



El estreno de un ex Troppa:

El diseño es factor clave en la esperada obra "Gulliver"

Jaime Lorca trabajó con el grupo Zapallo de Troya. El debut es el 23 en Matucana 100.

VERÓNICA MARINAO

En ninguna de las obras de La Troppa la escenografía fue un mero vestido. Al contrario, ésta fue parte íntegra del montaje y perfectamente pudo entenderse como un actor más. "Eso lo dice (Lorca) lo ha mantenido, porque es parte de su propia escuela", dice David Coydán, uno de los integrantes del colectivo Zapallo de Troya, responsable del diseño de "Gulliver", la primera obra que Lorca estrena en solitario tras la separación del grupo.

"Y casi todos nosotros (los Zapallo de Troya) nos formamos con Federico Jiménez (ex diseñador de La Troppa) y, por lo mismo, creemos en el trabajo en equipo y no en llevarnos una idea de diseño para la casa y volver sin más después con una escenografía independiente de la historia. En esta obra hay aportes de todos los diseñadores, y eso es muy bueno", agrega. De hecho, Jiménez fue colaborador inicial en "Gulliver", pero por razones de tiempo no siguió.

Además de Coydán, Zapallo de Troya está integrado por Alicia Queiroz, Carlos Rivera, Mariana Fernández, Carlos Rivera, Enrique Gómez y Mariana Fernández.

¿Cómo es esta escenografía? A grandes rasgos, es una gran máquina de tortura. En ese espacio suceden las escenas en las que intervienen animales y herramientas.

"Nuestra idea es que los me-



PODER Y SOMETIMIENTO.— La escenografía de "Gulliver" gira en torno a una gran máquina de tortura, donde van sucediendo las escenas. El diseño es del colectivo Zapallo de Troya.

cardinos estén como a la vista. A diferencia de "Jesús Betz", donde estaba todo tapado, la idea es que se vean los trucos", explica Carlos Rivera.

Y Coydán cuenta una anécdota: "En 'Jesús Betz' me tocó encubrir gente que decía que un truco estaba hecho con pañuola de proyección y data show y no había nada digital. Era un poco triste que la gente creyera que bajábamos de internet la prime-

ra escena. En "Gulliver" queremos mostrar los trucos a propósito, porque creemos que puede ser inspirador para el público".

Otro rol clave en "Gulliver" lo ha jugado el iluminador Tito Velásquez. "La iluminación está contenida en la escenografía. En este caso, el uso de marionetas ha demandado una iluminación especial para concentrar la vista y la atención del público", cuenta Velásquez. Y todos concuerdan en que la novela de Jonathan Swift se ha infantilizado, pero que claramente tiene muchas lecturas y críticas al poder y al sometimiento. El estreno será el jueves 23 en Matucana 100.



El constructor Manuel Paradies y los diseñadores Coydán y Rivera.

El diseño es factor clave en la esperada obra "Gulliver"

[artículo] Varónica Marinao

Libros y documentos

AUTORÍA

Marinao, Verónica

FECHA DE PUBLICACIÓN

2006

FORMATO

Artículo

DATOS DE PUBLICACIÓN

El diseño es factor clave en la esperada obra "Gulliver" [artículo] Varónica Marinao

FUENTE DE INFORMACIÓN

[Biblioteca Nacional Digital](#)

INSTITUCIÓN

[Biblioteca Nacional](#)

UBICACIÓN

Avenida Libertador Bernardo O'Higgins 651, Santiago, Región Metropolitana, Chile