

Trabajo Colectivo de Graduación de la

**Licenciatura en Artes Plásticas con orientación en Escenografía**

Título:

**Desde el pánico**

Tema:

Diseño de vestuario para la muestra final de las carreras de Tecnicatura en actuación y Profesorado de Teatro de la escuela de Teatro de La Plata.

Subtema:

Cuerpo plástico como eje transversal de la escena

2022

Magdalena Milne

DNI 34938912

Leg. 63930/0

Tel: 2216259154

E-mail: [maguimilne@gmail.com](mailto:maguimilne@gmail.com)

Titular de Cátedra: Lic. J. Hernán Arrese Igor

Co-graduanda

Marciello Abril

DNI 42344179

Leg. 80116/3

Tel: 2215055486

[abrilmarciello@gmail.com](mailto:abrilmarciello@gmail.com)

Titular de Cátedra: Lic. J. Hernán

Arrese Igor

Co-graduanda

Puigdemasa Camila

DNI 36039046

Leg. 66275/9

Tel: 0221 6611286

[camilapuigdemasa@gmail.com](mailto:camilapuigdemasa@gmail.com) Titular

de Cátedra: Lic. J. Hernán Arrese Igor

## **Resumen**

Este trabajo aborda el diseño de vestuario tomando como punto de partida la exploración de la tridimensión, basándose en los principios de abstracción y deconstrucción de las formas. Propone la implementación del concepto *cuerpo plástico*, haciendo hincapié en su capacidad de modular el espacio y expandir los límites de la fisonomía. Explora las posibilidades simbólicas de formas, colores y texturas en relación al cuerpo y al espacio escénico.

## **Palabras clave**

Vestuario, Espacio Escénico, Cuerpo plástico, Dispositivo espacial, Abstracción.

## **Fundamentación**

### **Sobre el trabajo colectivo**

Este Trabajo de Graduación se enmarca en el acuerdo de cooperación académica entre las cátedras Taller Básico Escenografía I y II, Taller Básico Escenografía III y Taller de Producción Plástica (TPP) de la Facultad de Artes (FDA) y la Escuela de Teatro de La Plata (ETLP). En dicho convenio se pretendió trabajar de manera articulada e integrada en el proyecto transdisciplinario de producción de obra. En el presente escrito se desarrollará el proceso de diseño para la muestra final de las carreras de Tecnicatura en Actuación y Profesorado de Teatro, en la que se llevó a cabo la obra "El pánico" de Rafael Spregelburd. Desde el equipo de escenografía se pensó la propuesta estética principal independiente de una obra específica. Se tomó como eje central la conformación de "cuerpos plásticos", entendiendo como tales a la unidad que se da a partir del cuerpo fisionómico de actores/actrices en relación con determinados componentes plásticos materiales y lumínicos. El cuerpo plástico no sólo modularía el espacio, posibilitando nuevos movimientos e interacciones dentro del dispositivo escénico, sino que aportaría a la construcción del sentido interdisciplinario que quisimos destacar dentro de la propuesta escenográfica. En este sentido, se trabajó en la creación de diseños

modulares, construibles y deconstruibles, basados en los principios de abstracción y de deconstrucción de las formas. A fines operativos cada integrante del equipo coordinó un área escenográfica. Las mismas están categorizadas en: Caracterización, a cargo de Abril Marciello, Espacio a cargo de Camila Puigdemasa, y Vestuario a cargo de Magdalena Milne. Se procuró que el equipo funcione de forma horizontal e integral, tomando todas las decisiones en conjunto y dando igual relevancia a cada una de las áreas.

### **Proceso de trabajo con la ETLP**

El equipo de diseño se conformó en marzo de 2022; mientras se esperaba la convocatoria a una reunión con la ETLP, se definieron los lineamientos comunes previamente mencionados y se dividieron las áreas entre las tres integrantes. Cada una comenzó a trabajar en su área, manteniendo reuniones semanales con el equipo y lxs docentes de la cátedra de Escenografía. En junio fue el primer encuentro con la ETLP donde se conoció la obra elegida por el director de la puesta, César Genovessi. Allí se pudo compartir la propuesta que se estaba trabajando, conocer a lxs actores y actrices, y empezar a conceptualizar y determinar cuál sería la línea o re-enfoque del diseño para la obra. Desde entonces se asistió a ensayos, a reuniones de equipo, se realizaron bocetos, se tomaron medidas y se llevaron a cabo relevamientos fotográficos. Conforme al avance del proceso se compartió toda la documentación con información sobre los diseños para motivar una comunicación fluida con lxs estudiantes de la ETLP. En agosto fueron entregados por medio directo a lxs estudiantes y también a la cooperadora los diseños de: vestuario, caracterización y espacio, prácticamente terminados, pero abiertos a modificaciones. Los cambios de escenas y personajes por parte de lxs estudiantes de la ETLP continuaron hasta fines de septiembre, por lo que el diseño se fue modificando y adaptando hasta entonces.

En septiembre se pudo acceder por primera vez a la sala de teatro donde se realizaría la obra y a los depósitos de escenografía y vestuario para ver qué material había disponible. En la sala y en el depósito de escenografía se encontraron cubos de medidas similares a los planteados en el diseño, la principal diferencia fue que los disponibles en la sala eran de caras planas,

cerrados, con algunas caladuras, mientras que en el diseño se pensaron de forma estructural, abiertos, con una sola cara plana y el resto con aristas. Aún así, se adaptó el diseño para que puedan utilizarse en la puesta. En cuanto al diseño de iluminación se pudo llevar a cabo tal como se planteó, gracias al completo equipamiento con que cuenta la sala, y a la colaboración por parte de la encargada de iluminación, Lucía Otaño. En el depósito de vestuario se encontraron prendas en mal estado de conservación, pero de todas maneras se hizo una selección de lo que podía ser utilizado en reemplazo de los diseños originales y adaptado a las posibilidades materiales, en vistas de la falta de información disponible hasta el momento acerca del presupuesto existente.

En paralelo se realizó un presupuesto estimativo, contemplando los materiales necesarios para la realización total. El mismo fue compartido con lxs estudiantes y enviado a la cooperadora de la ETLP el 20 de septiembre del corriente año, quien asignó un monto de dinero a cada área y en base a ese monto se decidió realizar algunos elementos escénicos claves para la propuesta. El dinero disponible nos fue otorgado en partes, a partir del 28 de septiembre. Desde ese momento se comenzó con la realización de los elementos acordados: los estudiantes del Taller Escenografía Básica 2 y Básica 3 resolvieron la construcción de un prisma y de la pintura de los cubos pertenecientes a la ETLP; el equipo de diseño de este TCG realizó siete módulos estructurales correspondientes a los personajes de las bailarinas. Se asistió a un ensayo técnico, para acordar con la encargada de iluminación el montaje de la puesta. En las primeras funciones de la obra, en la ETLP colaboramos con la asistencia técnica en montaje de escenografía y operación de luces. Lo que respecta a maquillaje fue realizado por lxs estudiantes de la ETLP.

### **Sobre el diseño de vestuario**

Este proyecto toma como punto de partida la exploración de la tridimensión basándose en los principios de abstracción y de deconstrucción de las formas, a través de la utilización de formas puras, primarias, y geométricas como elementos constitutivos de la estructura del vestuario. Experimenta las posibilidades simbólicas de las formas, los colores y las texturas en relación al

cuerpo y al espacio. A través de estos procedimientos se busca indagar en las posibilidades que el vestuario brinda como elemento compositivo del espectáculo, pensando en su capacidad de crear un cuerpo plástico que puede modular el espacio escénico. Entendiendo el vestuario como componente fundamental dentro de la construcción estética del acontecimiento escénico, este tiene la capacidad de aportar información no verbal que sólo puede percibirse con su presencia. También le permite transformar y modular el dispositivo escénico en la medida en que interactúa con el resto de los componentes - mecánicos y humanos- de la puesta.

En este sentido se comparte la visión de Pheonia Veloz y Valentina Bari

El vestuario es un lenguaje que puede desplegar una serie de códigos comunicacionales y narrativos que aportan a la construcción de un personaje, aborda todo aquello que no está dicho por la palabra y que no tiene forma de decirse pero sí de sentirse o percibirse por la imagen (Veloz - Bari, 2017, p 13.)

Se hace mención a *cuerpos plásticos*, en lugar del término *personaje*, entendiendo que en un sentido cultural esta palabra está muy vinculada con el cuerpo fisionómico. La intención aquí es dejar de lado esa concepción y poder relacionar este término -cuerpos plásticos- a elementos formales compositivos que intentan explorar nuevas configuraciones de utilización del espacio, generadas a partir de un vestuario que traspasa los límites del cuerpo fisionómico. Por este motivo se toma como uno de los principales artistas de referencia a Oskar Schlemmer y sus diseños para el teatro de la Bauhaus. En sus investigaciones teatrales Schlemmer puntualiza en el hombre y el espacio vacío, considera que el hombre está despojado de todas las diferencias fisionómicas, psicológicas y sociales por lo que lo reduce a su forma primera esencial. Su pensamiento plástico gira en torno a los elementos de la forma abstracta y atemporal. utiliza como paleta base los colores primarios y toma al cuadrado, al círculo y al triángulo como categorías creativas elementales de validez general y supratemporal.

Oskar Schlemmer, en sus cartas y diarios (Tut Schlemmer, 1972) elige el ballet

porque esta danza teatral sin palabras contiene posibilidades de expresión que otras disciplinas no poseen “no dice nada pero significa todo”. La composición plástica del Ballet Triádico: Significado, expresión, articulación y pureza fue de gran utilidad a la hora de elaborar el diseño de vestuario, porque funcionaron como disparadores en la búsqueda de una estética pura, minimalista, geométrica, pero a la vez sólida, capaz de aportar información clara al acontecimiento escénico.

En relación a lo mencionado se ha puesto especial atención en el análisis de personajes de la obra “El Pánico” para reforzar visualmente, a través de la utilización de elementos compositivos, la vinculación que tienen entre sí y el carácter que presenta el autor. Se asignó a cada personaje una forma geométrica, una textura, y un color a fin para luego trabajar los diseños teniendo siempre presente los conceptos de abstracción, geometrización, minimalismo, formas puras, entre otros.

En cuanto a la paleta de colores, se decidió utilizar colores quebrados, desaturados y acromáticos, tanto para vestuario y caracterización como para elementos escénicos (anexo p. 10). De esta manera se buscó facilitar la interpretación mediante el uso del color, acotando así la información visual y dando lugar a la pregnancia de las formas y por ende de la tridimensión. Mediante los elementos escénicos modulables y construibles en conjunción con los actores y el espacio escénico vacío o no, se fueron generando diferentes cuerpos plásticos. Son esos lugares de fusión entre actor, objeto y espacio. Un intersticio que deja la posibilidad de crear algo nuevo, algo que ni la fisionomía ni los elementos escénicos alcanzan por sí solos. Este otro nuevo, construye sentido sirviéndose de todos los elementos visuales que tiene a su disposición. Tiene la potencia para comunicar aquello que no se puede contar con palabras. A la hora de acotar la paleta también se pensó en la incidencia de la luz sobre los mismos cuerpos plásticos, dado que trabajamos de manera interdisciplinar, nos resultaba importante que los climas lumínicos sean un elemento compositivo destacado dentro de la propuesta general.

### **Sobre la obra y el diseño de personajes.**

El Pánico es según su autor, "Un relato policial que cuenta una historia secreta: el horror al reencuentro entre vivos y muertos; mientras aparenta contar otra a viva voz: la búsqueda de una llave". En la propuesta de trabajo final de la ETLP se realizaron algunos cambios respecto de la obra original "El pánico". La misma consta de un prólogo y 12 escenas y en esta ocasión se efectuaron modificaciones a partir de la escena 9 "Fiesta". Además, el original propone un total de diecisiete personajes, en este caso se agregaron tres personajes "de creación", es decir que hubo veinte personajes interpretados por dieciséis actores y actrices.

El prólogo transcurre en un no lugar, un espacio oscuro y lúgubre en donde habitan los muertos, por eso para el vestuario se propuso que todos los actores tengan trajes negros asimétricos que obturan distintas partes de su fisionomía. De esta manera se logró unificar la escena y reforzar la imagen de espacio sombrío. Aquí el total de actores y actrices están en escena, interpretando a "espectros", tres de ellos seguirán con el mismo personaje durante toda la obra, por lo que en esos casos el diseño de vestuario se elaboró más. Son una especie de guardianes del más allá, dos masculinos y uno femenino, como disparador del diseño se trabajó con el estereotipo de dios egipcio, con torso desnudo, collar y accesorios; para luego generar una propuesta basada en los conceptos que rigen todo el diseño de vestuario: abstracción, geometrización y formas puras. Se utilizaron bloques de color que generen obturaciones parciales y espacios vacíos. Además los cuerpos plásticos masculinos tienen un juego visual de "encastre", pensado tanto desde vestuario como desde caracterización, que hace que cuando están cerca se pueda completar una nueva forma tridimensional (anexo pp. 13 a 15). El cuerpo plástico femenino, fue pensado de acuerdo a la importancia que tiene para la escena, dado que es quien dice la mayor cantidad de texto. Se diseñó una falda asimétrica de doble capa con volúmenes, esta asimetría permite seguir reforzando visualmente la idea de obturación parcial. Junto a caracterización se generó un dispositivo tipo capucha que cumple varias funciones, en principio obturar parte del cuerpo fisionómico con planos negros, además de ser un elemento escénico que se activa a medida que transcurre la acción. Posee en su interior varios metros de

tela translúcida (tul) que el resto de los personajes despliegan. Esta tela translúcida funciona como un medio de conexión entre los cuerpos, formando así un cuerpo plástico de gran volumen que se apropia del espacio escénico transformándolo completamente (anexo pp.11-12).

En la escena uno, “Alquiler” intervienen tres personajes: Rosa, Betiana y Emilio. Transcurre en un departamento vacío, que la agente inmobiliaria, Rosa, busca alquilar. Betiana, bailarina, ingresa al departamento para verlo y percibe el clima aterrador. Es ahí cuando se revela que otro de los personajes, Emilio, está muerto, y que el contorno de su silueta está aún en el suelo. Rosa es un personaje extravagante y exagerado, por lo que para ella se decidió utilizar el triángulo y el semicírculo como formas que sintetizan la propuesta de vestuario. En pos de enfatizar su carácter se decidió construir la silueta destacando mangas y hombros. Para exponer lo complejo del personaje se propuso su vestuario en dos niveles, uno interior, utilizando materiales opacos para que el cuerpo se perciba como planos enteros de color, y otro exterior, en textil traslúcido, que forma una capa semicircular con hombros semirrígidos (anexo pp.16-17). El personaje de Betiana, fue pensado junto a las demás bailarinas, Betiana, Jessica, Anabel y Dudi, Se buscó generar vínculos entre ellas con la implementación de determinados componentes estéticos formales. En las escenas en las que intervienen funcionan como un cuerpo plástico más amplio pero conservan sus rasgos individuales distintivos. La paleta de colores elegida se centra en cálidos quebrados y se propone trabajar con una escala de valores que va desde el blanco (Off White), al marrón (Dachsund). Correspondiendo el mayor valor -off White- al personaje de Anabel, el siguiente es escala descendente a Betiana -Antique White -, a Jesica -Tannin - y a Dudi – Dachsund-. Todas tienen como base un vestido corto geométrico, de corte recto tipo A; ya que están asociadas a la figura del triángulo. A la hora de bailar cada una incorpora un elemento distintivo, que se coloca en una parte del cuerpo diferente. Los mismos funcionan como módulos estructurales que se pueden aplicar al cuerpo o al espacio, lo que permite asignarle diversas significaciones, dependiendo de la composición espacial de la que formen parte. Estas estructuras permiten seguir explorando la tridimensión, así como los espacios vacíos y la conjunción que se genera entre esos elementos y el cuerpo

fisionómico. Anabel lleva la estructura en la cintura, ella es un cuerpo plástico de deseo para los demás, es luminosa y femenina, requiere protagonismo ya que resulta clave en el desenlace de la obra, es quien encuentra la llave y quien la tira. Betiana las utiliza en sus brazos y manos, ella pone especial atención a esta parte del cuerpo porque no le gustan y cree que no la ayudan a expresar su ideal de delicadeza y perfección. Jessica las lleva en sus piernas, porque le cuesta avanzar, está muy pendiente del pasado. Dudi la lleva en su cabeza, es un personaje muy ensimismado, ella prefiere negar o no ver ciertas cosas, por lo que la estructura le obtura parcialmente la visión (anexo pp 18 a 30).

Para el diseño de vestuario de Emilio (anexo pp 38-39), el muerto, se trabajó con la forma del triángulo, haciendo alusión al triángulo amoroso en el que se encontraba. Con este recurso se buscó vincularlo a los cuerpos plásticos con los que interactúa, por ese motivo también se agregaron en el diseño las formas de círculo y rectángulo, con las que se trabajaron los vestuarios de Lourdes y Regina respectivamente. Estos tres personajes están estrechamente vinculados en la obra y es así que más allá de la forma asignada a cada uno, en los tres vemos la presencia de triángulo, rectángulo y círculo logrando relacionarlos a través de la información que aporta el lenguaje no verbal. Lo mismo sucede con la paleta de colores seleccionada, busca reforzar esta idea de cuerpo plástico que funciona como un todo conectado, por eso se decidió que la parte inferior de su traje sea gris, cercano al color de Regina, y la parte superior sea negra, igual al color de Lourdes. Cabe mencionar que siguiendo este criterio desde la caracterización se pensó que Regina y Lourdes lleven un triángulo en su rostro, haciendo referencia a la forma geométrica elegida para Emilio. Como ya se ha mencionado el diseño de vestuario de Lourdes (anexo pp 40 a 42) parte de la forma de círculo, en ella se intenta reforzar la idea de círculo vicioso, ya que el personaje que repite las mismas actitudes una y otra vez sin darse lugar a la reflexión, encarna hipocresía, doble moral, desesperación, dolor e interés. Desde estos conceptos es que se decidió acotar la paleta de colores a los valores más polares, blanco y negro. Así el vestuario se trabajó en dos niveles, en donde el interior es negro y el exterior es blanco. Para este nivel exterior se diseñó una especie de capa voluminosa, que el personaje utiliza cuando tiene que mostrarse ante otros que no sean de su familia, en esas

ocasiones siempre aparece en su versión blanca. Cuando está en lugares íntimos, de confianza, ella deja ver su faceta oscura, un total negro de pantalón recto y parte superior ajustada. El vestuario de Regina (anexo pp 52-53) se diseñó a partir de la forma del rectángulo, haciendo hincapié en las líneas rectas y la verticalidad. Este personaje parece fuerte y con gran carácter, pero vive encerrada en su mente, tiene un trastorno depresivo. El color elegido para ella fue el -Alfalfa- un quebrado entre gris cromático y verde, de valor alto. Se pensó en generar un bloque de color, por eso lleva un ambo monocromático, con líneas similares a las de Lourdes, pero su pantalón es más amplio, si bien acentúa la verticalidad, se asocia con la forma triangular.

La escena dos transcurre en la casa de Lourdes, en la misma Jessica y Guido están buscando la llave de la caja de seguridad, mientras que Lourdes graba un audio. El vestuario de Guido (pp 43-44) fue pensado a partir de la figura del rectángulo, ya que este personaje tiene una personalidad rígida que no puede aceptar ni entender las cosas que suceden a su alrededor, está ensimismado y lleno de dudas. Se buscó evidenciar la vinculación con su hermana Jessica a partir del color, lleva un ambo monocromático -Taffy- conformado por una remera de mangas largas y amplias, que le cubren la mitad de sus manos, y un pantalón de corte geométrico, estructurado en su interior, enfatizando líneas rectas y ángulos. Este cuerpo plástico funciona además en conjunto con el personaje de Susana Lastrí, una pieza clave en la obra, es una psíquica capaz de contactarse con el mundo de los muertos, a quien la familia recurre para poder encontrar la llave. El diseño de vestuario de Susana (anexo pp 54-55) también se creó a partir de la figura del rectángulo, destacando la verticalidad como una manera simbólica de evidenciar su conexión con el más allá. Se propuso una túnica larga de corte recto color -sweet corn- confeccionada en textil semirrígido que le otorgue peso visual; lleva un trabajo de plisado en la esquina inferior izquierda. Junto a caracterización se decidió que este cuerpo plástico debía distinguirse, dado el lugar que ocupa en la obra, es por eso que en ocasiones utiliza una especie de casco de papel logrado con plegados, que se coloca en la cabeza y se extiende hasta los pies. Su morfología es diferente al resto de los módulos diseñados, pero al igual que todos los elementos de la

escena adquiere significado dependiendo del uso y la disposición en el dispositivo espacial.

La siguiente escena “Bailarinas”, sucede en un escenario de ensayo, en la misma aparece el personaje de Elyse Bernard, es la coreógrafa, que en el guión se describe como rígida y exigente, en ocasiones maltrata a las bailarinas, es por eso que se diseñó para ella un vestido al cuerpo con hombros acentuados, para darle jerarquía y destacar su carácter. Asimismo lleva un chaleco estructural negro de cuello alto, en conexión con los módulos estructurales de las bailarinas (anexo pp. 35-36).

Cecilia Roviro, gerenta del banco Tornquist y Roxana su asistente, aparecen en la escena cuatro junto a Lourdes, Guido y Jesica, ellas se pensaron como elementos opuestos complementarios, el diseño de vestuario de Cecilia (anexo pp.45 a 47) parte de la figura del triángulo invertido, en ella destacan las líneas horizontales y rectas descendentes, que la hacen ver estable y segura, esa idea se refuerza desde la materialidad, alto impacto negro, para generar planos enteros que le den solidez a este cuerpo plástico. Mientras que en el diseño de vestuario de Roxana (anexo pp.48-49) se busca comunicar su deseo de ascender jerárquicamente, ella cree ser superior a su jefa, por eso parte de líneas ascendentes y toma como forma pura al triángulo, en cuanto la materialidad se trabaja con transparencias, tul color -light gray- velado con gasa, lo que permite ver la estructura que sostiene al traje. Desde el punto de vista formal también se busca evidenciar esta oposición complementaria, el traje de Cecilia es totalmente simétrico y el de Roxana es asimétrico.

En la escena seis “terapia Familiar”, la familia recurre a un terapeuta para destrabar algo inconsciente que, según ellos, les impide encontrar la llave. Se incorpora aquí el personaje del terapeuta, un hombre mediocre, que cree que su profesión le queda grande y vive de levantar quiniela en escuelas primarias. El diseño de vestuario del mismo (anexo pp. 56-57) parte de la figura del rectángulo, se propone un conjunto oversize de corte recto conformado por blusa y pantalón, para acentuar la idea que tiene sobre sí mismo. Este personaje interviene también en la escena siguiente “Cárcel”, en la que aparecen Regina, amante de Emilio, y Melina Trelles, la penitenciaria, para diseño de vestuario de esta última (anexo 50-51) se pensó en un traje base en

color gris -pewter- sobre el que iría un módulo estructural negro a modo de hombrera y un top asimétrico de ecocuero también negro, para generar la idea de “uniforme”, además lleva un guante sin dedos, elemento que le sirve para estar atada a Regina.

En la escena ocho interviene el personaje de Marcia, una bailarina que se incorpora al grupo como reemplazo de Anabel. El vestuario de este personaje (anexo pp. 31 a 34) parte formalmente de los mismos conceptos que el resto de las bailarinas, pero en su caso se trabajó con un color frío -strom gray- para evidenciar que ella no pertenece al grupo, otro elemento que refuerza visualmente este concepto es su pollera de baile, realizada en vinilo translúcido. La misma actriz que interpreta a Marcia, hace de Úrsula en la escena nueve “fiesta”. Úrsula es amiga de las bailarinas y en esa escena tiene un encuentro con Guido. Para el diseño de su vestuario (pp.58-59) se partió de formas puras como triángulo y círculo, y se propuso un conjunto geométrico conformado por top y falda en color -ginger snap-, buscando generar similitud de forma y color con las bailarinas, relacionarlas visualmente, y dar cuenta de que es parte del grupo de amigas.

## **Conclusiones**

Las diferentes etapas de este proyecto de graduación me han permitido conocer, analizar, desarrollar y abordar el diseño de vestuario tomando como punto de partida la exploración de la tridimensión, basándome en los principios de abstracción y deconstrucción de las formas.

Durante la revisión de antecedentes y referencias teóricas indagué diferentes perspectivas acerca de la puesta en escena, el estudio del cuerpo y la construcción de personajes. Además me detuve en la exploración de las posibilidades simbólicas de formas, colores y texturas en relación al cuerpo y al espacio escénico. La conjunción de dichos marcos conceptuales con nuestra propuesta escenoplástica me motivó hacia la conformación de “*cuerpos plásticos*” como concepto, haciendo hincapié en su capacidad de modular el espacio y expandir los límites de la fisonomía.

Creí necesaria la conformación del término “cuerpo plástico” para referir a la unidad capaz de construir sentido y modular el espacio, que se da a partir de la

relación del cuerpo fisionómico con determinados componentes plásticos, posibilitando nuevas interacciones dentro del dispositivo escénico.

En la etapa de la realización del diseño se pudo apreciar como cada cuerpo plástico porta la posibilidad de funcionar por sí solo pero a la vez puede transformarse, por medio de adición o sustracción de elementos escenoplásticos, adquiriendo nuevos significados y aportando otra lectura al dispositivo escénico.

Finalmente, en el momento de la puesta en escena de la obra realizada por los graduandos de la ETLP, aún siendo una reinterpretación del diseño original, sirvió para consolidar el concepto de *cuerpo plástico* y verlo en funcionamiento. Me permitió apreciar la versatilidad de los elementos escénicos para la conformación de diferentes cuerpos plásticos que se adecuaban a cada escena posibilitando la modulación del dispositivo espacial y expandiendo los límites de las formas simbólicas.

## **Referencias**

Pheonia Veloz, Valentina Bari (2017)- El lenguaje del vestuario, desarrollo del proceso de diseño de vestuario para la película el encuentro de Guayaquil. Escenauno, sección artículos- Número 7. Recuperado de: [El lenguaje del vestuario. Desarrollo del proceso de diseño de vestuario para la película «El Encuentro de Guayaquil» | EscenaUno](#)

Tut Schlemmer, (1972). The Letters and Diaries of Oskar Schlemmer [Las cartas y diarios de Oskar Schlemmer]. Middletown, Connecticut, United States. Wesleyan University Press.

Spregelburd, R. (2002) El pánico. Heptalogía de Hieronymus Bosch. Escuela Nacional de Arte Dramático de Buenos Aires (IUNA). Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.