

EFECTOS ESPECIALES EN EL TEATRO

Pequeño manual de trucos para el director teatral.

Por Alejandro Licona

El teatro siempre ha sido un espectáculo esencialmente mágico, donde actores y público comparten la fantasía creada por la pluma del dramaturgo y la creatividad del director.

Para acentuar esta complicidad entre histrión y espectador, se suele recurrir a una escenografía adecuada, a un hábil cambio de luces y a diálogos convincentes que, actuados, hagan suceder la escena que se supone debe ocurrir. Por ejemplo, un incendio puede darse con los métodos antes citados (juego de luces imitando el parpadeo de las llamas, gritos de los actores y el fragor del siniestro) o con el más espectacular de los recursos, que es ver en efecto un incendio.

Pero... ¿Cómo hacer un incendio en el foro de un teatro?

Muchas veces el director realista no tiene idea de cómo sacar en escena un mar enfurecido, una violenta tormenta de nieve o la cataclísmica erupción de

un volcán, y es entonces cuando hay que recurrir a los efectos especiales, muchos de los cuales se hayan sepultados en el interior de un libro de química o en la experiencia de algún talentoso escenógrafo o tramoyista.

A continuación se presentan varios de los trucos más usuales en teatro y en cine, así como las precauciones a tomar, esperando que este texto sea también de utilidad a estudiosos de la materia.

Incendios

Para dar la sensación de fuego en escena se recurre a un hábil juego de luces y a la presencia de humo en el escenario. Para lograr esto último lo más recomendable es utilizar grandes cantidades de hielo seco, ya que el gas producido es inofensivo, inodoro y una vez terminada su fabricación se disipa rápidamente sin ocasionar daños a personas u objetos.

Para lograr que el hielo seco desprenda gran cantidad de humo, se puede recurrir a los métodos siguientes:

A) CON VAPOR

El hielo seco es colocado en cubetas de plástico (No se recomienda de metal, ya que el hielo seco "chilla" al contacto con éste). Y se vierte vapor a una presión no muy alta. El humo que brota se eleva a poca altura y luego cae, disipándose en el suelo.

Desventajas:

La instalación de una pequeña caldera de vapor y el tiempo que tarda ésta en generarlo, así como gastos de mantenimiento.

B) AMONIACO Y AGUA CALIENTE

Se vierte una mezcla de tres partes de amoniaco concentrado por una de agua caliente, sobre trozos de hielo seco colocado en cubetas. A diferencia del vapor, el humo producido no cae al suelo, manteniéndose a una buena altura en la atmósfera, en donde se disipa.

Desventajas:

El ruido del burbujeo del hielo seco y el agua, así como el característico olor del amoniaco que molestará un poco a los operarios. No hay peligro de intoxicaciones, ya que el amoniaco se haya disuelto.

C) CON ACIDO

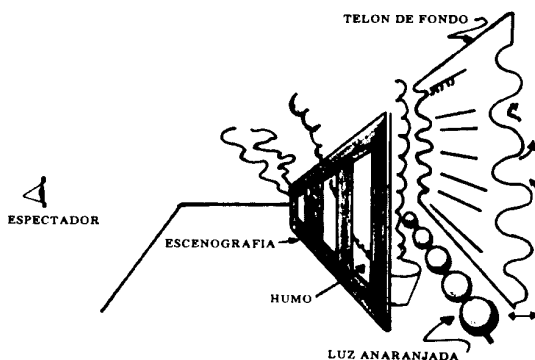
Con un vaporizador se riega ácido sobre el hielo seco. El humo producido

es abundante y después de elevarse a considerable altura cae, disipándose.

Desventajas:

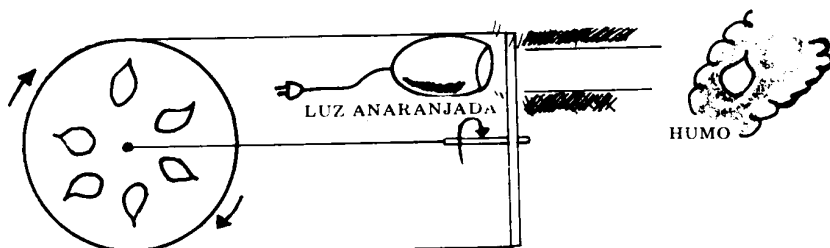
No las hay. La única precaución es que el operario esté debidamente protegido con goggles, mascarilla y guantes. En caso de quemaduras por ácido, lavar con abundante agua la parte afectada y acudir sin demora al médico.

Diagrama para simular incendios



Para dar la sensación de fuego se coloca tras la escenografía un gran telón blanco que se mueve para formar "Olas". El humo contribuirá a reforzar la ilusión.

En caso de no contar con el telón se proyectará sobre el humo el efecto de llamas con un dispositivo semejante a éste:



El círculo puede ser de madera o de cartón comprimido.

Otro medio para fabricar humo es mezclar una parte de clorato de potasio, una de azúcar glass por tres de cloruro de amonio. Esta substancia proporciona un espeso humo blanco que se eleva a gran altura. La ventaja de este compuesto (que se activa encendiéndolo con un cerillo) es que el humo es instantáneo y sumamente espeso, así como inoloro.

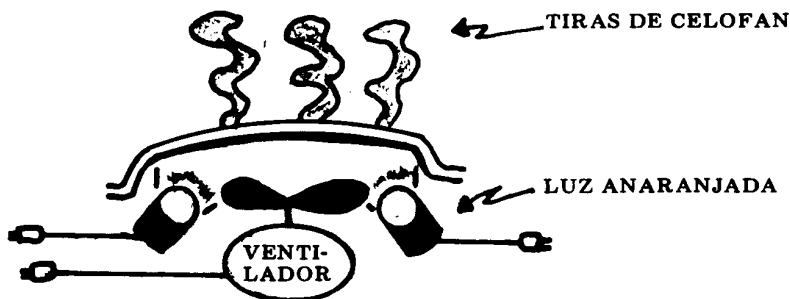
Desventajas:

Se recomienda sólo en grandes loca-

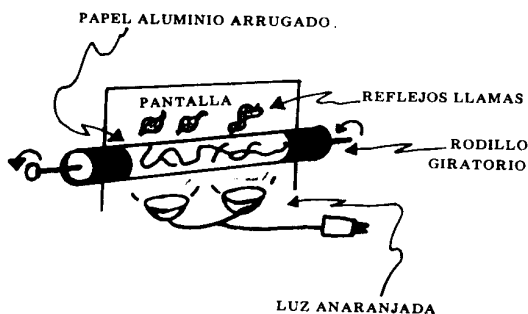
les que cuenten con un eficiente sistema de extracción e inyección de aire, ya que cinco minutos después de estar expuestos directamente al humo, los ojos lloran abundantemente.

Fuegos

Lo más usual para simular fuegos pequeños como el de una chimenea o una fogata, es colocar tiras de papel celofán incoloro a un ventilador eléctrico, e iluminar a las tiras de la manera siguiente:



Otra manera, es colocando papel aluminio arrugado en un rodillo que gire lentamente, e iluminándolo con luz anaranjada.



Fuego que no quema

Cuando la acción requiera que una persona toque fuego sin quemarse se puede preparar la siguiente mezcla:

4.5 cm³ Teatracloruro de carbono
+ 5.5 cm³ bisulfuro de carbono.

Esta mezcla debe prepararse una hora antes de la función, procurando respetar al máximo la dosis de ambos líquidos, ya que un poco más de bisulfuro puede ocasionar quemaduras o un poco menos, impedir que se llevara a cabo la combustión.

Para el manejo de este líquido en escena se recomienda que el actor que vaya a tomar el fuego, lo haga empaquando un algodón en la mezcla, para llevarlo encendido en la palma de la mano.

Los gases que produce la combustión son nauseabundos. Evítese su inhalación.

La pirotecnia en el teatro

La utilización de materiales pirotécnicos en obras es muy común. Sirven para simular explosiones, cañonazos, apariciones demoniacas o cortos circuitos. Si se desea emplear este tipo de efectos se recomienda que se haga bajo la supervisión de un maestro pirotécnico, con un adecuado sistema de ventilación y con todas las medidas de seguridad respecto a posibles incendios.

A continuación se enumeran unas sencillas "recetas" para diversos efectos.

EXPLOSIONES

Hongo de humo blanco con resplandor rojizo.

<i>Clorato de Potasio</i>	70 %
<i>Azufre</i>	20 %
<i>Carbón Vegetal</i>	10 %

Explosión enceguecedora.

A la receta anterior agréguese otro 10 por ciento de magnesio en polvo.

Hongos de humo blanco con resplandor de diferente color.

A la receta primera se agregan en un 10 por ciento de las siguientes sales, según el color requerido.

<i>Verde Esmeralda . .</i>	<i>Nitrato de Cobre</i>
<i>Verde manzana . .</i>	<i>Nitrato de Bario</i>
<i>Rojo sangre . . .</i>	<i>Nitrato de Estroncio</i>
<i>Anaranjado . . .</i>	<i>Carbonato de Calcio</i>
<i>Amarillo</i>	<i>Nitrato de Sodio</i>
<i>Violeta</i>	<i>Nitrato de Potasio</i>

CORTOS CIRCUITOS

Con chispazos blancos:

Clorato de Potasio	70 %
Azufre	20 %
Purpurina de Aluminio	10 %

Si se desean chispazos anaranjados cámbiese la purpurina de aluminio por limaduras de hierro o de cobre lo más finas posibles.

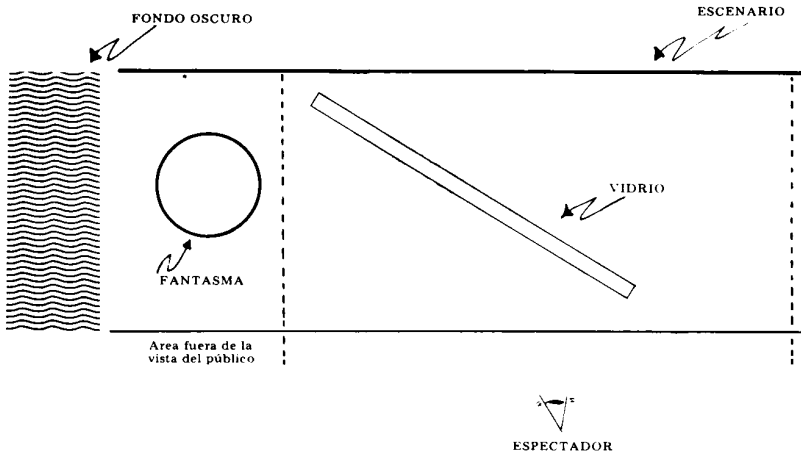
LLAMAS SOBRE AGUA

El efecto consiste en ver una llama anaranjada, que baila frenéticamente sobre la superficie de un vaso con líquido, para terminar su danza en una mini explosión. Esto se logra arrojando un diminuto trozo de sodio metálico en un vaso lleno con ácido nítrico. Este efecto es muy peligroso por el manejo que entraña el sodio (explota con el agua) y el ácido que es muy corrosivo. El trozo de sodio nunca deberá exceder del tamaño de medio frijol pequeño, so pena de una explosión.

FANTASMAS

El método más socorrido para la elaboración de espectros es el maquillaje fantástico hecho a base de máscaras, pinturas o un adecuado vestuario. Sin embargo, cuando se quiere algo más impresionante, se puede recurrir al uso de la luz negra. El fantasma deberá utilizar vestuario y maquillaje blancos o fluorescentes (Puede servir la pintura vinci convencional) cuidando que los objetos que rodeen a la aparición sean oscuros. El resto depende mucho de la iluminación de relleno, que no deberá ser muy intensa, ya que puede atenuar los efectos de la luz negra.

Otro método muy bueno, pero que quizás es muy caro, es el de colocar un gran vidrio a 45° e iluminar al fantasma sobre un fondo negro, mientras que el resto del escenario permanece ligeramente iluminado. La ventaja de este efecto es que el fantasma se ve transparente.



Un método poco usual, es la proyección de una transparencia ó película, sobre una cortina de humo, mismo que puede hacerse con hielo seco o clorato.

Otro recurso, un tanto ingenuo, es la utilización de títeres del tamaño natural del actor, que pueden volar por el escenario, manejados por alambres.

Mares o ríos

Para simular el movimiento del mar, se puede recurrir a una gran tela vaporosa, que sostenida a unos cincuenta centímetros del suelo y arrojando sobre su superficie chorros de aire, ondulará dando el efecto de olas.

Otro recurso mucho más barato que el anterior es la utilización de hielo seco, iluminado con luz verde o azul.

Quizás el mejor de los métodos sea la construcción de una alberca, de unos quince centímetros de altura por el largo y el ancho que sea necesario. Para disimular su profundidad, el agua se hará turbia, agregándole una poca de pintura verde o azul y una poca de lechada de cal. El movimiento del agua se logra seplando sobre la superficie del agua con ventiladores eléctricos. Este efecto se recomienda en obras donde la acción se desarrolle en un muelle, por ejemplo.