

Trabajo de Graduación de la
Licenciatura en Artes Plásticas con orientación en Escenografía

Título:

Resonando en red

Tema:

Diseño de vestuario para el dispositivo espacial de la muestra final de las carreras de Tecnicatura en actuación y Profesorado de teatro de la Escuela de Teatro de La Plata

2022

Palavecino Cecilia

DNI 25383836

Leg. 67906/7

Tel: 221 6189224

E-mail: cecilr@gmail.com

Titular de Cátedra: Lic. J. Hernán Arrese Igor

Resumen

Partí del acta acuerdo de colaboración con la Escuela de Teatro (ETLP) y la Facultad de Artes (FDA). Diseñé el vestuario para la puesta en escena del dispositivo espacial de la Muestra Final de las carreras de la Tecnicatura en Actuación y Profesorado de Teatro, turno tarde (ETLP-DGCyE). Coordiné la realización de la adaptación con ellos y lxs estudiantxs y docentes de la cátedra de Taller Básico Escenografía I y II, junto al artista plástico Dalmiro Rebolledo.

Palabras claves

Escenografía, vestuario, tiempo, experimentación, red.

Presentación.

Para la realización del diseño de vestuario de la muestra final de las carreras de Tecnicatura en actuación y Profesorado de teatro de la ETLP me propuse indagar sobre el diseño de vestuario y del dispositivo espacial como campo creativo y reflexivo del entramado contemporáneo de las artes visuales en mi entorno cercano. Trabajando desde la experimentación y la abstracción resignificando el proceso realicé prototipos con materiales y dispositivos textiles convencionales y no convencionales. El tema de análisis abordado fueron la *forma*, *el color* y *la textura*, variables del lenguaje visual articuladas en relación con el cuerpo, el espacio y la dramaturgia de la narración propuesta por los estudiantes de la ETLP.

La experimentación, lo estético y lo poético

En la propuesta estética experimenté de forma lúdica con la materialidad y el concepto de red. Su materialidad me brindó la posibilidad de reflexionar sobre su uso en la vida cotidiana y de la resignificación que se puede hacer de la misma en la escena. Para avanzar en pensar la idea de red, Me pregunto ¿es el mismo tipo de red el que representa lazos o comunicación y el que encierra o limita?

Buscando una poética experimenté con distintas materialidades y colores enfatizando las tres dimensiones del tiempo; presente, futuro, pasado.

Indagando: mí ser, los demás, mis ancestros, la tradición. Desde una mirada situada y territorializada.

En la primera etapa del proyecto se dio la puesta en común e intercambio de ideas estético poéticas conceptuales con, Verónica Gómez Toresani, quien colaboró solo en las primeras instancias del proyecto¹. También fue la presentación e intercambio de proyectos de investigación para la elaboración de hipótesis en común con lxs studentxs y profesores de la ETLP.

Lo lúdico, lo performático.

En la segunda etapa comencé a experimentar, con grandes volúmenes uniéndose de forma aleatoria generando abstracciones. De forma lúdica hice mis primeras experimentaciones con la materialidad red (Ver Anexo Página 1). Me atrajo su textura, transparencia, el movimiento, lo que deja ver y lo que esconde. También me interesó el concepto de red, en cuanto a que se expande, comunica, contiene, protege, une, abre pero también tiene la posibilidad de cerrar, encerrar, separar, limitar.

Al tomar conciencia de que la materialidad y la textura es importante en relación a las sensaciones que genera en quien lo porta y en quien lo observa como público, tomé la decisión de hacer relevamiento de materialidades y experimentar con mi cuerpo de forma performática sacando registro fotográfico para mostrarlo a mis docentes y compañeros de comisión. Comencé a experimentar con un programa 3D (Ver Anexo de página 2 a 3) a modo de aproximación a las tres dimensiones del tiempo. Ya que mi primera intención para la propuesta escénica fue experimentar con dispositivos analógicos, tecnológicos y audiovisuales además de la utilización de volúmenes en el espacio (Ver Anexo de página 4 a 6). Al tener mis primeros encuentros con las y los estudiantes de la ET comencé a experimentar con prototipos para algunos personajes, como el de la hechicera (Ver Anexo de página (7 a 8) .

¹, Verónica Gomez Toresani Solo colaboró en las tres etapas del proyecto en el diseño y desarrollo del dispositivo espacial, iluminación y video.

El universo visual, lo plástico y lo simbólico

En la Tercera etapa todavía no contaba con todo el material visual y textual (en cuanto a los últimos cambios) de la dramaturgia. Seguí avanzando en el diseño de vestuario en diálogo y cooperación con Verónica. Fue positivo visitar la sala teatral de la ETLP, porque al visualizar el espacio y recorrerlo me di cuenta que no iban a funcionar los diseños que tenía en mi mente y los que desarrollé anteriormente. Verónica propuso que la iluminación sería naturalista, llevándola a cálida y fría. En tanto la escenografía sería en tono marrón. Por lo cual, gran parte del color lo aporta el vestuario. Por ello me enfoqué en esta instancia en el color.

Para componer la paleta de color tome el modelo actancial² (Ver Anexo página 9 Fg. 1). Construí un mapa de personajes y relaciones en base a los elementos conceptuales propuestos por los estudiantes de la ETLP: *sistema, burocracia, inaccesible, tiempo*. Ellos profundizan con respecto a las relaciones y acciones dentro de la propuesta dramática y visualiza la totalidad de las motivaciones y las intenciones de los actantes. La paleta está conformada por los colores primarios rojo, amarillo y azul (Ver Anexo página 9 Fig. 2) que representan el concepto visual del pasado, el presente y el futuro respectivamente y la suma de esos tres colores, el marrón, representaría el concepto visual del tiempo en general.

El color del vestuario de cada personaje se modifica por combinaciones y variaciones entre los colores primarios y sus mezclas, en relación a la acción y recorrido dramático en el tiempo que representan (Ver Anexo página 10 Fg. 3). Algunos personajes estarán favorecidos por el tiempo y otros por el contrario le juegan en contra. Por consiguiente hay personajes que variarán hacia el naranja, otros hacia el morado, otros hacia el verde. Según cómo se relacionan con el tiempo, variarán o no en la relación cromática entre ellos en cuanto a armonías, contrastes, temperatura, monocromías, etc. Por lo tanto según la combinación adquieren distinta vibración, expresión y lectura. El vestuario pone

² Julien Greimas, lingüista francés (1917-1992); Fundador del término modelo actancial. Deriva de las teorías narrativas en la literatura a modo de análisis. Se relaciona con el lenguaje y el discurso (semiótica y semiología). Luego el modelo fue adoptado por otras formas narrativas como el teatro o el cine con el fin de analizar la estructura de su discurso. Según Pheonía Veloz el modelo actancial aporta elementos para las trasposiciones de lenguajes. Su estudio y aplicación entran en capas polisémicas de sentidos al texto o a la dramaturgia. "Es una herramienta por medio de la cual podemos pensar, divagar, arriesgar y cambiar de lugar a los personajes, porque el modelo se configura como una red, en la cual todos los movimientos están permitidos para llegar a la esencia del funcionamiento de la obra." (Bari, Veloz, 2021)

el énfasis en los colores dominantes, subordinados y acentos según el concepto visual que exprese el personaje (Ver Anexo página 10 Fg. 4).

La expresión del color, de la forma y de la textura

Como receptáculo de un mensaje subjetivo resuenan el color, la textura y la forma, esta última está especialmente relacionada con las distintas morfologías de las redes (Ver anexo de página 11 a 14).

El pasado es de *color* rojo. Agrupé a todos los actantes que me representan o deseo que sean parte del pasado por la acción dramática que llevan a cabo en relación a los otros personajes. Ellos representan el sistema y la burocracia. El rojo es poderoso, simboliza el poder, la sangre, el diablo, la lujuria, lo peligroso es contradictorio, asociado al amor, la ira y la venganza. La *forma* de la red se expande hacia abajo, su *textura* es cerrada y rígida como sus pensamientos y acciones.

El presente es de *color* amarillo. Los actantes que representan el presente por su rol dramático, son los oprimidos, disidentes, heterogéneos, lo plural, lo diverso. El amarillo simboliza la luz, el sol, la inteligencia. Sus rasgos positivos son el optimismo, la confianza, la sabiduría. Los aspectos negativos son la envidia, la traición, la falsedad, la duda, la desconfianza y el error. En cuanto la *forma* del tiempo presente la red se expande hacia los lados, la *textura* es enredada. Son los *tironeados* por las fuerzas del pasado y del futuro.

El futuro es de *color* azul. Los actantes que representan el futuro son los que se muestran interpelados por el pasado y el presente, que de manera utópica ansían la *libertad del ser*. (Libertad de expresión, de los cuerpos, del espacio, de ideas, de vida). Símbolo de serenidad, calma, paz, orden, amplitud, confianza, honestidad y fidelidad (por ende, amistad y empatía). Se *relaciona con la pureza, la sabiduría y el respeto*. En la *forma* del tiempo futuro la red se expande hacia arriba, flota, vuela. La *textura* es abierta. Son los que se muestran interpelados por el pasado y el presente, pero dan señales de una nueva manera de estar en el mundo.

Al finalizar la etapa 3, comenzó mi búsqueda de la forma (Ver anexo de página 15 a 16 y me arriesgué en diseñar un vestuario completo, “Chique maniquí” pero el resultado final no estaría siendo coherente con la propuesta integral. Por su materialidad, no daría con el presupuesto y en cuanto a la paleta de

color se desdibujaría en un espacio neutro. Decidí entonces que la paleta de color tal vez no sea tan pura, jugar con acentos de color, con superposición de retazos de distintas materialidades y textiles tradicionales y no tradicionales más acordes al presupuesto. Formando capas superpuestas entre textiles de tejido plano que aportan el color por debajo de redes abiertas. Para la realización de los prototipos al ya tener definidas las variables de la forma, el color y la textura como coordenadas a seguir, continué con la elección de los materiales. Comencé a experimentar con mediasombras (Ver Anexo de página 17 a 19), distintos tipos de redes, inclusive con textiles convencionales sobrantes de otras producciones (Ver Anexo de página 20 a 31) . La mayor parte del material lo tenía disponible en mi entorno cercano. La inspiración me llegó en resonancia con mis artistas de referencia. Como Juan Batlle Planas³, desde la abstracción y desde el automatismo. Al igual que Eva Izzoro⁴ anulando la mente en las primeras fases del proceso creativo comencé a diseñar sobre el maniquí sin saber el resultado final. Primeramente opté por volúmenes de una sola pieza uniéndolos de forma aleatoria creando un prototipo, luego lo desarmaba, similar al trabajo de Dalmiro Rebolledo⁵ que con el mismo material y pieza creaba otras posibilidades de diseño. Pero fundamentalmente trabajé desde el error y la transformación de los prototipos valorando el proceso al igual que María Luján Vivas⁶ considerando las múltiples posibilidades que me brindaba un solo material o combinándolas con otros materiales. Por último comencé a experimentar realizando mis propias redes en distintos textiles (Ver Anexo de página 32 a 37).

³ Juan Batlle Planas, pintor surrealista argentino (1911-1966). Trabajaba sin ideas preconcebidas. Empezaba a dibujar o pintar sin saber cuál sería el resultado.

⁴ Eva Izzoro), nació en Polonia en 1974, vive en España desde 1986. Aartista visual contemporánea diseñadora de moda y arquitecta, en su creación: ACCIDENTAL CUTTING Investiga en cortes aleatorios, abstractos y accidentales aplicándolos a temas de la actualidad. Con su método experimental de corte de patrones va en contra de las aproximaciones metodológicas convencionales vigentes, para ella la innovación se produce en que anulando la mente en las primeras fases del proceso creativo no se sabe el resultado final, pero también parte con algunas reglas. Me interpela por ejemplo, la Colección de moda APOCALYPSE – THE NEW REALITY SS21, inspirada por el tiempo surrealista y onírico vivido pospandemia, creó los diseños desde lo simbólico y futurista mezclado con lo convencional. Izzoro aborda el proyecto de diseño de forma global, experimental y sin límites, desde la práctica profesional, la práctica académica y de investigación.

⁵ Dalmiro Rebolledo, en su tesis “Ausencias Presencias” (2015), partió de un solo molde, construyéndolo y desconstruyéndolo, agregando o quitando material logrando infinitas posibilidades de sentido.

⁶ María Luján Vivas, artista visual contemporánea. Trabaja en la ciudad de La Plata, desde el error y la transformación valora el proceso asimilándolo a tal punto que lo vuelve parte de su obra.

Cuarta etapa : Los procedimientos, la definición.

Hubo cambios en el equipo de diseño y también en el desarrollo de la dramaturgia de las escenas y de los personajes. Comenzó a colaborar Dalmiro Rebolledo. Compartí mi recorrido con docentes y lxs estudiantxs de la escuela de teatro, presenté prototipos y mostré los procedimientos con los que estaba trabajando. Para luego en base a ello definir cada personaje. Hubo aceptación de los prototipos. En el intercambio con los y las estudiantes definimos y ajustamos ideas para el próximo paso en el diseño de los bocetos finales.

Etapa 5. El comienzo del final. Colaboración en resonancia.

Finalización del cronograma establecido de forma un poco abrupta debido a temas de presupuesto y al poco tiempo que se le asignó a la realización del vestuario en el programa del acta acuerdo. Por lo tanto, a poco de finalizar la totalidad del diseño se interrumpió (Ver Anexo de página 38 a 52), ya que asumí hacer la realización. Para tal fin coordiné la realización de la adaptación para llegar a finalizarlo en el mejor tiempo posible para el estreno de la obra. Por un lado mediante organicé jornadas de realización junto a lxs estudiantes de las carreras de la Tecnicatura en Actuación y Profesorado de Teatro, turno tarde (ETLP-DGCyE), (Ver Anexo de página 53 a 54) y por otro lado envié material para que sea desarrollado por con lxs estudiantxs y docentes de la cátedra de Taller Básico escenografía I y II FDA, UNLP (Ver Anexo de página 55 a 56).

Por lo tanto el diseño finalizó (Ver anexo de página 57 a 75) en la acción de la realización quedando como resultado una adaptación del mismo. En dicho proceso seguí experimentando ya no en el maniquí sino directamente en el cuerpo de lxs actorxs.

El proyecto escénico fue llamado: *SED ¿Qué se siente no poder?*.

Conclusión

La realización de este trabajo me permitió indagar y profundizar sobre el diseño de vestuario como una herramienta creativa para el desarrollo de una acción escénica-dramática y reflexionar sobre su construcción dinámica que se da junto al dispositivo espacial y el cuerpo humano.

Al repensar en la importancia de comunicar y situar al espectador a través del vestuario como herramienta escénica-dramática, se abre un mundo de

posibilidades subjetivas por parte de quien diseña hacia quien porta el vestuario. En este punto fue muy importante la observación e interacción con el grupo teatral en sus inicios de la experimentación de la dramaturgia.

Siempre hay un germen, un concepto, una acción, develarlo fue la clave para sintonizar y resonar colaborativamente. Al problematizar y reflexionar sobre el tiempo junto a las variables del lenguaje visual se produjo una relación armoniosa con el dispositivo espacial. Se logró llegar “*Resonando en red*”, a un acontecimiento estético integral.

La motivación y objetivo de la colaboración de todos potenció las capacidades de cada integrante. Sin darnos cuenta nos olvidamos de la escenografía. Se debe aclarar que fue una postura del grupo de teatro, contar con lo mínimo, a modo de protesta por la falta de espacio en su inicio del proyecto.

Por lo tanto el vestuario como herramienta creativa funcionó como una capa más⁷ del lenguaje plástico dramático-escénico. Performativizó los cuerpos, mediante el color, la forma, la textura, atravesados a su vez por la luz, el sonido y la dramaturgia.

El propósito de este proyecto radica en invitar a reflexionar acerca del valor del diseño de vestuario y el potencial performativo que brinda a las artes escénicas. Posicionando al proyecto como posible precedente, se espera que haya sido un aporte para futuros proyectos colaborativos entre ambas instituciones.

Referencias

Saltzman, A. (2004). *Cuerpo Diseñado, Sobre la forma en el proyecto de la vestimenta*. Editorial Paidós.

Bari, V. y Veloz, P. (2020). *Descubrir el vestuario*. Buenos Aires. Eudeba.

Boucher, F. (1987). *20.000 years of fashion. The history of costume and personal adornment*. Nueva York. INC Publishers.

⁷ Valentina Bari y Pheonia Veloz mencionan en su libro *Descubrir El Vestuario*, En las artes escénicas que el diseño de vestuario es una capa más que le aporta a el diseño del espacio, al diseño de la escenografía, a una dramaturgia, a una propuesta de luz, a una composición actoral performática .

Itten,J. (1975) *Arte del color*. Rue Cassette, Paris IV, Francia. Editorial Bouret 10.

Batlle Plana, Juan Pintor surrealista. Recuperado de:

<https://youtu.be/6zfmCv9XMNI>

Can Serrat. (2 de julio de 2019) Artistas residentes (Entrada de blog)

recuperado de <https://cargocollective.com/marialuja>

Iszoro,Eva. Accidental Cutting. Recuperado de:

https://accidentalcutting-com.translate.google.com/eva-iszoro/?x_tr_sl=en&x_tr_tl=es&x_tr_pto=sc

María Luján Vivas. (21 de junio de 2020). Instagram recuperado de

https://www.instagram.com/p/CBuKRivHy6w/?utm_source=ig_web_copy_link