



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

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

Título:
***KŪ* significa barrio**

Tema:
Diseño y realización de dispositivo espacial para espectáculo de artes circenses
2023

Gómez Toresani, Verónica
DNI 37.258.911
Leg. 70495/4
Tel: 221 5769984
E-mail: vr.gomezttoresani@gmail.com
Titular de Cátedra: Lic. J. Hernán Arrese Igor

Resumen

Diseño y Realización de Dispositivo Espacial para un espectáculo de danza, acrobacia y artes circenses. Inspirado en una ciudad futurista con una estética que fusiona el cyberpunk y el animé. Se buscó la creación de un espacio cambiante y versátil a partir de la construcción de un dispositivo reversible, articulable y reconfigurable que permitiera generar distintas posibilidades de manipulación, proponiendo así diversas configuraciones espaciales y de composición visual.

Palabras clave

Dispositivo espacial, diseño de escenografía, realización de escenografía, cyberpunk, artes circenses

Fundamentación

El presente Trabajo de Graduación (en adelante TG) denominado *KŪ significa barrio* consistió en el Diseño y Realización del Dispositivo Espacial para el espectáculo *KŪ* de Fragiem, compañía de danzas y artes circenses de la ciudad de La Plata. El mismo se presentó en el Teatro Dynamo de La Plata, entre octubre y noviembre de 2023 y contó con la participación de 13 intérpretes, acróbatas y bailarines. La propuesta escénica incluyó ciertos elementos pre-existentes a ser utilizados por los acróbatas, principalmente un cubo de metal de 2 metros de lado, que estuvo presente en escena durante toda la obra, y debió ser considerado parte integral del dispositivo espacial.

La palabra *KŪ* es un sufijo del japonés que se traduce como un barrio, distrito o sector de la población. Los directores del espectáculo tomaron esta palabra para referir la noción de comunidad, de conjunto de gente diferente que comparte y vive junta, trabajando así la idea del grupo y del todo. El espectáculo era muy dinámico e intenso, todo el tiempo se generaban conexiones e interacciones entre los intérpretes a través del movimiento y la importancia de la mirada.

La idea argumental de la obra se desarrolló en un entorno futurista, inspirado en la ciudad de Tokio, donde conviven distintas tribus urbanas. La escena estuvo acompañada de música electrónica con un estilo retro, caracterizada por la presencia de sintetizadores. En palabras de los directores de la

compañía: «En la vorágine nocturna se enciende *KŪ*. Una comunidad conectada por el movimiento, que transita momentos de euforia, tensión y adrenalina. Una versión del futuro con vistas del pasado. *KŪ* busca la vibración, la precisión y el impacto» (Compañía Fragiem, 2023)

En el desarrollo visual de la obra, se buscó una estética recargada, caracterizada por el exceso de información. Se creó un ambiente nocturno, iluminado artificialmente, que fusionaba elementos del cyberpunk con el estilo del animé.

Las motivaciones que impulsaron este trabajo son por un lado un interés personal por las artes circenses en general y el tipo de espectáculo que producen. Y a su vez, las ganas de profundizar en el diseño espacial y en el área de la realización escénica en particular.

Inspiración: referentes y disparadores

Como uno de los principales referentes estéticos para este trabajo se partió de la propuesta espacial planteada en el espectáculo *Alegría del Cirque du Soleil*. Constaba de grandes estructuras metálicas, con calados en su superficie. Éstas, que eran de diversas formas y tamaños, se desplazaban generando distintas configuraciones en diferentes momentos del show (ver referencia al pie de página)¹.

El cyberpunk es un estilo dentro de la ciencia ficción, que aborda el tema de las sociedades futuristas, donde las tramas se suceden en entornos urbanos, generalmente hostiles y distópicos. Plantea un futuro oscuro donde la cibernética acaparó todos los ámbitos de la cotidianidad, poniendo el foco en la importancia de las nuevas tecnologías como los androides y la inteligencia artificial y el uso que se les da. Se destaca por la rebeldía de sus personajes contra una sociedad que aprovecha y se vale del avance tecnológico y las redes de comunicación para dominar a la población. De ahí que el nombre combina la idea de la cibernética con el movimiento punk, de carácter fuertemente rebelde y reaccionario. Este estilo fue el elegido como referencia para trabajar la estética de *KŪ* justamente por sus temáticas vinculadas a la tecnología, por su carácter social y por el desarrollo de sus escenarios en

¹ Video de referencia: Spotlight on Alegria - Cirque du Soleil
https://www.youtube.com/watch?v=5y5_VyEwZhc

ciudades futuristas, todos estos siendo temas que se pueden conectar con el argumento del espectáculo.

A su vez, sirvió de inspiración para el diseño del dispositivo la estética nocturna de la ciudad de Tokio (ver referencias al pie de página)². Ésta es distinguida por ser una urbe moderna, bulliciosa y dinámica, con innumerables rascacielos y a la vanguardia de la tecnología. Llena de museos, templos, santuarios, así como clubes, bares, mercados, boliches y otras tantas atracciones, que por la noche presentan una iluminación característica mundialmente reconocida: brillantes luces y carteles de neón que iluminan el ajetreo de sus calles.

Estos disparadores y referentes fueron fundamentales para determinar la estética del dispositivo espacial y las decisiones tomadas en el desarrollo del diseño.

El dispositivo espacial

Se parte del concepto de dispositivo espacial desarrollado por Radice y Di Sarli (2011) entendiéndolo como el conjunto de todos los elementos visuales que componen el lugar donde se desarrolla la acción dramática. Así fue como este proyecto se concibió como una propuesta integral, donde coexistían e interactuaban distintos actores: elementos acrobáticos, utilería, intérpretes, escenografía, vestuario, música, iluminación y otros dispositivos técnicos. El objetivo consistía en trabajar a partir de este concepto de dispositivo espacial para romper los límites demarcados entre las disciplinas. La intención era construir un todo articulado de sentido donde cada elemento en el espacio guarde relación con el concepto que sustentaba la propuesta escénica. El espacio era el lugar que habitaban los cuerpos en escena, por lo tanto dicho espacio se veía modificado por el accionar de los mismos, y viceversa. Por esto, se consideraba importante la funcionalidad y finalidad de los objetos intervinientes en escena. Se buscaba que el diseño del espacio retroalimentara el proceso creativo de los intérpretes y la acción dramática resultante.

Siendo una obra de danzas y artes circenses, el uso del espacio era fundamental. La propuesta debió considerar el desplazamiento de los cuerpos

² Imágenes de referencia: Ciudad de Tokio

<https://tinyurl.com/ymwr5p2g>

<https://tinyurl.com/yk83afct>

en el escenario. Se propuso la elaboración de un dispositivo que contribuyera a la modulación espacial a partir del movimiento. Es así que para el punto de partida del diseño, se planteó la construcción de paneles móviles, que pudieran ir desplazándose para crear distintos subespacios dentro de la escena. Consistieron en módulos geométricos, conformados por una columna troncal y paneles articulados a modo de biombo. Los mismos se pensaron de forma reconfigurable y reversible, ambas caras fueron intervenidas para generar distintas posibilidades de articulación y replegamiento. Cada lado presentaba un diseño diferente, anclado al concepto de la obra y pensado para ser utilizado en distintos momentos. Un lado de su superficie era espejada, y buscaba reflejar el movimiento de los cuerpos y la luz, para así contribuir a la idea de sobrecarga visual que se planteaba en la propuesta. Este lado se inspiraba en los grandes edificios de Tokio, con sus vidrios espejados y su estructura metálica (ver Anexo p. 7). En cuanto a la otra cara de los biombos se trabajó una estética gráfica a partir de símbolos kanjis japoneses inspirada en la cartelería iluminada de la ciudad (ver Anexo p. 7). La intención era que la articulación de estas caras, sumado al movimiento y rotación de los biombos aportara al dinamismo de la obra y ofreciera amplias posibilidades de modulación espacial contribuyendo a nutrir y diversificar la composición visual del espectáculo.

La dinámica del espacio

El desarrollo de la propuesta contaba con elementos incorporados de antemano a tener en cuenta al momento de pensar el diseño del dispositivo espacial. Dichos elementos eran fundamentales en la dinámica de la obra y su estética debía ser contemplada.

El principal de estos elementos era un cubo de 2 metros de lado, destinado a prácticas acrobáticas, que consistía en el mayor soporte de las acciones y movimientos del espectáculo (ver Anexo p. 2). Éste iba cambiando de ubicación durante el transcurso del mismo mediante la manipulación de los intérpretes.

También se utilizaban tres cubos de madera de 50cm de lado, contruidos para producciones anteriores de la compañía (ver Anexo p. 26). Éstos se encontraban pintados de colores plenos y debieron ser intervenidos para

adaptarse a la estética buscada en *KŪ*. El diseño planteado se inspiró en una consola de videojuegos, ya que los cubos eran utilizados en una escena específica de la obra donde 4 niños simulan estar jugando con algún tipo de controlador o sistema de realidad virtual (ver Anexo pp. 27, 33, 34 y 39).

A su vez hubo otros elementos que debieron tenerse en consideración al pensar el diseño. Estos eran parte de la utilería y presentaban sus propias características estéticas. Por ejemplo, en el número anteriormente mencionado donde se utilizan los cubos, los 4 intérpretes llevan puestas gafas luminosas con detalles que remiten a sistemas de información. En un momento, un bailarín realiza su acto dentro de una pecera de metal negra con cerramiento de nylon cristal, iluminada con una tira led verde y flashes blancos. En otro número, la bailarina viste un traje cubierto de piezas espejadas y es iluminada con linternas para aprovechar la reflexión de la luz (ver Anexo página 35). Otros elementos significativos utilizados eran cintas elásticas de color violeta, bombos y hula hoop plateados. Por su parte el vestuario trabajó telas engomadas y brillantes, como látex y cuero, y preponderaban el negro y los colores plenos y saturados. Todas estas materialidades se tuvieron en cuenta al momento de diseñar el dispositivo, tanto en términos de color como de textura.

Como pieza principal del dispositivo se realizaron dos biombos reversibles que cumplieron la función de ir modulando el espacio, sirviendo de escondite por momentos y de divisores en otros, dando contexto y brindándole su propio clima a la obra. Consistieron en dos biombos conformados por una columna central cuadrangular de la cual se sostenían 5 paneles distribuidos a los lados (ver Anexo pp. 5 y 17). Su capacidad de articularse permitía distintas posibilidades de desarrollo espacial y composición visual. Para lograr que esta amplitud de movimiento fuera posible debieron crearse bisagras especiales que permitían que los paneles que componían los biombos alcanzaran una articulación de casi 360°. La intención de este procedimiento era que en determinados momentos del espectáculo pudieran convivir ambos lados de los biombos, combinando así las dos propuestas estéticas trabajadas, es decir que a partir de esta articulación, se vieran a la vez paneles con la textura de los espejos y paneles con los símbolos de kanjis.

Diseño y realización: El paso a paso

El diseño y posterior realización escenográfica para *KŪ* se desarrolló en distintas etapas. A partir de la primera reunión con los directores de la compañía, se desarrolló el concepto de la obra y las ideas relativas al diseño escénico. Se compartieron propuestas, disparadores y referentes estéticos. Después empezó el trabajo de diseño de la propuesta, se buscaron nuevos referentes y disparadores para afianzar la propuesta conceptual que abordaría el diseño. Se llevaron a cabo varias instancias de puesta en común y modificaciones del mismo. A su vez se precisó de la observación de ensayos de la compañía para evaluar la utilización del espacio y qué necesidades había que contemplar en el desarrollo del diseño. Así mismo se realizó una visita técnica al Teatro Dynamo para tomar medidas y ver posibilidades de entradas, salidas y guardado de las piezas del dispositivo.

Para encarar el proceso de diseño, se procedió a elaborar bocetos en lápiz, croquis de articulación y desplazamiento de los paneles, y posibles despiezos constructivos (ver Anexo pp. 3 y 4). También se realizaron las piezas a modo de maqueta de estudio para evaluar la escala y el movimiento de las mismas (ver Anexo p. 5). Una vez definido y aprobado el diseño, se realizaron los despiezos constructivos definitivos para poder realizar el cálculo y posterior encargo de materiales (ver Anexo páginas 8 y 9). Se planteó realizar el dispositivo por partes para ir solventando los gastos de la producción. Luego se desarrollaron bocetos más detallados a partir de diferentes técnicas hasta llegar a la elaboración de bocetos en computadora, a partir de una maqueta realizada en SketchUp, y trabajando con Photoshop para lograr la textura deseada, como un primer acercamiento al diseño de la estética total de los paneles (ver Anexo p. 6). De esta manera se empezó por la construcción de las bases en madera de pino y placas de mdf (ver Anexo pp. 10 a 13). Luego se mandaron a realizar bisagras especiales para que los paneles que componían los biombos se pudieran articular completamente de un lado para el otro. Esto precisó de varias pruebas hasta lograr que las bisagras funcionaran de manera correcta. El siguiente paso fue buscar las ruedas adecuadas para los paneles y probar que funcionen antes de proceder a colocar todas (ver Anexo p. 14). Una vez logrado todo esto, y habiendo trabajado sobre los detalles de terminación (ver Anexo pp. 15 y 16), se montaron los paneles en su totalidad y se probó

que el sistema respondiera de la manera esperada (ver Anexo p. 17). Se precisó ajustar bisagras y nivelar ruedas para que quede totalmente funcional. El siguiente paso fue pintar los paneles, se aplicó una base de esmalte al agua negro brillante en su totalidad (ver Anexo p. 18). Luego se hicieron pruebas con aerosoles. La intención era lograr un efecto tipo metal para el lado inspirado en los edificios. Se utilizó aerosol metalizado cromado y se lo rebajó con una aguada de esmalte al agua negro brillante junto con una técnica de pincel seco para lograr la textura deseada (ver Anexo p. 19). Una vez aplicada la técnica en ambos paneles, se procedió a pintar con aerosol metalizado negro el otro lado de los paneles, en el que se trabajaría la cartelería. Terminada la etapa de pintura, los paneles fueron enviados a la sala de ensayo para poder ser utilizados y contemplados en el montaje de la obra y donde también se realizaron pruebas de articulación para su incorporación en los movimientos escénicos (ver Anexo p. 20 y 21).

En paralelo a la realización de las bases en madera, se diseñó la terminación de los paneles que consistía en tramas espejadas impresas en vinilo plateado, para el lado que constaba de la textura tipo metal inspirada en los edificios (ver Anexo p. 7). Del otro lado se diseñaron kanjis japoneses, a modo de gráfica que remitían a la cartelería publicitaria en la ciudad de Tokio (ver Anexo p. 7). Esto implicó primero una labor de investigación sobre la escritura de la lengua japonesa y la búsqueda de palabras posibles cuyos significados aportaran en términos conceptuales, y a su vez el kanji resultante funcionara en cuanto a la estética buscada. Para esto se partió de palabras utilizadas en la descripción conceptual de la obra como vorágine, euforia, vibración, precisión, impacto. Con un traductor online se las pasó al japonés, específicamente al sistema de kanjis. Estos símbolos se modularon mediante distintas tipografías, tamaños y colores para obtener la composición visual deseada. Así cada panel de los biombos combinaba palabras que tuvieran una conexión conceptual, buscando la construcción de sentido desde un abordaje sintético del lenguaje, es decir agrupando palabras que guardaran relaciones conceptuales en cada panel que compone los biombos. Por ejemplo en un panel se combinaban kanjis que significan barrio, sociedad, fuerza y pueblo, en otro vorágine y euforia. Una vez pintados los paneles, los kanjis se enviaron a imprimir en vinilo y se colocaron a

posteriori, ya en la sala de ensayo, junto al vinilo espejado (ver Anexo pp. 22 a 25).

En cuanto a los cubos, se les dió una base de esmalte sintético negro brillante. Luego se utilizaron cintas de papel de distintos anchos para realizar el diseño a partir de la obturación de ciertas partes de la pintura negra (ver Anexo p. 28). Sobre eso se trabajó con aerosol plateado, logrando de esa manera un diseño simétrico y prolijo de líneas y elementos geométricos (ver Anexo pp. 29 y 30).

En cuanto al proceso de realización, es fundamental mencionar, reconocer y agradecer que desde el inicio del proyecto, se contó con varios colaboradores para casi todas las etapas del mismo. Agustín Scurzi participó de la realización en general, de principio a fin. También colaboraron Carlos Omar Figueroa y Julio Figueroa, en el desarrollo de las bisagras, y Micaela Giménez y Hernán Arrese Igor con la colocación de vinilos. Y por último, Karen Carballo llevó a cabo parte del registro del espectáculo. Sin la colaboración de todas estas personas no habría sido posible llevar adelante este proyecto.

Conclusiones

Uno de los principales objetivos al encarar este proyecto fue el deseo de profundizar en el área de la realización de escenografía. En este sentido es destacable haber podido realizar un diseño propio y bajo las condiciones en que se llevó a cabo, en un espacio propio, con las herramientas necesarias, y contando con la financiación de una compañía. Haciendo un balance de la experiencia, se pudo explorar con distintas materialidades y poner en práctica técnicas que se conocían solo en la teoría. Pero lo más destacable es todo el aprendizaje obtenido en este proceso, no sólo en cuanto a procedimientos sino también en relación a la gestión del tiempo, la organización de las tareas, y la optimización de la energía, y el poder poner en práctica la capacidad de resolución de problemáticas.

En relación a las condiciones de producción, y como ya se mencionó es fundamental referir que se contó con la financiación de *Fragiem* para la realización del dispositivo. Esto fue significativo para poder llevar a cabo el diseño de manera fiel a lo planteado en un primer momento. El trabajar por encargo para una compañía se puede decir que influyó de distintas maneras en el trabajo, por ejemplo hubo que llegar a compromisos en cuanto a la elección

de materiales y a detalles del diseño. A su vez implicó adaptarse a los tiempos de la compañía, no sólo en cuanto a la entrega de las piezas del dispositivo para su utilización en los ensayos por parte de la realizadora, sino también a la entrega del dinero para la compra de materiales y realización de los pagos parciales por parte de la compañía. En vinculación con esto, otro de los factores a mencionar es que en cierta manera, este patrocinio limitó el desarrollo del diseño en cuanto al presupuesto destinado para los materiales. Y también condicionó los tiempos y formas de producción, en relación al tiempo destinado a cada etapa, la entrega del dispositivo para su utilización para el montaje del espectáculo, y su posterior terminación ya en la sala destinada a los ensayos.

Cabe aclarar también que la propuesta del dispositivo espacial no fue llevada a los límites que proponía el diseño, y se espera, en futuras presentaciones del espectáculo en otras salas con dimensiones más amplias y con otros tiempos de ensayo poder explotar la versatilidad propuesta en el diseño escénico (ver Anexo pp. 31 a 43). Al ser la primera vez que se encara un proyecto de esta magnitud, surgieron varias dificultades que hubo que ir sorteando. Más allá de esto, se debe reconocer que los resultados logrados se condicen ampliamente con lo proyectado en un principio.

Por último, no es posible cerrar este escrito sin agradecer a la Institución que abrazó este proceso y sin la cual no hubiera sido posible transitar este camino. Gracias a la Facultad de Artes, gracias a la UNLP. Viva siempre la Educación Pública, Libre, Gratuita y de Excelencia que promulga y defiende nuestra querida Universidad Nacional de La Plata.

Referencias

Radice, G. Di Sarli, N. (2011) *Dispositivo teatral: vinculaciones de saber y poder en el binomio representación- expectación*. Actas de las VIII Jornadas Nacionales de Investigación en Arte en Argentina, La Plata, 2011. Recuperado de: <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/38596>

Compañía Fragiem (2023). *KU Fragiem. Alternativa Teatral*. Recuperado de: <http://panel.alternivateatral.com/obra85621-k-u-fragiem>