

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

Título:
Segunda Piel

Tema:
El vestuario como identidad simbólica

2021

Simiand Troiano, Lucía Eugenia
DNI 40.062.179
Leg. 73193/5
Tel: 221 6245724
E-mail: lesimiand@hotmail.com
Directora: Lic. Mariana B. Quintero

Segunda Piel. El vestuario como identidad simbólica

por Simiand Troiano, Lucía Eugenia

RESUMEN

El proceso de creación de personajes suele partir del guión de una obra, para luego desarrollar la psicología de un personaje. Tradicionalmente, el vestuario aparece como complemento de este guión y del personaje creado -por la interacción dirección/actuación/escena- para ayudar al espectador a comprender desde un punto de vista estético/visual lo 'no dicho' en la obra. Pero, al comprender la creación del personaje y del vestuario como un todo sincrónico aparecen una serie de interrogantes sobre si un vestuario construido a priori, puede ser el elemento significativo para la reconfiguración de un personaje, tanto es sus aspectos físicos como psicológicos.

Estos cuestionamientos revelan la principal motivación de este Trabajo Final: invertir el proceso tradicional de creación de personajes. Para lo cual, la propuesta de este trabajo es indagar sobre las capacidades expresivas que puede desarrollar un personaje mediante el diseño de un traje de entrenamiento actoral que limite los movimientos del usuario, con el fin de analizar las sensaciones que esta acción produce y cómo permiten reflejar o no las sensaciones de los personajes.

Palabras clave: vestuario, identidad simbólica, trajes de entrenamiento actoral

1- INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo Final, se propone indagar sobre las formas de abordar la construcción de personaje y su correspondiente diseño de vestuario. Tradicionalmente, el proceso de creación de personajes suele partir del guión de una obra, para luego desarrollar la psicología de un personaje y finalmente aparece el vestuario como complemento de este guión y del personaje creado -por la interacción dirección/actuación/escena-, cuya finalidad es ayudar al espectador a comprender desde un punto de vista estético/visual lo 'no dicho' en la obra.

En la actualidad el proceso de abordaje ya no sólo de los personajes, sino de la obra (texto literario) en sí misma parte de más de la experimentación y la improvisación colectiva que de la secuencia: texto dramático, perspectiva del director, lectura con el elenco, ensayos, contacto con las secciones técnicas (vestuario, escenografía, iluminación, etc). Esta construcción colectiva y experimental conlleva comprender a la creación del personaje y del vestuario como un todo sincrónico; en tal sentido surgen las siguientes preguntas:

- *¿Qué pasaría si el vestuario fuera el punto de partida? ¿Puede un vestuario demarcar la identidad simbólica del personaje? ¿Puede ser parte vital y principal de la creación artística?*

Al comprender la creación del personaje y del vestuario como un todo sincrónico estos cuestionamientos revelan la principal motivación de este proyecto: invertir el proceso tradicional de creación de personajes. Para lo cual, la propuesta de este trabajo es indagar sobre las capacidades expresivas que puede desarrollar un personaje mediante el diseño de un traje de entrenamiento actoral que limite los movimientos del usuario; con el fin de analizar las sensaciones que la utilización de este artilugio produce y comprender cómo se reflejan o no las sensaciones de los personajes. Por consiguiente, el presente Trabajo Final consiste en el diseño y construcción de un prototipo de traje de entrenamiento actoral que sirva como herramienta didáctica para personas actuantes y que permita evaluar los alcances de los cuestionamientos ya citados, a partir de la experimentación concreta.

Una consecuencia importante de esta iniciativa, que por razones de pertinencia no se va a desarrollar en este trabajo, fue la necesidad de patentar el prototipo; lo que llevó a un trabajo en paralelo de investigación sobre patentes, reconocer cuál era la apropiada para este proyecto y el desarrollo de la memoria descriptiva y técnica sobre la funcionalidad y funcionamiento de este traje de entrenamiento registrado con el nombre de TREXO. (V. PDF adjunto-Patente)

2- TRAJE DE ENTRENAMIENTO ACTORAL: TREXO

A la hora de percibir nuestro entorno y nuestra propia identidad, el cuerpo es un factor clave, es por eso que ocupa un lugar principal en este trabajo de graduación, más aún teniendo en cuenta que es la principal herramienta de trabajo de un actor. Deangelis (2015) explica la noción de Habitus de Pierre Bourdieu relacionándola con el vestuario de una manera muy clara:

Bourdieu (1984) plantea el cuerpo como mediador de la identidad a través de inscripciones, gustos, prácticas a las que se refiere como Habitus. El cuerpo es el portador del prestigio social, no sólo por cómo está vestido, sino por cómo se conduce, se mueve, anda y habla. El vestuario consagra esta vivencia a través de la construcción de este espacio interfaz de percepción identitario que se construye a través del cuerpo alojado en la espacialidad del traje construyendo la habitabilidad del discurso identitario. (Deangelis, 2015; pág 4)

De esta manera, y como lo establece Saltzman (2004), se comparte la noción de vestuario (escénico o no) como un espacio habitable que permite construir una identidad propia, no solo desde lo visual, sino también desde el condicionamiento

que genera en la postura del cuerpo, su gestualidad, en la forma de comunicar, de moverse e interpretar las sensaciones propias. Al reconocer esta potencialidad del vestuario para modificar las sensaciones, el movimiento y la gestualidad, y para proyectar el diseño del traje de entrenamiento se debía identificar cuáles eran las sensaciones que interesaban trabajar. Surgieron distintas posibilidades pero fue predominante la idea de buscar incomodar, dificultando movimientos que serían sencillos en cualquier otra circunstancia.

La intención final era lograr una especie de traje de entrenamiento para personas actuantes que pudiera brindar sensaciones y experiencias que no fueran cotidianas para así estimular la creatividad motriz a partir del desarrollo de nuevos movimientos que pudieran utilizar a lo largo de su trayectoria. Un punto inspirador fueron los llamados “*Somatic Costumes*” (Vestuarios Somáticos) desarrollados por la performer y profesora Sally E. Dean. Dean trabaja con trajes creados en colaboración con vestuaristas, utilizando materiales que podemos encontrar en la cotidianeidad como bolsas, elásticos, globos y telas en distintas zonas del cuerpo como la cabeza, tronco, cuerpo completo; con el objetivo de llevar la conciencia a diferentes áreas del cuerpo y así generar diferentes cualidades de movimiento y experiencias en el cuerpo-mente a través de la improvisación y el contacto sensorial con el vestuario. (V. Anexo Referencias Estéticas). Estas experiencias conscientes sobre el cuerpo y la mente van a permitir ir construyendo la identidad del personaje.

2.1- Identidad simbólica de un personaje

Se parte del concepto de identidad de Carolina De La Torre:

Cuando se habla de la identidad de un sujeto individual o colectivo hacemos referencia a procesos que nos permiten asumir que ese sujeto, en determinado momento y contexto, es y tiene conciencia de ser él mismo, y que esa conciencia de sí se expresa (con mayor o menor elaboración) en su capacidad para diferenciarse de otros, identificarse con determinadas categorías, desarrollar sentimientos de pertenencia, mirarse reflexivamente y establecer narrativamente su continuidad a través de transformaciones y cambios. [...]...la identidad es la conciencia de mismidad, lo mismo se trate de una persona que de un grupo. (De La Torre, 2001; 82)

Es decir que, se entiende a la identidad desde dos aspectos, por un lado, la autopercepción dinámica y cambiante que tiene todo individuo sobre su propia existencia y sus motivaciones; es decir, la subjetividad misma de una persona, condicionada por sus vivencias, entorno y su forma de entender el mundo. Y por el otro, la construcción de la identidad como proceso subjetivo desencadenado por el

encuentro con otros que le permiten delimitar lo que le separa de otras personas o bien, lo que les une; estos encuentros parciales son los que permiten a un sujeto identificar su propio razonamiento.

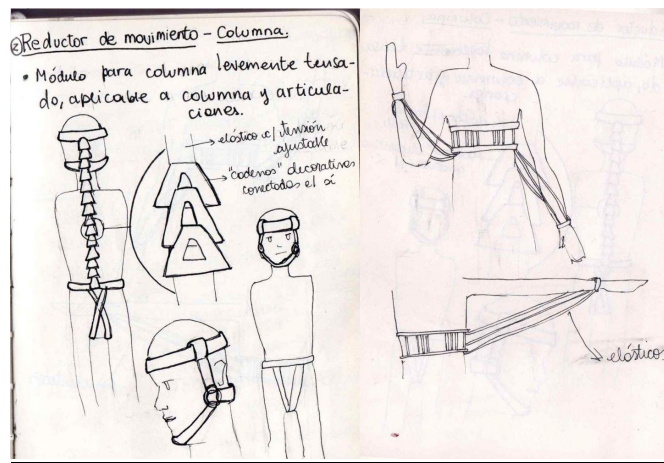
Entonces, ¿a qué se refiere con identidad simbólica? Para explicarlo parece interesante recurrir a la definición de símbolo proporcionada por la RAE: “Elemento u objeto material que, por convención o asociación, se considera representativo de una entidad, de una idea, de una cierta condición”. Es bajo esta lógica que se comprende la identidad simbólica como aquellos objetos o elementos de afecto que hacen sentir representadas a las personas y reflejan de alguna forma, su manera de percibir el mundo y a sí mismas.

En este sentido el traje de entrenamiento, en tanto objeto de condicionamiento motriz, se comportará como un objeto simbólico que participará en la definición de la identidad simbólica del personaje.

2.2- Exoesqueleto

En la búsqueda de dispositivos para modificar el movimiento, aparecían constantemente exoesqueletos mecánicos, estructuras pensadas generalmente con propósitos industriales, médicos y ortopédicos, que buscan facilitar un movimiento. Aunque esta concepción fuera diametralmente opuesta a la buscada, fue un punto de partida para pensar la posibilidad de variar el movimiento a través de un exoesqueleto propio. Para ello se partió de la definición del vestido como *segunda piel* que proporciona Andrea Saltzman (2004), quien lo caracteriza por su doble espacialidad y doble lectura. Allí la autora habla del mismo tanto como una construcción interna como externa **“hacia afuera construye forma, volumen, silueta, transformando la anatomía, y hacia adentro configura espacialidad, hábitat, un mundo de percepción que se antepone a las relaciones con los otros cuerpos y los otros espacios”** (pág 14).

Desde este marco conceptual se empezó a imaginar el exoesqueleto, como una volumetría externa a la primera piel que condiciona su espacialidad y su tránsito en el espacio, así como también la propia percepción del espacio.



2.3- Decisiones estéticas y funcionales

Las primeras ideas no estuvieron directamente ligadas al concepto de exoesqueleto debido al grado de complejidad que suponía y al desconocimiento sobre cómo podría llegar a realizarse; sin embargo, permitió establecer factores importantes. Por un lado, trabajar en modificar los movimientos de las piernas y los brazos; y por otro lado, brindarle a la persona que utilizara el traje la posibilidad de elegir con qué extremidades quería trabajar y qué tanto quería modificar el movimiento.

Fue a partir de la posibilidad de disponer de una impresora 3D que comencé a aprender sobre diseño 3D y decidí que un exoesqueleto era la mejor opción. Los diseños se realizaron con TinkerCad, una plataforma web intuitiva y muy fácil de usar que, a partir de sumar o quitar cuerpos geométricos sencillos, permitió desarrollar mecanismos relativamente complejos y, además, jugar con las formas de mis modelos. Las impresiones fueron realizadas en filamento de plástico PLA ya que era el material más sencillo de imprimir y el más económico.

Desde un punto de vista más funcional que estético y a la necesidad de aferrar estas piezas al cuerpo me llevó a adentrarme en la estética de los arneses, explorando una fusión entre ésta y su funcionalidad para mi idea. Luego de probar con elástico, opté por utilizar cinta de poliéster para lograr la fijación de las piezas.

Desde una perspectiva estética, elegí utilizar color cristal en el filamento ya que me interesaba la idea de que se entreviera el color de piel de la persona, aludiendo a la segunda piel; en este sentido, también la elección de tiras color beige tuvo que ver con este concepto. Sin embargo, algunas piezas como las “circulares” y “semicirculares” de las piernas así como también la soga elastizada decidí realizarlas en color negro, para generar contraste visual en las zonas que están siendo condicionadas. Desde el día uno el proyecto fue un proceso de aprendizaje y eso conllevó muchas pruebas, errores y modificaciones de las cuales queda evidencia en la bitácora y en el proceso de diseño. (V. Anexo- Bitácora).

2.3.1- Modelos

El objetivo final del modelo de los brazos era dificultar y modificar el movimiento natural de los mismos mediante un dispositivo que creara la necesidad de ejercer más fuerza al efectuar movimientos para así lentamente cansar los músculos de la persona y producir movimientos más vagos y agotados.

En el caso de las piernas, el modelo tiene el objetivo de modificar el movimiento de la persona pero desde la imposibilidad misma de generar un movimiento. Buscaba que la persona literalmente casi no pudiera moverse, para esto observé diseños de exoesqueletos mecánicos y la anatomía humana en general.

Primeramente ambos eran modelos independientes pero finalmente uní ambos para optimizar el funcionamiento, más que nada el de las piernas ya que se levantaba y bajaba constantemente, resultando en que fuera menos eficaz.



3- CREACIÓN COLECTIVA

Me interesaba poder encontrar una persona para este trabajo con la cual pudiéramos componer una obra de manera colectiva, dejando la identidad del personaje e incluso la presentación final, condicionadas a nuestro proceso de colaboración. La idea era proponer un punto de partida y poder, durante el proceso, escuchar las necesidades de la persona actuante en pos de lograr avanzar hacia un personaje. Mientras realizaba los primeros prototipos comencé la búsqueda de una persona que diera vida al traje de entrenamiento, por lo tanto difundí un flyer por Instagram y Facebook (V. Anexo). En mayo realizamos una llamada con Sol Camino, una actriz a quien yo conocía por obras a las que asistí y por contactos en común, hablamos sobre el proyecto y concertamos trabajar juntas.

A raíz de nuestros primeros encuentros el traje de entrenamiento sufrió algunas modificaciones y mejoras. Sol comentó que le resultaba interesante la idea de agregar algo a la altura del estómago ya que en comparación con el resto del cuerpo se sentía demasiado cómodo, fue por eso que agregué al módulo de la pechera una especie de faja con dos tiras que rodean y aprietan el cuerpo a esa altura. También me comentó su necesidad de que ambas piernas se uniesen entre sí para dificultar aún más el movimiento por lo que modifiqué los ganchos del módulo de la rodilla, agregándole un espacio para pasar una soga elástica.

Observando las pruebas de vestuario noté que el modelo de los brazos modificaba el movimiento hacia los lados pero no hacia arriba de su cuerpo, por lo tanto agregué a los módulos de las muñecas y a la pieza posterior de la pechera el mismo mecanismo dentado, para que funcionaran desde ambos lados de los brazos.

Tanto el modelo de las piernas como el de los brazos se movían en sus extremidades, así que sumé un elástico al módulo del tobillo para permitir que se enganche a los pies y unos guantes que se unen al módulo de la muñeca.

3.1- Encuentros con Sol

Los ensayos con Sol se entremezclaban con las pruebas de vestuario, donde ella jugaba, probaba diferentes acciones y movimientos, como por ejemplo, ponerse las zapatillas, tirarse al piso para levantarse, correr, saltar; y de aquí surgió su primera sensación relacionada al traje, que prevalecerá a lo largo de los ensayos, sentía **frustración** al llevarlo puesto.

A medida que avanzamos, nos vimos interesadas por las acciones cotidianas y la dificultad que suponían éstas para nuestro personaje. De esta manera concordamos, a lo largo de los aproximadamente cinco meses que duraron nuestros encuentros, mostrar esta cotidianeidad en un corto que pudiese demostrar los movimientos aprendidos por Sol a partir de la utilización del traje en sí.

3.2- Audiovisual

Para mostrar de una manera visualmente atractiva y eficaz los movimientos aprendidos por Sol y el funcionamiento del traje, tomé como referencia el videoclip “Alors On Danse” de Stromae, específicamente la idea de dividir la pantalla en dos mostrando lo mismo desde distintos ángulos, solo que en un lado estaría Sol con el traje y en el otro sin.



Previo a las grabaciones creamos juntas la serie de secuencias básicas y sencillas del corto: el personaje se levanta, se pone las botas, saca la basura, se encuentra con que es la hora de tomar su pastilla y esta se le cae. La idea era llevar a un extremo dramático las acciones cotidianas, ya que para el personaje, así lo eran.

La elección de que Sol utilizara un body enterizo, se relaciona con lograr un mayor contraste que lograrse destacar al traje. Previo a los días de grabación preparé un storyboard que nos guiaría a lo largo del proceso de grabación (V. anexo)

4- CONCLUSIÓN

A partir del largo proceso de creación, luego de socializar y dialogar con Sol y otros artistas sobre el trabajo, sostengo que el vestuario puede ser considerado la *identidad simbólica de un personaje*, siempre y cuando así sea pensado e interpretado por quien lo utilice. Pensar el vestuario desde esta perspectiva amplía y enriquece la labor artística de la persona actuante, aún más si se socializan las necesidades y percepciones que ésta tiene sobre el mismo. De esta manera, quiero resaltar la importancia de la colaboración y el diálogo entre profesionales de distintas áreas como fuente de crecimiento personal y artístico mutuo.

Teniendo en cuenta la inconveniencia que representa la pandemia para poder demostrar en vivo la plasticidad del traje, el audiovisual surge no sólo como manera de exhibir su potencial como recurso plástico y estético, sino también por su capacidad de intervenir sobre el cuerpo cobrando vida a través de la interacción traje/intérprete. Asimismo, permite evidenciar hasta qué punto puede un vestuario influir a la hora de definir los rasgos constitutivos de un personaje, tales como su

forma de autoperibirse, de moverse o comprender el espacio; a la vez que funciona como identidad simbólica del personaje propuesto en el video.

Considero que mi trabajo representa tan sólo una de muchas posibilidades de abordar la idea del vestuario como identidad simbólica y espera ser material para nuevos desarrollos.

5- BIBLIOGRAFÍA

De la TORRE MOLINA, C. (2001) *Las identidades. Una mirada desde la psicología*. La Habana, Cuba. Centro de Investigación y Desarrollo de la Cultura "Juan Marinello".

SALTZMAN, A. (2004) *El cuerpo diseñado: Sobre la forma en el proyecto de la vestimenta*. Buenos Aires, Paidós

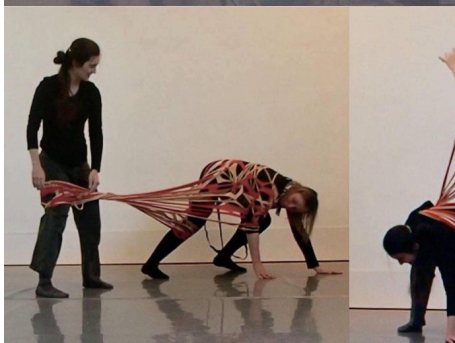
DEAN, S. (2016) *Studies in Costume & Performance*, [Estudios de Vestuario y Actuación] Volume 1, Number 1, (pp. 97-111)

DEANGELIS, S. (2015) *El vestuario, como espacialidad identitaria en la construcción poética del personaje. Dossier: Geografías corporales. Número 2 el 23 de junio de 2015. Recuperado de <http://escenauno.org/wp-content/uploads/2015/06/el-vestuario-como-espacialidad-identitaria-en-la-construccion-poetica-del-personaje.pdf>*

ANEXO

REFERENCIAS ESTÉTICAS

Referencia: SALLY E. DEAN, "Somatic Costumes"



Referencia: STROMAE, "Alors On Danse"



STORYBOARD

1

Frustración (frustra'çjon)
sustantivo femenino

1. imposibilidad de cumplir o satisfacer una necesidad

4

Gira hasta quedar boca arriba

2

Arriba sin exo, abajo con exo

Sol durmiendo, abre los ojos

5

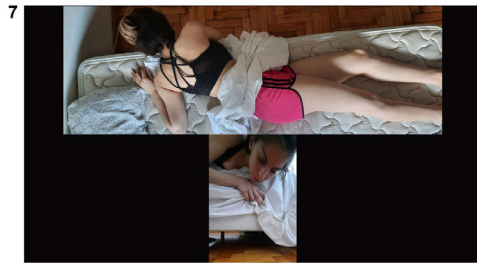
Mira la hora

3

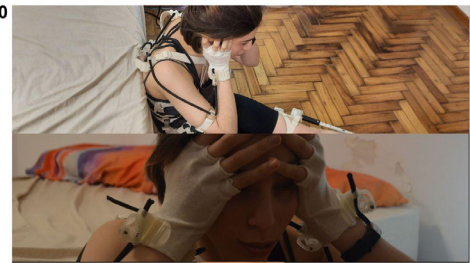
Abre los ojos y empieza a girar para levantarse

6

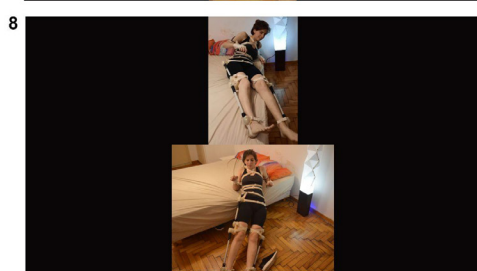
Se sienta y bosteza



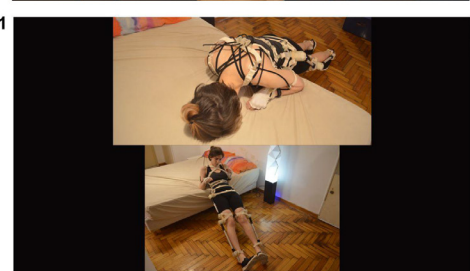
7 Busca encontrar los zapatos debajo de la cama



10 Se frustra por la situación. Cansancio



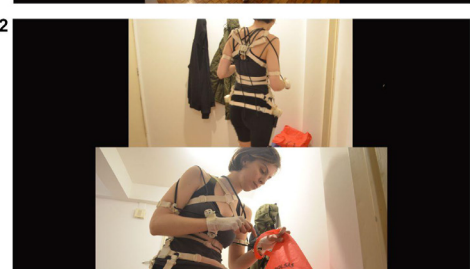
8 Se baja al piso para agarrar las zapas



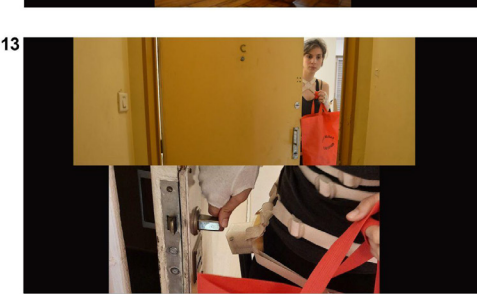
11 Busca levantarse apoyándose en la cama



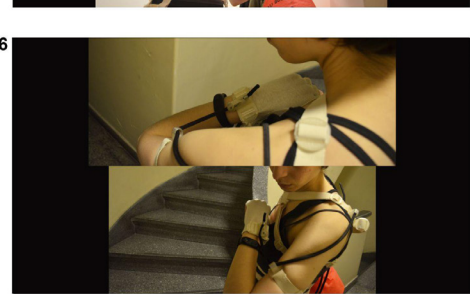
9 Se pone las zapas



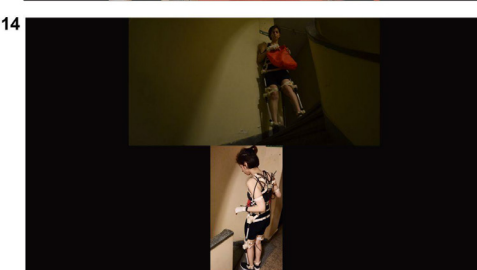
12 Va a buscar la bolsa de basura



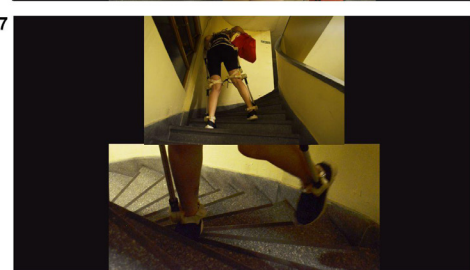
13 Sale con la basura por la puerta



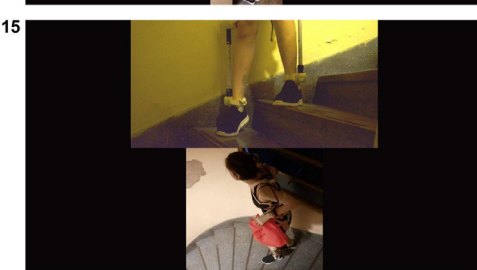
16 Mira la hora y se da cuenta de que es la hora de la pastilla



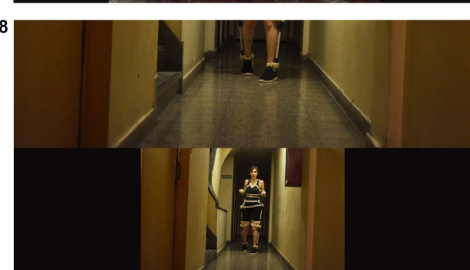
14 Baja las escaleras



17 Sube las escaleras
Aclaración: En este momento no debería tener la bolsa



15 Sigue bajando



18 Corre hacia la puerta con desesperación

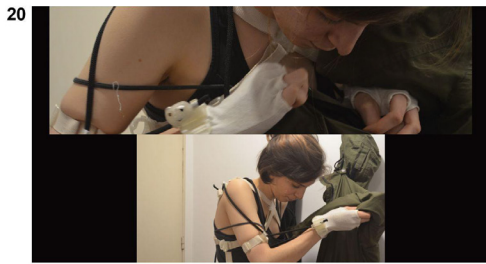


19

Entra en la casa



Placa negra

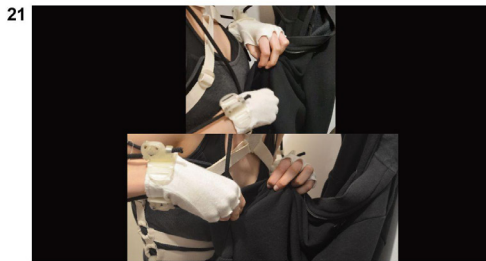


20

Busca las pastillas:
Da vuelta el bolsillo
No las encuentra
Nervios.



Las manos tiemblan y tiran la pastilla

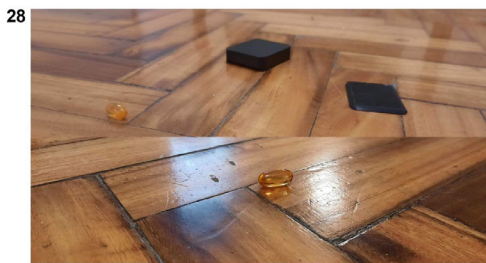


21

Busca en la otra campera

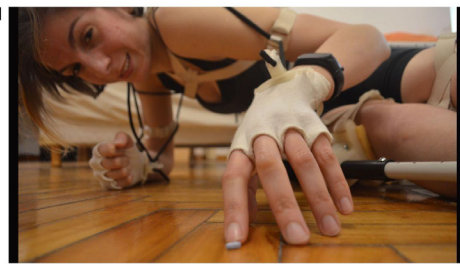


Placa negra

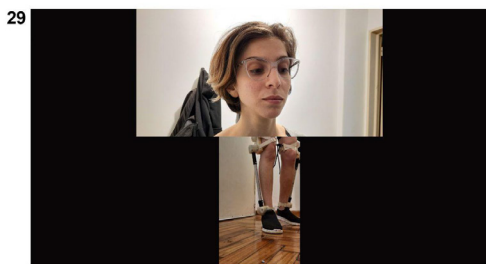


28

Pastilla cayendo o llegando a este punto



Intenta nuevamente levantar la pastilla

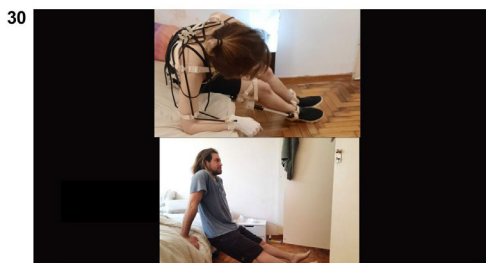


29

Mira la pastilla que se cayó, se desespera la intenta levantar, no puede.

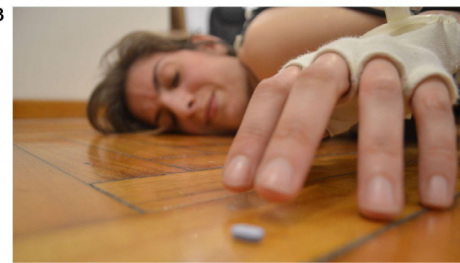


Placa Negra



30

Se apoya en la cama para luego tirarse al piso

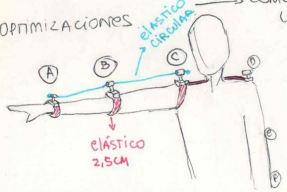
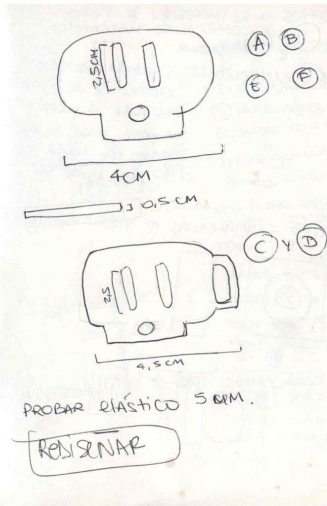


Sigue intentando (?)

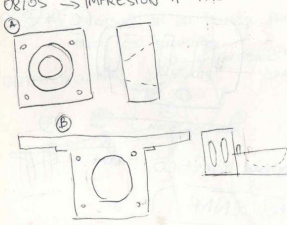
BITÁCORA

PROCESO

29/04 → PRUEBA PROTOTIPICA DEL PIE DE PALO
 01/05 → REALIZACIÓN DE TRENZADO DE GOMAS ELÁSTICAS PARA EL TRAJE DE COLUMNAS.
 02/05 → DISEÑO DE FLYER PARA BUSQUEDA ACTIVA.
 05/05 → POSTEO DE FLYER Y POSIBLES INTERPRETES.
 06/05 → IMPRESIÓN EN 3D PRIMER PROTOTIPO PARA LOS BRAZOS → CÓMO RECORTARLO?
 OPTIMIZACIONES → ELÁSTICO CIRCULAR → ELÁSTICO 2,5CM

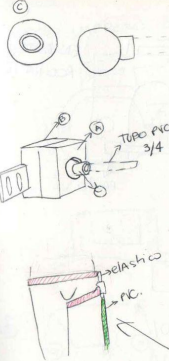



07/05 → RE IMPRESIÓN DE PIEZAS - COMPRA DE MATERIALES
 OBSERVACIONES: cuando se tensa el elástico se levanta de modo que el prototipo se pone mal, lo que es un detalle más que el lo piel y de color.
 08/05 → IMPRESIÓN 1º PROTOTIPO DE CABLE

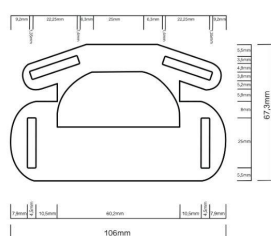
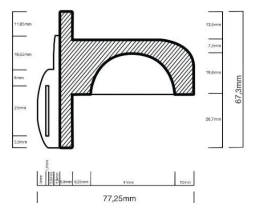
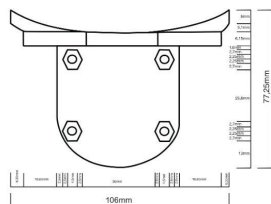
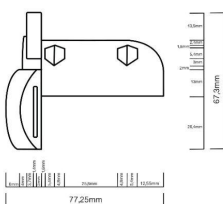
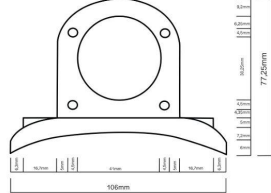



OPTIMIZACIONES

- CURVATURA EN (B) PARA MEJOR ENCASTRE CON RIEBA
- SUMAR GOMA ESQUINA PARA (C) COMODIDAD?
- MODIFICAR ENCASTRE DE (A) Y (D) PARA TORNILLOS.
- HACER DISTINTOS MODELOS DE (E) PARA DISTINTAS MOVILIDADES.
- SUMAR ABERTURA EN (E) PARA EFECTIVO EXTRA EN CADEA



D
 ESP
 IEZ
 OS
 CON
 STR
 UCT
 IVO
 S

		<p>Notas: Impresión 3D en PLA.</p> <p>En cada una de las aberturas superiores del módulo ingresa una cinta de poliéster unida cada una a un módulo V.</p> <p>En la abertura del lado izquierdo ingresa una cinta de poliéster unida al módulo K, en la abertura del lado derecho la cinta se une al módulo J.</p> <p>Este diseño se une a través de tornillos M4 al módulo M en cualquiera de sus variantes (M1, M2 o M3), permitiendo el previo ingreso del módulo N.</p> <p>Se necesitan realizar dos módulos L.</p>
		
		

UNLP- Trabajo de graduación: Segunda Piel	29 /11/ 2021	
Despiece Constructivo - Módulo L		Plano nº
TREXO Traje de entrenamiento	DISEÑO ESCÉNICO  Lucía Eugenia Simiand Troiano	13 de 30

BITÁCORA

APUNTES SOBRE ENSAYOS

ENSAYO SOL

① SERIE DE ACCIONES

- LEVANTARSE DE LA CAMA
- PONERSE LAS ZAPAS
- HACER UN CAFÉ
- MIENTRAS HACE EL CAFÉ SE LE CAE ALGO Y LO LEVANTA

② SERIE DE ACCIONES

- SE HACE UNA TRENZA, SENTADA
- SUENA EL TELEFONO AL OTRO LADO DE LA HABITACION Y VA CORRIENDO
- NO LLEGA A ATENDER/ATIENDE.
- SE LE QUEDA SI BATERIA EL CELULAR SE APURA A ENCONE CARLO.

③ SERIE DE ACCIONES

- CAMBIA UN FOQUITO DE LUZ, SE PARA EN UN BANQUITO
- SALE A REGAR PLANTAS, CARGA AGUA, etc.
- SE LE CAE UN TORNILLO, LO VUELVE A ENGANCHAR

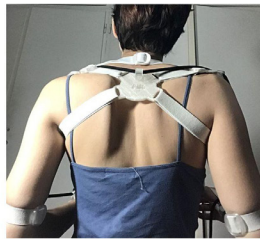
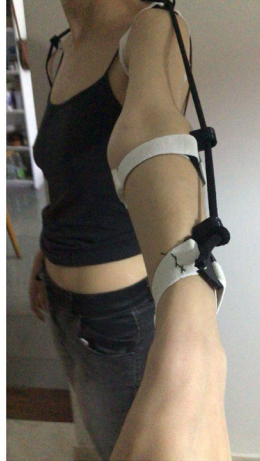
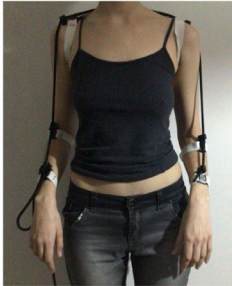
OTRA POSIB (??)
TRATE A UNA SILLA = PERRO BRAVO
= REINA
= ALGO CALIENTE

EL PERSONAJE ES LA COMPLICACION SOLO
O EL ENTORNO ES COMPLICADO?
QUE EMOCION PREVALECE??

EXPLORAR → FORMAS DE REACCIONAR A LA MISMA SITUACION
→ FORMAS DE CAMINAR
→ SI HABLARA, QUE DIRIA? SOBRE QUE TEMAS? EN QUE PIENSA MIENTRAS LE PASAN COSAS?
→ QUE ACCIONES SON GRATAS? CUALES NO?
→ MODIFICAR EL ESPACIO, ENTORPECERLO
→ EXPERIMENTAR SONIDOS
→ DISTINTAS RESPUESTAS MOTRICES ANTE UN ESTIMULO
→ TRABAJAR X PARTES DEL CUERPO

¿ESPEJO
SOL DIO
→ QUE PASA SI
SI MINUT
PUEDE ENTORPECER

PROCESO DE DISEÑO



MAYO 2021

PROCESO DE DISEÑO



JUNIO 2021

PROCESO DE DISEÑO

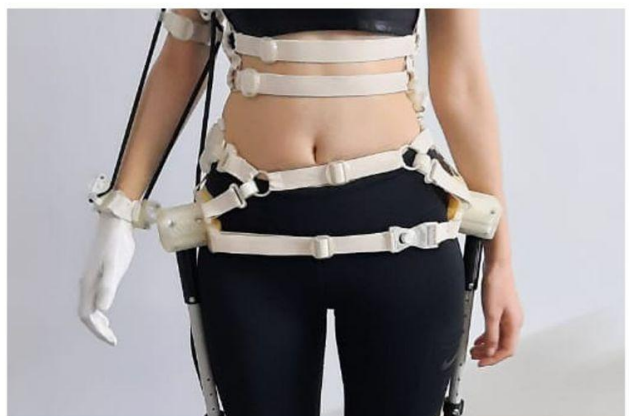
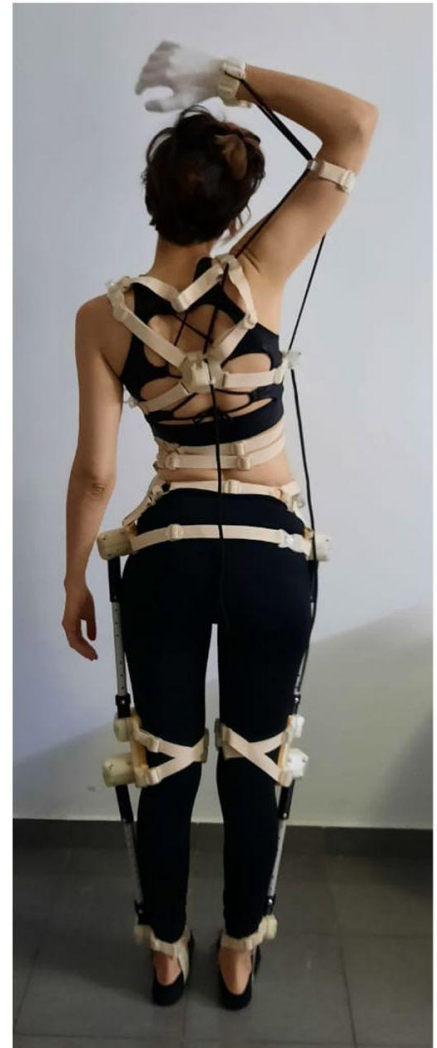


AGOSTO 2021

PROTOTIPO FINAL

PROCESO DE DISEÑO

SEPTIEMBRE 2021



FLYER DE DIFUSIÓN

BUSCO
INTÉRPRETE CORPORAL

TESIS
ARTES PLÁSTICAS

LABORATORIO ACTORAL A PARTIR DE
TRAJES DE ENTRENAMIENTO

*trajes que modifican/dificultan el movimiento

