

**facultad de  
bellas artes**



**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
DE LA PLATA**

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

Título:

***The Choice of Hercules* – Una mirada contemporánea sobre el oratorio barroco**

Tema:

Diseño de vestuario – Utilización de materiales no convencionales en la construcción de un traje

Tesis Colectiva Interdisciplinaria

2019

Vazquez, Julia Mercedes  
DNI 31.2272.205  
Leg. 46894/4  
Tel: +54 9 221 5235379  
E-mail: jul.m.vazquez@gmail.com  
Directora: Prof. Laura Musso

Co-tesista  
D'Agustini, Elisa  
DNI 35.609.378  
Leg. 58288/3  
Tel: +54 9 221 4540157  
E-mail: eda\_elis@hotmail.com  
Director: Lic. J. Hernán Arrese Igor

Co-tesista  
Raimondi, María Inés  
DNI 20.044.049  
Leg. 2492/3  
Tel: +54 9 221 6013445  
E-mail: inesrai@hotmail.com  
Director: Lic. J. Hernán Arrese Igor

Co-tesista  
Riba, Felipe Andrés  
DNI 32.623.460  
Leg. 60409/3  
Tel: +54 9 221 5460991  
E-mail: felipeandresriba@gmail.com  
Director: Lic. Fernando Tomé

**Resumen:**

En el escrito a continuación se describen el proceso creativo y la toma de decisiones en la realización de un del proyecto de vestuario para la puesta en escena del oratorio barroco *The Choice of Hercules*, de Georg Friedrich Händel (1750).

Esta propuesta se da en el marco de una tesis colectiva que llevamos adelante con un equipo de trabajo interdisciplinar conformado por Elisa D'Agustini (Maquillaje y Caracterización), Inés Raimondi (Escenografía), Felipe Andrés Riba (Dirección Musical) y quien escribe, Julia Vázquez.

La obra será presentada los días 1 y 2 de noviembre en el Taller de Escenografía de la Sede Fonseca de la Facultad de Bellas Artes, Universidad Nacional de La Plata.

Como la producción implica un trabajo en equipo, la metodología de trabajo se divide en dos etapas: la toma de decisión individual según las posibilidades técnicas y los criterios estéticos personales, y las instancias de debate y consenso con los tres tesistas en función de lo que requiere la puesta en escena. Todo el proceso creativo mencionado al inicio se encuadra en una concepción del diseño de vestuario como parte integral de la trama de la obra en sí, y no como una representación naturalista y/o fantástica de un traje de época. El hecho de pensarlo como tal, abre el juego para la exploración de técnicas y materiales para su realización que normalmente no son consideradas en el diseño de indumentaria o en la recreación histórica de un traje, y por lo tanto permite la posibilidad de lograr una propuesta estética acorde a la búsqueda de contemporaneidad en el discurso.

## Índice

1. Propuesta colectiva de trabajo sobre *The Choice of Hercules*
  - 1.2. La forma
  - 1.3. Hacer este oratorio hoy
2. Propuesta estética del diseño de vestuario para la obra *The Choice of Hercules*
  - 2.1. El concepto
  - 2.2. Los personajes
3. Propuesta plástica y material del diseño
  - 3.1. Desarrollo plástico y material de la idea
  - 3.2. La elección del material principal: el tyvek
  - 3.3. El color
  - 3.4. El diseño de moldería: método bunka
4. Conclusiones
5. Bibliografía

## 1. Propuesta colectiva de trabajo sobre *The Choice of Hercules*

### 1.1. La forma

Si bien el oratorio es un género musical dramático que no implica una puesta en escena, tiene un formato y una estructura bien definidos, similares a otro tipo de obras de la época como la ópera: se divide en segmentos musicales para diferentes formaciones, incluyendo recitativos, arias, coros, y segmentos instrumentales con sus variaciones de ellos. Al igual que muchas óperas y oratorios contemporáneos, *The Choice of Hercules* tiene una narración clara y lineal donde las voces de los personajes principales interactúan entre sí, con la diferencia que, por las implicancias del género, no está contemplada la interpretación actoral de los cantantes, ni ningún elemento plástico de caracterización ni ambientación del argumento que se expone. Asimismo, a estos personajes principales se les suma un coro, que hace las veces de coro griego.

### 1.2. Hacer este oratorio hoy

Esta condición particular del *oratorio* de no incluir en su estructura indicaciones escénicas para la representación, lo hacen intensamente permeable a la interpretación, no solo a nivel discursivo, sino también desde los niveles del lenguaje musical y visual. Si bien no lo consideramos una *obra incompleta*, su eje discursivo original, tal vez solo la música, revela lugares donde vemos posible *intervenir* desde nuestras propias disciplinas (la dirección musical y todos los elementos del lenguaje escénico), y sobre todo, desde nuestra actualidad.

Uno de los principales objetivos de esta tesis colectiva, es generar un acercamiento conceptual contemporáneo a la obra, que revea sus relaciones con la tradición (tan fuertemente arraigada), en búsquedas que actualicen su vigencia y que interpelen al espectador desde la actualidad. Esta búsqueda no solo se dará desde lo plástico y la ejecución/producción, sino también desde el mismo hecho de interconectar distintas disciplinas y en la búsqueda de sentido que interpela al artista hoy en día. Tomando de Wagner el concepto de *Gesamtkunstwerk* (traducible como "obra de arte total") (Wikipedia, 2012), nos acercamos a la producción de *The Choice of Hercules* desde una perspectiva interdisciplinaria. Nuestro equipo no solo atenderá a las áreas artísticas

involucradas tradicionalmente en la producción de una obra desde sus respectivas disciplinas, sino que trabajará colaborativamente para incorporar elementos técnicos y estéticos de otros lenguajes como la performance, los medios digitales o la moda, apostando a una actualización de todo el dispositivo escénico, desde sus proposiciones semánticas hasta su configuración formal.

De esta manera nos proponemos establecer un diálogo más eficaz y diverso con el espectador y renovar las relaciones de significación del género para lograr una apertura hacia nuevas audiencias.

El primer análisis grupal fue sobre la vigencia del argumento, y sentó las bases para la producción en forma de preguntas y reflexiones. En su simpleza, resulta fácil identificarse con Hércules. ¿Ir a los prados del Placer a disfrutar de la vida o enfrentarse a las responsabilidades de las que nos habla Virtud en pos de un mañana mejor?

Interpretando el conflicto desde nuestra posición personal, se desdibuja el Hércules mítico y empezamos a ver porqué nos resulta tan familiar una historia que ha sido contada tantas veces. Vemos el Hércules humano, vulnerable, indeciso en cada uno de nosotros, pensando no solo en las elecciones que hemos realizado en el pasado sino en las ramificaciones que nos ofrece el futuro. Una vez situados en ese personaje, aparecen como indicaciones en una brújula, los personajes Placer y Virtud, antagónicos y distantes. A diferencia del Hércules de Prodicó (Davies, 2013), atrapado en una decisión que no admite la exploración, nos vemos en la posibilidad de recorrer nuestro camino, mirando hacia ambos horizontes atravesados por lo que significan para cada uno de nosotros, pensando en la posibilidad de que ambas posibilidades en algún punto pueden estar más lejos o más cerca.

De esta manera Placer y Virtud dejan de ser antagónicos, para convertirse en complementarios, necesarios para nuestra vida en cada nivel, dotándonos con la idea de libre albedrío.

Es así como, con el sostén de una historia que ha sido narrada incontables veces, revisamos nuestra cotidianidad, depositando en Hércules, Virtud y Placer fragmentos de nuestras vivencias.

## **2. Propuesta estética y plástica del diseño de vestuario para la obra *The Choice of Hercules***

### **2.1. El concepto**

En línea con la premisa principal acerca de la vigencia del oratorio y la necesidad de un acercamiento simbólico contemporáneo para toda la construcción del dispositivo escénico, el diseño de vestuario que propongo intenta superar la recreación histórica del traje de época y está atravesado por dos ejes que direccionan y unifican el criterio estético: el traje como extensión del personaje, proyección de la narrativa y su subjetividad, y la arquitectura de la antigua Grecia como referencia desde lo estructural constructivo y lo visual.

El primer eje entiende al diseño de vestuario como un proceso que va más allá de la construcción de trajes de fantasía, disfraces o prendas para obras de época que enfatizan la destreza técnica y el impacto visual de quien lo lleva puesto. En palabras de Deborah Nadoolman Landis “estos modelos [haciendo referencia modelos de pasarela] son el perchero humano para la imaginación de los diseñadores de moda. Por el contrario, el vestuario, como los personajes a los que corresponde, debe evolucionar dentro del contexto de la historia y del desarrollo del personaje”. (Nadoolman Landis, 2014, p.8).

Por esta razón, cada uno de los cantantes lleva un traje especialmente diseñado, no solo según la contextura física y al personaje que representa, sino también de acuerdo con lo que cada uno de ellos tiene para contar en toda la versión de la historia que sostenemos entre los cuatro tesisistas.

El segundo eje direcciona las decisiones formales de cada traje individual y unifica la imagen global del conjunto de personajes. Esto es necesario para lograr un diseño que por sí solo se sostiene como obra, pero al mismo tiempo convive con las propuestas estéticas de las dos integrantes del equipo de trabajo, responsables del maquillaje, la caracterización, y la escenografía. Los conceptos plásticos que elijo tomar de la arquitectura griega son los órdenes arquitectónicos (dórico, jónico y corintio) desde la composición lineal y la repetición, así como la organización espacial de los templos (antis, próstilo, anfipróstilo, períptero, pronaos, díptero, opistodomo) como referente para la superposición y disposición de cada una de las partes del traje.

El diseño final entonces, resulta en un tipo de traje contemporáneo que además de la búsqueda estética y conceptual, contempla la funcionalidad entendida desde los criterios de diseño de indumentaria actuales (facilidad de uso, posibilidad de movimiento, posibilidad de más de un uso y comodidad).

## **2.2. Los personajes**

Como se describió al inicio del escrito, el foco argumental del oratorio se concentra en un Hércules dubitativo entre el deber ser y el deseo individual de quién quiere ser, encarnados en dos personajes femeninos tipificados como Virtud y Placer.

En el caso de Virtud, sus características como tal, se representan en un traje de líneas puras, simples y superpuestas de manera organizada y metódica (ver Anexo - página 1). Las partes se colocan una sobre otra, son independientes pero indisociables, como sucede con los uniformes de profesión: ella nunca deja de ser quien es, no juega un papel, es consecuente y transparente en su accionar. La paleta de tonos neutros cromáticos, con acentos de púrpura y plateado, complementa esta decisión ya que son colores recurrentes en el diseño de trajes que implican jerarquía (por ejemplo, vestuarios vinculados a las esferas de la religión y la política militar).

Para Placer se pensó en un traje de líneas más sugerentes y orgánicas, que recorran las líneas de la figura y al mismo tiempo delimiten una nueva (ver Anexo - página 2). La superposición es evidente, pero en este caso, cada pieza necesita de la otra para sostener el traje. Entiendo su personaje como alguien que no puede hablar sino en términos de persuasión y de constante justificación. Por ello la paleta elegida también es de tonos neutros cromáticos como predominantes, pero con acentos en colores cálidos como el amarillo y el naranja que, junto con el dorado, hacen casi imposible quitarle la mirada cada vez que se hace presente.

El vestuario de Hércules lo diseñé una vez esbozados los de Placer y Virtud, porque quise connotar esa incesante búsqueda de tomar una decisión, a partir de combinar las paletas de colores de ambas mujeres (ver Anexo - página 3). Además, la mayoría de las líneas en su vestuario, o al menos las principales,

están incompletas: las siluetas se cubren entre sí, los límites se desdibujan o son el germen de una forma que no termina de definirse. Las piezas se superponen como capas, y sus largos no se condicionan el uno con el otro: funcionan como un todo por causalidad, no por orden lógico de diseño.

Finalmente, el coro, integrado por mujeres y hombres, está pensado para funcionar como un único bloque que refuerce y apoye la postura de aquel que tenga la palabra (ver Anexo - página 4). Es una entidad sin decisión propia que apunala los argumentos de quien, en cada segmento de la obra, consideran que posee el argumento valedero. Por esta razón, sus trajes son de líneas, forma y estructuras similares, y con colores que en conjunto engloban y sintetizan la clave tonal de toda la propuesta de vestuario.

### **3. Propuesta plástica y material del diseño**

#### **3.1. Desarrollo plástico y material de la idea**

En mi experiencia como vestuarista para otras producciones de diversa índole, abordé dos acercamientos generales para la producción y realización de un traje: el relevamiento y compra de prendas ya hechas para su posterior adaptación e intervención, o la realización completa de la propuesta del vestuario. Cada enfoque tiene sus beneficios y contratiempos y en la mayoría de los casos lo que determina su elección es el presupuesto disponible, así como los recursos humanos (actores, cantantes o asistentes de realización por nombrar algunos ejemplos).

En el caso de la presente tesis, opté por la realización integral de cada uno de los trajes, en primera instancia porque contamos con el apoyo económico de PAR (Programa de Apoyo a la Realización Artística y Cultural, financiado por la Secretaría de Arte y Cultura de la Universidad Nacional de La Plata) para la puesta en escena de la obra. Como segunda consideración, si bien se necesita de mayor cantidad de horas de trabajo, el resultado final va a ser lo más cercano posible al diseño original y por lo tanto a la propuesta estética de toda la obra.



A cada uno de los veintidós cantantes le tomé todas las medidas necesarias para poder confeccionar un traje que se adapte a su fisonomía y también a la propuesta estética, entendiendo la composición grupal como tres solistas y al coro como un personaje unificado.

### **3.2. La elección del material principal: el tyvek**

El tyvek es un *no tejido* (spunbonded) de polietileno de alta densidad compuesto por millones de fibras continuas unidas por presión y calor. Es un material no tóxico y 100% reciclable, sin pigmentos, de color blanco natural que posee tratamiento corona<sup>1</sup> (en ambas caras) y antiestático. En cuanto a las cualidades que lo distinguen de otro tipo de polietileno se destacan:

\*Es liviano y extremadamente fuerte, lo que permite que pueda ser cosido, pegado o troquelado sin perder su resistencia a la tracción.

\*Por su composición y tratamientos prolonga la durabilidad de la impresión y el color, ya que la tinta es retenida en los poros y permanece intacta por más de 50 lavados, además de ser resistente a raspaduras.

\*Es resistente al agua y a la humedad (no pierde sus propiedades ni siquiera en contacto constante con ellas).

\*Es amigable con el medio ambiente, debido a que está fabricado con bajos requerimientos energéticos, es 100% reciclable, y su disposición o incineración no contamina.

\*Es inerte a la mayoría de los ácidos, bases y sales, por lo que no es tóxico.

\*Es resistente a la formación de hongos y moho; debido a sus fibras continuas, tiene baja formación de pelusas y puede lavarse con lavarropas convencionales.

\*Se comercializa en dos tipos de presentaciones: papel y tela. El tyvek papel tiene alta resistencia a la tracción y al rasgado, se puede troquelar coser y/o pegar; es de fácil impresión en sistemas tradicionales (flexo, offset, serigrafía, hotstamping) y digitales (plotter látex, UV, ink jet, matriz de puntos, transferencia

---

<sup>1</sup>El tratamiento corona es una descarga de alta frecuencia que facilita la adhesión de tintes, barnices y adhesivos a la superficie.

térmica); y es más liviano que el papel de celulosa, pero mucho más resistente que la cartulina. El tyvek tela, además de compartir dichas propiedades, es más flexible y las piezas son 0,50 mts. más anchas.

La elección de este material para la confección de cada uno de los trajes se sustenta en todos los beneficios antedichos, que permiten una exploración plástica mucho más amplia y abarcativa en comparación a la tela tradicionalmente utilizada. Por un lado, al ser un prensado de fibras no tiene trama ni urdimbre, lo que significa mayor aprovechamiento de la superficie porque no es necesario orientar una pieza o un molde para evitar frunces o desgarros, así como tampoco respetar el centímetro, o centímetro y medio, de dobladillo para que no se deshilache o rasgue. La opacidad es similar a la del papel de celulosa de un gramaje de 120 gramos y por lo tanto no es necesario incluir forro de algún material para evitar transparencias.

La rigidez y estabilidad del tyvek papel facilita la construcción de volúmenes y/o piezas sin necesidad de soportes como ballenas o crinolinas, al igual que con plegados o superposiciones, y en caso de que se requiera una cualidad de superficie específica de algún tipo de género textil (como un telar, o cuero) es posible adherirlo al tyvek y utilizarlo como soporte estructural. A esto se suma la capacidad de plegado igual al papel y el modo en que mantiene su forma aun incluso sin fijar las marcas con calor.

La adhesión superficial es casi tan resistente como la costura, lo cual permite alternar entre costura y pegado para unir las piezas de un traje, ahorrando así no solo tiempo sino también recursos materiales.

En cuanto a valor monetario, es igual o más económico que comprar una pieza cerrada de tela (teniendo en cuenta las propiedades físicas que necesita el material para la construcción de esta propuesta de vestuario). El tyvek se comercializa en formatos de 50, 100 y 200 metros lineales, y al no tener que considerar dirección de la trama u orillo, se aprovecha mucho más material que en el caso del textil. El rollo de 50 metros lineales de tyvek tela tiene un valor equivalente a un 60% de un textil que permita teñido, impresión, costura y presente una opacidad y resistencia similares.

### **3.3. El color**

Una vez tomada la decisión sobre el material a utilizar para la realización de los trajes, contacté a la empresa que distribuye oficialmente el tyvek en la provincia de Buenos Aires, Uayna, y al explicarles el tipo de uso que le iba a destinar, me enviaron sin cargo retazos de todos los gramajes y presentaciones en los que se comercializa. El hecho de contar con estas muestras cuyas dimensiones eran de aproximadamente un metro cuadrado, me permitió probar el color de las prendas con diversas técnicas y materiales, y poder decidir cuál era el más cercano a mi propuesta por saturación y acabado.

Finalmente, luego de diversas experimentaciones, resolví utilizar tinta china y acrílica para el teñido, ya que puede aplicarse directamente o usarla diluida como anilina. La absorción del pigmento es completa tanto en el tyvek papel como tela, y una vez seco, el brillo y la saturación permanecen prácticamente inalterables. Decidí implementar tintas de base al agua para evitar el uso de solventes que puedan llegar a dañar el soporte o irritar la piel.

Para los detalles de tonalidades metálicas opté por implementar el foilprinting, una técnica de impresión que permite aplicar pigmentos metalizados a cualquier superficie sea a través de calor o adhesivos. En esta ocasión utilice el adhesivo recomendado por varios proveedores, por un lado porque es de base al agua que, como mencioné antes, evita alteraciones del material y reacciones alérgicas en la piel; por otra parte, porque es posible diseñar tramas o patrones en un stencil y usarlos como plantilla para aplicar el pegamento que luego va a ser la base donde se adhiera el foil. Esta característica amplía las posibilidades plásticas de realización de la propuesta estética a través de un diseño preestablecido.

### **3.4. El diseño de moldería: método bunka**

Para confeccionar cada uno de los trajes y poder adaptar el diseño a la fisonomía de cada uno de los cantantes, utilicé el método conocido como *bunka* o *sloperblock*, desarrollado por Tomoko Nakamichi, una diseñadora de indumentaria japonesa que trabajó durante años como docente en la Bunka Fashion College, en Japón. De acuerdo a este método de patrón, se construye

un molde base del torso teniendo en cuenta sólo 3 medidas: contorno de busto, contorno de cintura y largo o talle de espalda. Siguiendo las instrucciones de trazado de las líneas principales, calculadas según ecuaciones fundamentadas en las proporciones del cuerpo humano, el resultado final obtenido es un patrón que representa la mitad del torso y la mitad de la espalda de la persona que se midió, con el cálculo incluido de pinzas en el busto y la cintura. A partir de este molde base que se traspasa al textil o papel de manera espejada para obtener el frente y la espalda completos, se pueden realizar una infinidad de diseños con técnicas cuya lógica comprende al molde final como un rompecabezas terminado, cuyas piezas se deben calcular una a una desde el modelo terminado y no al revés: “la relación entre las piezas planas de un molde y la estructura tridimensional de una prenda nunca cambia. Puedes crear una prenda cortando, moviendo y re-ensamblando las piezas de un patrón, como las piezas de un rompecabezas” (Nakamichi, 2010, p. 7).

Este sistema de moldería me permitió aplicar una metodología de construcción de patrones básicos de torso que son posibles de modificar teniendo en cuenta no sólo algunas medidas auxiliares, sino también el ancho de pinza o contornos de busto o cintura. Su versatilidad para ser aplicado a fisonomías tanto femeninas como masculinas como para ser alterado según las necesidades del diseño, son dos de los principales beneficios que destaco, ya que agilizan la realización del vestuario y precisan menor cantidad de pruebas con el modelo real.

En conjunto con otros saberes sobre confección adquiridos durante mi carrera, me facilitó la adaptación de una idea al cuerpo real de la o el cantante que va a vestir el traje superando la barrera de los talles “genéricos” que resultan difíciles de conciliar en su totalidad. Considero que la posibilidad de ofrecer un vestuario personalizado a cada uno de los integrantes de la obra resulta de gran ayuda, principalmente para visualizar una imagen cercana a lo que será el trabajo terminado y al modo en que lucirá sobre su cuerpo.

Como destacué previamente, el hecho de contar con muestras de gran superficie provistas por el proveedor oficial de tyvek, me fue de gran ayuda para comprobar la factibilidad de este método y otras técnicas de confección y costura que incluí en el diseño, como el plisado y el drapeado.

#### **4. Conclusiones**

Cuando surgió la oportunidad de presentar mi trabajo final de grado como parte integrante de una tesis colectiva, una de mis primeras intenciones fue la de poder llevar a cabo una experimentación con materiales no convencionales para el diseño de trajes. Es un viejo deseo que siempre se vio postergado o limitado por las posibilidades económicas o el tiempo disponible de los proyectos en los que formé parte como diseñadora de vestuario.

Las razones que me llevaron a dicha decisión se deben en primer lugar a la necesidad de trabajar con elementos y técnicas que constituyan un desafío personal e impliquen un crecimiento en mi formación profesional: todo lo aprendido puedo aplicarlo no sólo en futuras propuestas laborales, sino en la práctica docente tanto como herramienta didáctica o como información para aquellos estudiantes interesados en la disciplina. También porque considero que el vestuario entendido como parte integral de la trama de una obra, performance o cualquier tipo de expresión artística, se desenvuelve en un plano secundario a comparación de otras disciplinas involucradas, como la escenografía o el diseño multimedia, e incluso el diseño de indumentaria. Existe una infinidad de recursos plásticos posibles de aplicar al traje que quizás se estén omitiendo por desconocimiento o falta de tiempo.

Las condiciones en las cuales se enmarcó la tesis colectiva de la que formo parte constituyen un ideal para el desarrollo de esta motivación personal, ya que contamos con el subsidio total de PAR (Programa de Apoyo a la Realización Artística y Cultural), otorgado por la Secretaria de Arte y Cultura de la Universidad Nacional de La Plata. Además de haber trabajado previamente de manera conjunta con los tres integrantes del equipo, desde la docencia así como en proyectos de trabajo particulares. En ambos casos, destaco el proceso de este trabajo de final de grado que logré con sus aportes y críticas, siempre encuadrados en pos de la obra en sí y no de consideraciones individuales.

La dinámica de trabajo fue sumamente fluida, gracias al acompañamiento de mi directora de tesis Laura Musso, y otros docentes de la cátedra de Escenografía. Esto permitió que tanto el trabajo en equipo como el individual se complementen en concordancia con la metodología y el cronograma planteados desde el inicio del proyecto.

## 5. Bibliografía.

Chyti, E. (Edit.). (2013). Atenas, Los monumentos con reconstrucciones. Atenas, Grecia: Editorial Papadimas Ekdotiki.

Davies, M. (2013). The Hero at the Crossroads: Prodicus and the Choice of Heracles. *Prometheus. Rivista di studiclassici*, (39), 3-17.

Giannangeli, B. (2012). Moda + Costura, Drapeados, Fruncidos, Volantes y Pliegues. Barcelona, España: Editorial Promopress.

Nadoolman Landis, D. (2014). Diseño de vestuario. Barcelona, España: Editorial Blume.

Nakamichi, T. (2010). Pattern Magic. Londres, Reino Unido: Editorial Laurence King.

Wikipedia. (2012). *Obra de arte total*. Recuperado de [https://es.wikipedia.org/wiki/Obra\\_de\\_arte\\_total](https://es.wikipedia.org/wiki/Obra_de_arte_total)

**ANEXO**



*Copia digital del boceto para el personaje de Virtud*





*Copia digital del boceto para el personaje de Placer*



*Copia digital del boceto para el personaje de Hércules*

The choice of Hercules  
Coro  
Año 2019



*Copia digital del boceto para los personajes del Coro*



*Copia digital del concept board para la propuesta estética del vestuario*



*Copia digital del concept board con imágenes del proceso de diseño y realización.*