

Trabajo Final de grado de la
Licenciatura en Artes Plásticas con orientación en Escenografía

Título:
La distancia y su extensión

Tema:
Diseño de producción de vestuario para obra de danza-teatro

2022

Sofia Belén Meschini

Leg. 54762/1

Directora: Lic. Julia Mercedes Vazquez

Co-Directora: Lic. Inés Raimondi

Resumen: En el presente Trabajo de Graduación desarrollo el diseño de producción de vestuario para la obra de danza-teatro *La distancia y su extensión*, de autoría propia. Realicé el diseño siguiendo la pedagogía teatral del maestro Jacques Lecoq, abordando al vestuario en movimiento y en conjunto plástico con el cuerpo actuante y danzante. Pretendo indagar sobre la posibilidad de sensibilidad física y emotiva que despierta en el espectador el vestuario escénico en movimiento.

Palabras clave: vestuario dinámico - diseño - cuerpos en extensión

Fundamentación

En este Trabajo de Graduación desarrollo el diseño de producción de vestuario para la obra de danza-teatro *La distancia y su extensión*, de autoría propia, inspirada en el cuento *La distancia de la Luna*, del escritor Ítalo Calvino (1984); bajo la concepción del vestuario como una manifestación artístico-escénica.

Sintéticamente, la fábula narra en tono de comedia el romance entre un marinero Sordo y la Luna, que en tiempos remotos se encontraba muy cerca de la Tierra, accesible para el alunizaje de los marineros, magnetizando la vida terrestre a su alrededor. Las fuerzas de la Marea empujaban a la Luna para ayudarle a encontrar su propia órbita. Simultáneamente, una cadena de amores no correspondidos entre marineros, y finalmente la Señora, conducida por la envidia se mimetiza con la Luna para ganar el deseo del marinero Sordo, y termina alejándose de la Tierra en ese intento.

Diseñé los vestuarios en el marco de la pedagogía teatral del maestro Jacques Lecoq¹ (*El cuerpo poético*, 2003), quien concibe a la escenografía y al vestuario en movimiento y en conjunto plástico con el cuerpo actuante, para así revelar la expresión poética del conjunto. Indagué en la posibilidad de despertar una sensación física, espacial y emotiva a partir del estímulo del vestuario en movimiento.

¹ Jacques Lecoq (1921 – 1999), actor, mimo y maestro de actuación francés, considerado un referente del *teatro del gesto*. Fundó en 1976 un departamento de escenografía experimental, dedicado a la investigación dinámica del espacio y el ritmo. Conocí su pedagogía en los laboratorios de la escenógrafa argentina Azul Borenstein, quien fuera su discípula.

Y estas leyes (las del movimiento) se encuentran tanto en el cuerpo del actor como en el del público. El espectador sabe perfectamente si en una escena hay equilibrio o desequilibrio. Existe un cuerpo colectivo que sabe si un espectáculo está vivo o no... (Lecoq, 2003, p.41).

No podemos ver la forma ni el movimiento de un color, pero sin embargo la emoción que nos produce puede ponernos en movimiento, en locomoción, ¡y hasta incluso en conmoción! Tratamos de expresar esta emoción particular gracias a los mimajes, por medio de gestos ajenos al repertorio de lo real (Lecoq, 2003, p.75).

Mediante la técnica de *mimodinámica* (Azul Borenstein, 2021) comencé probando sensaciones de movimientos que me inspiraban los personajes. Incorporé accesorios de varillas para acompañar el trayecto. Para los personajes que encarnan las fuerzas naturales tuve en cuenta su carácter, expresado en formas abstractas, orgánicas y mutables. Llevé las formas a imagen visual sobre collages y dibujos (figuras 1-4). Luego probé algunas primeras ideas de vestuarios en morfologías tridimensionales (figuras 5-9). De esta primera etapa conservé la sensación del movimiento y la propuesta estética general.

Estos primeros vestuarios estaban proyectados a una escala bastante mayor a la del cuerpo humano, y eso los constituía finalmente en escenografías practicables. Modifiqué esta cuestión a partir de la orientación de la directora del Trabajo Final, quien me motivó a enfocar el tema de desarrollo. Entonces busqué el diseño de:

- *vestuarios dinámicos* (Borenstein, 2021), integrando la forma y el movimiento al cuerpo humano, donde la manera de moverse del personaje expresa su esencia y el espacio que habita; y en
- *cuerpos en extensión* (Borenstein, 2021), formas que extienden las dimensiones del cuerpo humano, guardando relación con éste, y también cuerpos plásticos compuestos por la presencia y el movimiento de varios intérpretes en simultáneo. Por la dimensión que ocupa la presencia de los cuerpos en extensión sobre el escenario es posible verlos como espacios escenográficos; con lo cual se relativiza la tradicional frontera entre vestuario y escenografía.

Entre los personajes de la obra *La distancia y su extensión* enfoqué el Trabajo Final en el diseño de producción de la Luna y la Marea, motivada especialmente por la danza entre estos dos. Mostraré el desarrollo estético y técnico como

soporte para la producción de los trajes. Los demás personajes serán presentados en formato de figurines de vestuario (figuras 53-55).

Desarrollo de Lunas y Mareas

Decidí que Lunas y Mareas se formarían en la unión visual y la coreografía grupal como cuerpos en extensión. El principio general de la percepción visual indicado por la teoría de la Gestalt² (Mariel Ciafardo, 2020) dice que «Una gestalt (término que se asimila también a *forma* o *estructura*) es una configuración que no se reduce a la superposición o la sumatoria de los elementos que la integran, sino que posee cualidades en cuanto totalidad» (p. 2), y que los rasgos estructurales globales de la forma visual son percibidos en primer lugar, antes que la identificación de datos singulares. Según este criterio, los cuerpos en extensión se asumen como la presencia de una totalidad formal, que trasciende a la cantidad de bailarines integrantes. El *principio de agrupamiento* afirma que los elementos similares tienden a agruparse y verse como una unidad, diferenciándose de otros dentro del campo visual: el escenario. Los vestuarios individuales guardarán semejanza estética con sus pares para favorecer la visión de totalidad. Además, dada la complejidad en las figuras, las ubiqué sobre fondos simples, homogéneos, para mayor contraste (figuras 28-34). Si bien reconozco la utilidad práctica de los principios de la Gestalt aplicados a los diseños, en ellos busco propiciar la actividad del observador y sus aportes subjetivos.

La Luna es interpretada por tres o siete performers, según sea la escena de *Extensión*, o de *Rotación y Traslación*. Los vestuarios están inspirados en los de la bailarina estadounidense Louise *Loïe* Fuller³, precursora de la danza moderna, quien accionaba sus vestidos mediante varillas extendidas desde sus brazos. El cuerpo extendido de la Luna expresa la mutación de las fases, el pasaje entre su cara iluminada y oscura, sus órbitas. Su movimiento se proyecta en círculos amplios y elipses (figuras 10-12).

² La psicología de la Gestalt (corriente de la psicología moderna, surgida en Alemania a principios del siglo XX), propone una serie de reglas que explican el origen de la percepción visual a partir de estímulos.

³ Marie Louise Fuller (1862 – 1928), bailarina, actriz, productora y escritora estadounidense adquirió gran fama al concentrarse en los efectos visuales; utilizó tejidos que flotaban y luces multicolores. Su danza fue apodada *mariposa* en referencia al aleteo de su vestido.

El movimiento de la Marea se basa en el Taichi Chuan⁴, un arte marcial que dibuja *formas* de movimientos fluidos y que se suele ejercitar de manera grupal y sincrónica. El traje se acciona desde los brazos en proyección diagonal. La fuerza y elegancia de la Marea busca despegar a la Luna de la Tierra, al empujarla hacia su propia órbita. La interpretan tres performers en simultáneo y se complementa con otros dos, que hacen el personaje de Reflejo sobre el mar (figuras 13-16).

Siguiendo la hipótesis re-pensé la anterior escenografía como vestuario, reduciendo la escala más cercana al cuerpo humano y adaptando el movimiento. Por medio del dibujo y modelos tridimensionales sobre un muñeco estudié el movimiento real de los trajes y aquel sugerido en la forma visual del vestuario que los acompaña.

En las Lunas achiqué a la mitad la longitud inicial del accesorio para extender la longitud del brazo, en 40 centímetros (figura 25). Las Mareas portaban banderas de hasta 5 metros de largo; que en el traje actual se integran en los brazos -con varillas que alargan 16 centímetros-, y desde las piernas se extienden colas. El Reflejo sobre el mar era un aro de 3,5 metros de diámetro manipulado con bastones por dos performers. Integré una fracción del aro a cada vestuario, que se complementó visualmente por la *ley de cierre*, según la cual una forma incompleta tiende a completarse perceptualmente, recomponiendo así su estabilidad.

Los dibujos y morfologías presentaron limitaciones para visualizar el ensamblaje que tendrían las piezas y los tamaños concretos. Por eso necesité hacer maquetas de tamaño real (Escala 1:1), sobre el cuerpo de un maniquí. Este método permitió comprobar la dimensión de los trajes, su calce y prever posibles modos de confección. Fue posible colocar los grandes moldes de papel sobre el maniquí con la colaboración de mi madre, Mirta Montesi, quien ha sido bailarina clásica en su juventud y me orientó sobre el calce de las prendas para proporcionar comodidad y fluidez del movimiento. Considero que el vestuario y la escenografía son disciplinas colectivas que se nutren del aporte de distintos roles y saberes, por lo que de igual manera contaré con la guía de una modista para la moldería y sistemas de confección.

⁴ El Taichi Chuan es una técnica de meditación en movimiento, de origen chino.

El traje de las Lunas se conforma de dos piezas que van superpuestas y son complementarias: una túnica amplia y larga desde el escote hasta los tobillos, que se extiende más allá de las manos; y debajo una falda que se conecta a la túnica por medio del brazo, y se mueven a la vez (figuras 17-20). Para favorecer el vuelo del traje, ambas capas tienen forma de “campana plato” y las telas deben ser cortadas al bies: el molde circular sobre los hilos en diagonal. Por su parte la falda lleva una abertura lateral y dobleces que muestran asimetría y sugieren visualmente un movimiento de balanceo. Con la túnica encima, de superficie brillante y translúcida como el halo luminoso, la silueta de la Luna se ve difusa. La falda interior, opaca le da cuerpo, con texturas entramadas y caladas, lo que produce el efecto óptico de transición entre luz y sombra.

El vestuario de las Mareas posee formas tridimensionales complejas: los planos de las telas se superponen rodeando el cuerpo en distintas direcciones, acentuando visualmente el movimiento de la danza. El traje tiene dos módulos independientes: brazos-torso y piernas (figuras 21-24). El armado de la parte inferior del traje supuso cierta dificultad, por lo que para plantear el molde en escala real fui respondiendo a estas preguntas e intenciones:

- Las piezas del frente y dorso irían abiertas parcialmente, sin que se viera la pierna entera, ya que estarían caminando entre las olas.
- La cola flamearía cuando el personaje avanzara, por lo cual necesitaría un agarre al cuerpo desde la cintura y un tipo de tela que se moviera con fluidez.
- ¿Sobre qué soporte iría montado el traje? Primero imaginé un sistema de portaligas, que descarté porque pegaba las piezas a las piernas y rigidizaba su movimiento. Entonces pensé en la opción de un pantalón suelto, flexible y translúcido sobre el cual se montarían las piezas, permitiendo que los planos acompañaran al movimiento de las piernas, pero sin estar pegados, de modo que sugiriera el vaivén del oleaje. Al mismo tiempo, el uso de un pantalón agilizaría la prueba y el calce del traje.
- La silueta. La superposición de planos recordaría a las olas, por eso llevaría dos calidades de telas superpuestas: una opaca por debajo y otra translúcida por encima, mostrando así bordes imprecisos en la figura.

En la maqueta fui emplazando los moldes de papel con alfileres sobre el pantalón. Comencé copiando el modelo de la morfología y después lo complejicé: modelando los planos, uniéndolos en volúmenes.

Tratamiento plástico de los materiales

Al tiempo que iba diseñando las piezas pensé en materiales para su confección, a fin de que la forma visual se integrara a los movimientos que ejecutaría el personaje, y a su vez potenciara el efecto ópticamente. Hice pruebas de las técnicas con las que se intervendrían los textiles para el tratamiento superficial de los trajes. Busqué la ductilidad del material, evitando roces o puntas molestas y permitiendo la amplitud del movimiento en la danza.

Inicialmente propuse la hipótesis del diseño y las relaciones entre los personajes que se verían plasmadas estéticamente en los vestuarios: *Los amantes libres mantienen una distancia y danzan como imanes. El campo magnético de su atracción impregna la atmósfera*. Las sensaciones visuales que acompañan estas ideas son la estática, el brillo del metal y la atmósfera magnetizada, que fui plasmando en texturas, paletas y siluetas (formas).

La túnica y falda de la Luna llevan telas livianas y fluidas para favorecer el vuelo; arriba superficies translúcidas y brillantes que reflejen la luz, el resplandor lunar, y debajo telas opacas para lograr definición y rugosidad. La túnica trasluce la falda. Las rugosidades de la falda están logradas con volados tipo *caracol*, yuxtapuestos en franjas verticales. La técnica para hacer los volados requiere un molde en forma de espiral (figura 39). Al ser las telas sintéticas y livianas (tafeta y gasa) fue posible pegar los volados con pegamento universal, lo cual facilitó la unión sin necesidad de costura. La falda también tiene escamas -inspiración en el cuento de Calvino-, hechas con cintas de tela metalizada (lamé), cosidas de manera entramada, lo que dio como resultado una superficie flexible, una especie de fuelle (figura 40).

Para las texturas de la Luna hice pruebas sometiendo las telas al calor en un horno microondas, cuidando el tiempo de exposición para que no se quemaran o derritieran. El proceso consistió en mojarlas, plegarlas con el tipo de arruga pretendida -regular o irregular-, atarlas fuertemente con un hilo de algodón y someterlas a un proceso de secado con la potencia en mínimo: cinco o seis secuencias de 2 minutos de horno, por 2 de evaporación (figuras 35-38).

El vestuario de la Marea requiere dos tipos de textiles: unos con cuerpo para mantener volumen y estructura en hombros y brazos, y otros livianos, móbidos,

para el flamear de las piernas. Superficies con distintas calidades de brillo, que permitan a la Marea reflejar la luz de la Luna.

En los brazos de la Marea elegí el tul, ya que logra gradientes de transparencias, mostrando el efecto visual de la orilla con sus bordes indefinidos (figura 41). Cosí varias capas superpuestas, con lo cual obtuve cierta rigidez que permitiera cortar los picos de la silueta, manteniendo la forma sin agregar demasiado peso en los brazos. Luego embebí el tul en almidón para que quedara más rígido, pero esto lo descarté ya que quedó apelmazado.

Para el pecho-espalda y las solapas del pantalón opté por liencillo, una tela de algodón opaca con cierta firmeza. Teñí la tela en crudo con anilina negra y luego la laminé⁵ para lograr un brillo satinado y mayor firmeza, pero que continuara siendo un material moldeable y liviano. Para laminar hice pruebas con fécula de maíz y con gelatina. Cociné una pasta de cada una y estiré sobre la tela previamente mojada, utilizando espátula. Al secar, el material se adhirió. En ambos casos resultó un brillo satinado y la tela endurecida, un poco acartonada (figura 43). La versión con fécula permitió armar mejor los volados y coser encima las alforzas, que son pliegues decorativos (figura 42). Ambos tratamientos acentúan la ilusión de movimiento del oleaje. Con la gelatina fue necesario poner dos capas espesas para que se notara el brillo, y al secar la tela resultó demasiado rígida, motivo por el cual finalmente descarté esta opción.

En el casquete de la Marea aproveché un material accesible como es plástico de sachet y logré un grosor adecuado usando la técnica de termofusión con la plancha, uniendo tres capas. La textura rugosa que emergió al fundirse el plástico se adaptó a la propuesta estética y la resalté con una pátina plateada (figura 44). Para la máscara de la Luna pensé en el uso de *goma Eva*, ya que es un material dúctil, blando para la cara, que puede moldearse con calor de secador de pelo o pistola de aire y se la puede pintar con acrílicos.

Las telas elegidas para confeccionar ambos vestuarios son económicas. La variable del costo cobra importancia en vistas de la magnitud de la producción de todos los trajes para esta obra. En función de las indagaciones con materiales que fui realizando, encontré ciertas modalidades para el cuidado de las piezas

⁵ El laminado es un proceso que otorga brillo y cuerpo a la tela. Consiste en unir dos láminas o sustratos mediante adhesivos, presión o calor: en este caso, la fécula se une a la tela como un adhesivo caliente.

que resultarán convenientes. Los trajes se podrán lavar tras el uso, con sumo cuidado para preservar la forma y el tratamiento de las texturas: lavado a mano con agua fría, sin fregar ni estrujar, para su secado no exponer al sol directo, no usar secadora, ni plancha.

Diseño proyectual

La etapa final consistió en el diseño de geometales y fichas técnicas de los vestuarios, documentos que sintetizan la forma del traje en vistas bidimensionales, señalando detalles de materiales para su confección (figuras 45-52). Para tomar la forma geométrica usé los moldes en papel aplastados en el suelo y los fotografié de manera cenital. Diseñé la planimetría en computadora y organicé la información técnica en fichas.

Los figurines de vestuario muestran la propuesta estética de cada personaje, evidenciando la relación visual del traje con respecto a un color predominante en el espacio donde aparecerá, que técnicamente podría tratarse de un panorama⁶ bañado con luz color, logrando diferentes climas lumínicos de acuerdo a la escena. Pinté la mayoría de los figurines a mano con témpera, intentando reproducir el tratamiento de texturas y los colores de los materiales (figuras 26-27). En los otros casos, edité los figurines digitalmente haciendo un collage a partir de las fotos tomadas a las morfologías; y éstos muestran secuencias de los cuerpos en extensión. Por último organicé toda la documentación proyectual en una carpeta de presentación.

Conclusiones

Me interesa destacar la posibilidad expresiva del movimiento del vestuario integrado a la forma plástica, como elemento estético del diseño. Esto ofrece la posibilidad de crear poesía visual y de trascender hacia el cuerpo y la emoción del espectador. El movimiento entendido como recurso creativo y elemento expresivo intrínseco a la esencia del personaje, y ya no como una consecuencia automática, mecánica de la escena. De esta manera abre un campo a explorar para el diseño de vestuarios y de escenografías.

⁶ El panorama es un elemento escenográfico similar a la pantalla de cine en su formato panorámico, que sirve para crear fondos homogéneos bañados con luz, o proyectar visuales.

Las cualidades de los materiales elegidos deben permitir la forma plástica que fue pensada y favorecer la expresión del movimiento, en estrecha relación. La elección del material es clave para lograr este propósito.

Esta posibilidad que presentan los cuerpos en extensión de interpretarse a la vez como espacios escenográficos habilita una nueva relación entre vestuario y escenografía. Al presentar al personaje y al espacio al mismo tiempo, instalan la polisemia y la ambigüedad del signo escénico. Es así que propician una participación activa del público en su interpretación del espectáculo y la vivencia de su experiencia estética.

Por último, un diseño de producción de vestuario es un proyecto complejo que atiende y amalgama distintas aristas entre lo plástico y lo técnico. Cada recurso creativo y herramienta que utilicé han sido útiles en algún aspecto del proceso y necesité complementarlas con otras para lograr el objetivo integral.

Referencias

- Borenstein. A. (2021), *La materia me habla*. Diálogos. Apuntes Teatrales. Diseño y visualidad en escena. Perú: Escuela Nacional Superior de Arte Dramático. Recuperado de <https://www.ensad.edu.pe/la-materia-me-habla-azul-borenstein/>
- Calvino, I. (1984), *Las Cosmicómicas*. Argentina: Minotauro.
- Ciafardo, M. (2020), *La Teoría de la Gestalt en el marco del Lenguaje Visual. Bases para la construcción de una propuesta alternativa*. Facultad de Artes, UNLP, Argentina: Papel cosido.
- Lecoq, J. (2003), *El cuerpo poético. Una pedagogía sobre la creación teatral*. España: Alba editorial.
- Scheffler, I. (2016), *La experimentación del espacio para la formación en Escenografía*. Escena Uno (4), UNICEN, Argentina.
- Veloz, P. (2018), El cuerpo mecanizado: La transformación del cuerpo a través del vestuario. En M. Rueda y M. Pérez Balbi (Comp.), *Figuraciones de una modernidad descentrada. Derivas sobre algunos temas de las artes visuales en América Latina y Europa (1850-1950)*, (pp. 98 - 113). Argentina: EDULP.