡Que le den lo que pide! En verdad es hija de su madre. (EL PRIMER SOLDADO SE ACERCA. HERODÍAS SE QUITA EL ANILLO DE LA MUERTE Y SE LO DA AL SOLDADO, QUIEN SE LO LLEVA DIRECTAMENTE AL VERDUGO, QUE PARECE ATERRADO) ¿Quién me ha sacado el anillo? Había un anillo en mi mano derecha. ¿Quién se bebió mi vino? Había vino en mi copa. Estaba llena de vino. ¡Alguien se lo bebió! ¡Oh! Seguramente algún mal caerá sobre alguien. (EL VERDUGO DESCENDE ALA CISTERNA) ¡Ah! ¿Por qué hice el juramento? Los reyes nunca deberían de comprometer su palabra. Si uno la cumple es terrible, y si no la cumplen es terrible también...

HERODÍAS: -Mi hija ha hecho bien.

HERODES: -Estoy seguro que ocurrirá alguna desgracia.

SALOMÉ (SE INCLINA SOBRE LA CISTERNA Y ESCUCHA): -No hay ningún sonido. No oigo nada. ¿Por qué no grita este hombre? ¡Ah! Si alguien tratara de matarme, yo me resistiría, no lo consentiría... hiere, Naamán, hiere, te lo digo... No, no oigo nada. Hay un silencio, un terrible silencio. ¡Ah! Algo ha caído al suelo. He oído caer algo. Es la espada del verdugo. ¡Es un cobarde ese esclavo! Que vengan los soldados (VE AL PAJE DE HERODÍAS Y SE DIRIGE A ÉL): Ven aquí. ¿Tú eras el amigo del que está muerto, no es así? Bueno te digo que no hay suficientes muertos aún. Vete a buscar a los soldados y diles que bajen y traigan lo que pido, lo que el Tetrarca me ha prometido, lo que es mío (EL PAJE RETROCEDE ELLA SE VUELVE A LOS SOLDADOS): Aquí, soldados, bajen a esa cisterna y tráiganme la cabeza de ese hombre (LOA SOLDADOS RETROCEDEN): Tetrarca, Tetrarca, ordénales a tus soldados que me traigan la cabeza de Jokanaán.

UN GRAN BRAZO NEGRO, EL BRAZO DEL VERDUGO, SALE DE LA CISTERNA, SOSTENIENDO EN UNA BANDEJA DE PLATA LA CABEZA DE JOKANAÁN. SALOMÉ SE APODERA DE ELLA. HERODES SE TAPA LA CABEZA CON EL MANTO. HERODÍAS SONRÍE Y SE ABANICA. LOS NAZARENOS CAEN DE RODILLAS Y COMIENZAN A ORAR.

SALOMÉ: -¡Ah, no querías permitir que yo besara tu boca, Jokanaán! ¡Bueno! Ahora la besaré. La morderé con mis labios como se muerde una fruta madura. Sí, besare tu boca Jokanaán. Lo dije ¡Ah! Ahora la besare... ¿Pero por que no me miras, Jokanaán? Tus ojos que eran tan terribles, tan llenos de rabia y de desprecio, están cerrados ahora. ¿Por qué están cerrados? ¡Abre tus ojos! ¡Levanta tus parpados, Jokanaán! ¿Por qué no me miras, Joka-

naán? Tus ojos que eran tan terribles, tan llenos de rabia y de desprecio, están cerrados ahora. ¿Por qué están cerrados? ¡Abre tus ojos! ¡Levanta tus párpados, Jokanaán! ¿Por qué no me miras? ¿Tienes miedo de mí, Jokanaán, que no quieres mirarme...? Y tu boca que era como una serpiente larga lanzando veneno, ya no se mueve, no dice nada ahora, Jokanaán, esa víbora escarlata que escupió su veneno sobre mí. Es extraño, ¿No es cierto? ¿Cómo es que la víbora roja ya no se mueve? No quería tener nada conmigo, Jokanaán. Me rechazaste. Dijiste palabras perversas contra mí. Me trataste de ramera, de perdida, a mí, a Salomé, hija de Herodías, Princesa de Judea. ¡Bueno, Jokanaán, yo estoy viva aun, pero tú, tu estas muerto y tu cabeza me pertenece! Puedo hacer con ella lo que quiera. Puedo arrojarla los perros y a las aves del aire... lo que los perros desdeñen, las aves del aire lo devorarán... ¡Ah, Jokanaán, Jokanaán, eras el único hombre que he amado! Todos los otros hombres me son odiosos. ¡Pero tú, Tú eras hermoso! Tu cuerpo era una columna de marfil colocada sobre un basamento de plata. Era un jardín lleno de palomas y lirios de plata. Eras una torre de plata recubierta de escudos de marfil. No había nada en el mundo tan blanco como tu cuerpo. No había nada en el mundo tan rojo como tu boca. Tu voz era un incensario que esparcía extraños perfumes, y cuando te miraba, yo oía una música extraña. ¡Ah! ¿Por que no me miraste, Jokanaán? Detrás de tus manos y de tus maldiciones escondiste tu rostro. Pusiste sobre tus ojos la venda del que sea ver a dios. Bien, tú has visto a tu dios Jokanaán, pero a mí, a mí nunca me has visto. Si me hubieras visto me hubieras amado. Yo, yo te vi, Jokanaán y te amé. ¡Oh, cómo te ame! ¡Todavía te amo, Jokanaán, te amo a ti solamente...! ¡Estoy sedienta de tu belleza; estoy hambrienta de tu cuerpo; y ni el vino ni la fruta pueden apaciguar mi deseo! ¿Qué haré ahora, Jokanaán? Ni las corrientes ni las grandes aguas pueden extinguir mi pasión. Yo era una princesa y me despreciaste. Yo era virgen, y me quitaste la virginidad. Yo era casta, y tú llenaste mis venas de fuego... ¡Ah! ¡Ah! ¿Por que no me miraste, Jokanaán? Si me hubieras mirado me hubieras amado. Se bien que me hubieras amado, y el misterio del amor es mayor que el misterio de la muerte. El amor es lo único que cuenta.

HERODES: -Tu hija es un monstruo, un verdadero monstruo. En verdad, lo que ha hecho es un gran crimen. Estoy seguro de que es un crimen contra un dios desconocido.

HERODÍAS: -Yo estoy de acuerdo con lo que ha hecho mi hija, y ahora me quedará aquí.

HERODES (LEVANTÁNDOSE): -¡Ahora habla la mujer incestuosa! ¡Vamos! No quiero quedarme aquí. Vamos te digo. Seguramente sucederá algo terrible. ¡Masseh, Issachar, Ozías, saquen las antorchas! ¡Tapan la luna! ¡Tapan las estrellas! Escondámonos nosotros en nuestro palacio, Herodías. Comienzo a temer.

LOS ESCLAVOS SACAN LAS ANTORCHAS. LAS ESTRELLAS DESAPARECEN. UNA GRAN NUBE NEGRA CRUZA DELANTE DE LA LUNA Y LA TAPA COMPLETAMENTE. LA ESCENA SE PONE MUY OSCURA. EL TETRARCA COMIENZA SUBIR LA ESCALINATA.

LA VOZ DE SALOMÉ: -¡Ah! Yo eh besado tu boca. En tus labios había un gusto amargo. ¿Era el gusto de la sangre? Pero quizás era el gusto del amor... dicen que el amor tiene un gusto amargo... ¿Pero qué importa? ¿Qué importa? Yo he besado tu boca, Jokanaán.

UN RAYO DE LUNA CAE SOBRE SALOMÉ, CUBRIÉNDOLA CON SU LUZ.

HERODES (VOLVIÉNDOSE Y MIRANDO A SALOMÉ): -¡Maten a esa mujer!

LOS SOLDADOS SE PRECIPITAN HACIA DELANTE Y APLASTAN BAJO SUS ESCUDOS A SALOME, HIJA DE HERODÍAS, PRINCESA DE JUDEA.

TELÓN.
