



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Facultad de Artes

Carrera de Artes Escénicas Danza/teatro

**Creación de personajes a partir del vestuario inspirado en la estética de Julio
Mosquera.**

Trabajo de titulación previo a la obtención del
título de Licenciada en Artes Escénicas:
Danza y Teatro.

Autora:

Kyra Antonela Montesinos Rosero

CI: 1804896346

kyramontesinos@hotmail.com

Tutora:

MSc. Roció de Lourdes Pérez Escalante
CI: 1711757227

Cuenca-Ecuador

15-feb-2021



RESUMEN

En la labor teatral encontramos varios elementos que intervienen en la construcción de una obra, en este caso nos centraremos en el vestuario teatral, que nos lleva de manera directa a pensar en su relación con el cuerpo del actor, relación que da cabida a la construcción del cuerpo del actor ante el otro (el espectador), se busca entender ese trabajo conjunto, explorar la posibilidad que ofrece dicha relación en el proceso de creación de personajes siendo la base el diseño del vestuario; para ello se toma una estética específica, con características particulares y una línea clara, en este caso, la estética de Julio Mosquera.

PALABRAS CLAVES

Danza. Teatro. Escena. Cuerpo. Mosquera. Vestuario. Personaje.



ABSTRACT

In the theatrical work we find several elements that intervene in the construction of a play, in this case we will focus on the theatrical costumes, which leads us directly to think about its relationship with the actor's body, a relationship that accommodates the construction from the body of the actor to the other (the viewer), seeks to understand this joint work, to explore the possibility that this relationship offers in the process of creating characters, the costume design being the basis; For this, a specific aesthetic is taken, with particular characteristics and a clear line, in this case, the aesthetics of Julio Mosquera.

KEYWORDS

Dance. Theater. Scene. Body. Mosquera. Costumes. character.



ÍNDICE

OBJETIVOS:	8
INTRODUCCIÓN	9
CAPÍTULO I	13
1.1El cuerpo vestido.....	13
1.2 El vestuario y la acción	17
1.3 El vestuario y el personaje	19
1.4 El vestuario y la forma.....	22
CAPITULO II	25
2.1 Julio Mosquera.....	25
2.2 El Feísmo	26
2.3 Lo Esperpéntico.	27
2.4 Lo Camp.....	29
2.5 Los Mosquers.....	30
CAPÍTULO III.....	34
3.1.- Partitura de acciones.....	35
3.2.- Bocetos	36
3.3 La mirada	49
3.4 Lecturas de lo animal	50
3.5 Los usos del vestuario.....	54
CAPITULO IV.....	57
4.1Personajes	57
4.1.1Primero.....	57
4.1.2 Segundo.....	60
4.1.3 Tercero	61
CONCLUSIONES	64
Bibliografía	68
APÉNDICES.....	70
Fotograffías de murales de Julio Mosquera	70
Imágenes del proceso.....	71



Cláusula de Propiedad Intelectual

Kyra Antonela Montesinos Rosero, autor/a del trabajo de titulación "**CREACIÓN DE PERSONAJES A PARTIR DEL VESTUARIO INSPIRADO EN LA ESTÉTICA DE JULIO MOSQUERA**", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Ambato, 15 de febrero del 2021

Kyra Antonela Montesinos Rosero

C.I: 1804896346



Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

Kyra Antonela Montesinos Rosero en calidad de autor/a y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación **“CREACIÓN DE PERSONAJES A PARTIR DEL VESTUARIO INSPIRADO EN LA ESTÉTICA DE JULIO MOSQUERA”**, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Ambato, 15 de febrero del 2021

Kyra Antonela Montesinos Rosero

C.I: 1804896346



DEDICATORIA

A mis padres, Gustavo Antonio Montesinos Saa (+) y Narcisa Gardenia Rosero Núñez que siempre me apoyaron al momento de tomar mis decisiones, incluso dándome la oportunidad de equivocarme, y a mi madre más aun, por ser mi apoyo incluso después de perder a mi padre.

A mi hermano, por ser mi compañero de infancia, y sé, que de la vida.

A mis compañeros, por haberme acompañado en esta etapa de mi vida estudiantil y artística, además de convertirse en personas de suma importancia para mí.

A la Universidad de Cuenca, su personal docente y administrativo, por ser la casa que me permitió ser su estudiante, y haber invertido su tiempo y esfuerzo en mi preparación profesional.



OBJETIVOS:

General:

Emplear un vestuario creado a partir de elementos de la estética de Julio Mosquera como base para la creación de personajes.

Específicos:

1. Explorar el concepto de vestuario.
2. Analizar la relación que existe entre cuerpo y vestuario.
3. Analizar la relación personaje- vestuario.
4. Definir qué materiales se utilizarán para la construcción del vestuario.
5. Establecer qué elementos de la estética de julio Mosquera se utilizará para la construcción del vestuario.
6. Determinar la viabilidad del vestuario como base para la creación de personajes.



INTRODUCCIÓN

El teatro como manifestación artística posee varios elementos que lo conforman dentro de los cuales podemos establecer que entre los fundamentales se encuentran el público y el actor con su accionar en la escena, dicho accionar que pasa de manera irremediable por el cuerpo del actor, este cuerpo no se presenta solo, viene acompañado de un elemento que posee una gran carga simbólica legible para con el espectador, este cuerpo no se presenta ante el otro tal cual su estructura natural, huesos, músculos, piel, sino que nos encontramos ante un cuerpo que está vestido.

Desde una perspectiva histórica se desconoce el origen propio del vestuario aunque es posible atribuirle a factores como la necesidad de protección ante las inclemencias climáticas, el pudor sexual o una motivación de tipo ornamental, independientemente de las razones que originaron su existencia el vestuario ha formado parte del desarrollo del ser humano a lo largo de su evolución e historia en la que se ha convertido en un elemento inseparable del cuerpo, es así que en el imaginario colectivo se presenta el cuerpo de una forma no natural, se presenta un cuerpo recubierto por una construcción social y cultural que se evidencia en el propio acto de vestir, una necesidad del hombre desde sus inicios como especie.

En el campo teatral el vestuario funge ante el espectador como un mediador y un elemento modificador de la propia imagen natural del cuerpo y la imagen percibida por el espectador, siendo este el que recibe la imagen de un cuerpo real pero no natural, se ve ante la presencia de un cuerpo construido.



Es aquí donde radica la necesidad de entender, cómo el vestuario siendo uno de los elementos con mayor intervención en la creación de la imagen no solo del propio ser, sino en cuanto a lo teatral de la imagen del personaje, y cómo puede contribuir y ser el punto central para dar origen al mismo, a partir de ello podemos hablar de un cuerpo en construcción, el propio acto de vestir y el proceso al cual se llega al mismo, nos deja entender que los cuerpos son cuerpos que se construyen se modifican y evolucionan ayudados de este elemento.

Si hablamos de que en el imaginario colectivo encontramos al cuerpo como un cuerpo construido, y si nos enfocamos en el cuerpo de la escena, el centro de dicho cuerpo es la propia estructura natural del actor y sobre ella el cuerpo en construcción, siendo el material de construcción el vestuario, a partir de esta lógica podemos denominar al vestuario como la piel del actor en escena, por ende la piel del personaje, de la cual construye la imagen del mismo ante los otros con los que comparte el espacio y ante el espectador.

De la mano de la Lic. Ana Cubeiro tenemos que “En la representación artística, el cuerpo desnudo se convierte en un “objeto” para ser visto por otros” (Rodríguez, 2015, pág. 3). El cuerpo vestido constituye la normalidad del cuerpo en escena, una normalidad que a diferencia de lo que podríamos esperar no está relacionada con el desnudo, el desnudo en el arte es una condición para ser vista, deshaciéndose de esa intimidad que la caracteriza, por ende, la propia piel, desarrolla esa cualidad de disfraz al estar en un estado para la exhibición.



La naturalidad del cuerpo es el vestido, y la desnudez solo está condicionada por las estructuras sociales que definen el vestir, el desnudo se resalta por el contraste que mantiene con el vestir. El concepto de desnudez está íntimamente relacionado con el del vestir y lo que se considera estar vestido, es la norma del estado del cuerpo ante los otros, y la desnudez al salir de esa norma adquiere el carácter de disfraz.

Ni la propia desnudez se escapa de las cualidades del vestuario cuando se es observada, ese vestir tiene la potencia de modificar y determinar lo que es moral o inmoral, la propia imagen aceptada del ser, un pedazo de tela tiene la fuerza para determinar lo correcto o incorrecto siendo la relación vestuario y cuerpo tan difícil de separar a riesgo de sonar una contradicción, es preciso entender la desnudez y como la propia imagen del cuerpo no la compone, la imagen del cuerpo para con el otro es el cuerpo vestido como se menciona a Patrice Pavis en el texto de Cubieiro “el cuerpo lleva el vestuario del mismo modo que el vestuario lleva el cuerpo” (Rodríguez, 2015, pág. 2).

Es fascinante esta tan íntima relación entre cuerpo y vestuario, siendo este no solo un simple recubrimiento del cuerpo, es esta estructura viva en la que el individuo inscribe su esencia, cambia al igual que se transcurren las distintas etapas de la vida, acompaña al individuo en su camino y lo expresa ante el otro mediante formas, texturas, colores, etc. Así este trabajo investigativo se centra en la búsqueda para con el entendimiento del cuerpo en este íntimo diálogo con el vestir y explorar cómo el vestuario, un vestuario concebido a partir de un detonante estético, en este caso la obra de Julio Mosquera que poseerá cualidades y



características específicas dialogará con el cuerpo del actor y la posibilidad de encontrar a este elemento como un punto de partida para la creación de personajes.



CAPÍTULO I

1.1 El cuerpo vestido.

Un hecho indudable entre los seres humanos es que poseemos un cuerpo, todos lo tenemos, un cuerpo compuesto de sangre, huesos, órganos, piel, todos estos componentes que vienen incluidos y organizados de manera funcional a partir de la perspectiva biológica y constituyen este entorno habitado por el yo, a partir de las características de ese cuerpo y a través de él somos capaces de percibir sensaciones, reaccionar a estímulos, expresar sentimientos, deseos y pensamientos que se concretan en el cuerpo convirtiéndose en postura, conducta, disposición y hábitos pero hay un elemento que lo construye desde la perspectiva de lo social en este caso ese es el vestuario.

En el cotidiano, el cuerpo natural es un cuerpo que se presenta vestido, nos construimos a través de él, lo presentamos como esta estructura viva en la cual inscribimos nuestra esencia, la misma que llenamos de deseos, inseguridades e historias a lo largo de las distintas etapas de la vida, muta y se deja ver dentro del fluir de la experiencia, del vivir.

Al pensar en las implicaciones y posibilidades que brinda el vestuario Andrea Zaltsman, en el texto de Sol Deangelis dice que “Implica concebirlo como un espacio de percepción individual y colectivo” (Deangelis, Sol; 2015, pág. 2). Percibimos al cuerpo a nivel de usuarios desde el mundo interno y es percibido por el otro a partir de su estructura



biológica y el vestido, poseemos un cuerpo que no se puede repetir identificable dentro de la inmensa cantidad de cuerpos que habitan el planeta, único entre otros cuerpos, que socializa con ellos y posee una identidad.

El cuerpo habita el mundo y a través de él captamos nuestro espacio externo, es la envoltura del yo espiritual ante el mundo, un cuerpo que se ubica en un tiempo y en un espacio, habita y la forma más directa de habitar ese mundo es el vestir, es el primer espacio que ocupa este cuerpo y marca una línea delgada entre el interior y el exterior visible y percibido por el otro, una distinción entre el yo estructural biológico y el yo poético constituido por elementos del vestir con detonantes de carácter cultural, de personalidad, edad, etc. Es un elemento capaz de comunicar, condicionar el movimiento y actuar de intermediario entre el cuerpo y su contexto.

Existe una relación íntima entre la manera que concebimos el cuerpo con el acto de vestir, no es arriesgado pensar al vestuario como la propia piel de quien es vestido entendiéndose a piel como la frontera del organismo con el exterior, este se encarga principalmente del proceso de adaptación del ser con el entorno.

Como lo afirma Trastoy y Zayas Lima en el texto de Cubiero “Cuerpo y vestido constituyen un todo orgánico y armónico, pues el cuerpo tiende a una fusión con el objeto que lo prolonga” (Rodríguez, 2015, pág. 2) existe una relación complementaria entre ellos, el vestuario puede ocultar lo que evidencia el cuerpo como también lo puede realzar,



características que se pueden realzar como ocultar, sucede con los órganos sexuales, el vestir los oculta, los minimiza.

Este vestuario desde el momento en el que entra en contacto con el cuerpo lo modifica, y es modificado por este que deja de ser ese cuerpo original ya que el vestir el cuerpo es construirlo, consiste en armarlo con esta lista de objetos que interactúan entre sí, ambos se pertenecen y complementan, nuestras prendas forman muchas partes de nosotros, la tela se percibe como esta extensión del cuerpo y hasta de su espíritu, son parte de la propia existencia, el vestuario sin un cuerpo carece de ese movimiento y plenitud, simplemente no está completo, el vestuario adquiere esta denominación desde el momento en el que entra en contacto con el cuerpo, esta relación es tan potente que se constata cuando una prenda en escena es utilizada como objeto, se encuentra despojada de un cuerpo que lo porte y aun así es capaz de remitir a un cuerpo ausente.

El cuerpo trabajado del que se habla en la labor escénica, el del aquí y el ahora, es un cuerpo estructurado y moldeado, presente, expresivo. Este trabajo en el cuerpo no solo se rige a lo que se puede obtener a base del entrenamiento físico y gestual, esa construcción también se desarrolla en el campo de la apariencia.

El vestir es un medio por el cual el yo se expresa en búsqueda de generar que el cuerpo entre en concordancia con él, entrando en materia de la escena, para desarrollar un personaje, el yo interno, que se entendería como la psíquis del personaje tiene que entrar en concordancia con el yo externo que es el cuerpo del actor, el mismo que para llegar a eso, tiene que



construirse, modificarse, y para ello uno de los elementos que utiliza el vestuario siendo así posible construir una identidad sólida, no solo ante sí mismo sino ante el espectador, identidad que al ser creada de manera consciente es posible evidenciar en mayor o menor medida.

En una sociedad en la que todos compartimos la misma estructura básica, las mismas capacidades como raza humana, es el vestir el que nos da ese rasgo de individualidad dentro del colectivo siendo la prolongación de cómo queremos ser ante el otro, un acto voluntario de expresión, de comunicación más aun en una sociedad como la nuestra, una sociedad de consumo en la que cada día la imagen prima ante la identidad y desesperadamente se utiliza como una manera de delatarnos, de ser vistos.

El vestuario, esta capa que cubre el cuerpo, no solo modifica su forma al mantener contacto con este, no solo radica su importancia en esta experiencia corpórea entre formas, pesos, colores y texturas y como estas al contacto con el cuerpo generan en él sensaciones y respuestas a partir de la experiencia de vestirlas sino la experiencia social que la acompaña, el contexto en el que se encuentra capaz de resignificarlo, una capa en la cual se puede expresar u ocultar la identidad del individuo, siendo estos dos elementos en conjunto los que se complementan al momento de la construcción del personaje.

La forma como el vestuario influye en el cuerpo del actor no está únicamente relacionada con las características de dicho vestuario sino también las características de ese cuerpo, las del ser que vive dentro de ese cuerpo y las intenciones que tenga al momento de interactuar con el vestuario.



Esto llevó a pensar en la posibilidad de crear, estructurar y diseñar dicho vestuario, dicha piel; incluso, antes de pensar en sus cualidades, estructuras y formas, se pensó en la posibilidad de que fuera el personaje creado a partir de esta piel, pensado en su propio uso como punto motor para la creación del ser en escena, ser testigos del dialogo que da cabida esta conexión.

1.2 El vestuario y la acción.

EL cuerpo del actor en la escena y la acción son inseparables, la energía vital se materializa en el cuerpo en forma de por ejemplo la postura, la conducta, etc. Se entiende a la acción como el lugar en el que se articula lo físico y lo psíquico, el movimiento se genera a partir de un cuerpo que se mueve carente de intención, es cuando la intención entra en juego y se sirve del cuerpo para manifestarse cuando el movimiento adquiere la cualidad de acción. Dado que cuerpo y vestimenta también poseen una relación, es afirmativo entonces pensar que acción y vestuario también se encuentran relacionados.

“ Dos palabras giran en torno al diseño del vestuario o indumentaria: Cuerpo y Acción, que hacen referencia a quién lo usa y cómo lo usa.[...] quien se revista de tal o cual atuendo presentará una actitud corporal particular conforme a su grado de experiencia sociocorporal” (Quintero, 2015).

El vestuario no solo se construye a partir de bocetos, imágenes, análisis de textos o figurines, que si bien son las primeras aproximaciones que posee el vestuarista para



con la labor que sitúa al personaje y lo relaciona con la escena no es suficiente es necesaria una anatomía, una forma de movimiento, el vestuario se construye con la acción, necesita el cuerpo del personaje para así poder convertirse en la esencia sensible de este en escena.

Si podemos dar una conceptualización de lo que es el diseño de vestuario, es ese proceso de entender una imagen y materializarla en relación a un cuerpo y a una idea, el jugar con las formas, texturas, colores y siluetas para conjugar el cuerpo, el yo en su perspectiva física y poética, se emplaza al cuerpo en un espacio íntimo de creación, de la idea pasa a materializarse y acompaña al cuerpo del actor en este camino hacia la construcción de un nuevo territorio identitario convirtiéndose así en el elemento responsable de la mayor modificación que puede recibir el hombre.

Este territorio identitario se construye de manera visual a partir de los elementos táctiles, auditivos, visuales, de composición que en conjunto constituyen la esencia, el universo íntimo del personaje, el vestuario constituye la instauración de esta imagen única para con el personaje, la expresión de sus vibraciones internas, una nueva silueta que interactúa con lo externo y una construcción para con la esencia hacia el interior.

El vestuario solo se construye, adquiere su verdadera forma y se instaura a partir de la experiencia de vivirlo, de habitarlo, se busca un reconocimiento de este proceso de producción, de estructuración técnica y específica que se necesita para concebir el vestuario para que posea esa calidad única y el poder encontrar ese lugar de pertenencia al personaje en el cual este es

Autora: Kyra Montesinos Rosero



capaz de reconocerse y en el contexto de la escena es este acto el que le da el sentido y le da esa cualidad única diferenciadora a ese vestuario ante cualquier otro.

El sistema de signos del vestuario se relaciona [...] con los gestos y movimientos escénicos, pues el vestuario los puede condicionar, acentuar o limitar; impone mayor o menor amplitud y puede apoyarlos y potenciarlos (Ies Floridablanca, 2019).

Es aquí donde la materialidad del vestuario cobra importancia, al ser un elemento material que ocupa un lugar en el espacio tiene características específicas, gracias a ellas modificará la naturalidad del cuerpo al relacionarse con él y como consecuencia el cuerpo del actor tendrá que ser redescubierto, e iniciará un proceso de reconocimiento en donde el espíritu del personaje se instala, se afirma y da forma visualmente.

1.3 El vestuario y el personaje

En el ámbito teatral encontramos al personaje que es un elemento imposible de definir en pocas palabras, se lo puede entender como un ser, una identidad creada a partir de la psiquis y cuerpo del actor que vive dentro de la estructura ficcional de la obra de arte es una construcción en la que dialogan una gran cantidad de elementos, el texto, contexto, escenografía, vestuario, cuerpo y mente del actor.



Como ya podemos ver la creación de un personaje es una labor en la que elementos de lo interno con lo externo interactúan y se fusionan. Cuando se aborda la creación de personajes, pueden encontrarse distintas estrategias o mecánicas que ayudan a la conformación de este proceso.

En el texto de Cubiero podemos encontrar en base a una afirmación de Stanislavski en relación a la creación de personajes se menciona que “crear un personaje implicaba construir su caracterización externa –es decir, trabajar un modo de andar, la voz, la vestimenta-, más allá de los aspectos psíquicos ” (Rodríguez, 2015, pág. 6) .

Ese modo de andar, esa gestualidad, puede no solo desarrollarse a la par con el vestuario, sino que se genera a través de él, el vestuario es un modificador del cuerpo y más aún cuando el vestuario no solo está compuesto por trozos de tela que de manera organizada se emplazan sobre el cuerpo, vestuario también es el maquillaje, cabello, e incluso la iluminación, todo lo que pueda vestir al cuerpo del actor.

“El vestuario es el componente más importante de la apariencia externa del actor. Domina sobre los demás sistemas por su mayor dimensión, lo que le permite una mayor percepción. La primera identificación aproximada del personaje sucede gracias al vestuario” (Ies Floridablanca, 2019).

El propio vestido entra en relación directa y se remite a quien lo pertenece, en la escena este posee distintas lecturas y está sometido a las concepciones sociales, no hay que olvidar que el acto de vestir es una concepción socio cultural, que se modifica con el tiempo y de la misma



forma ciertos componentes de este determinaran una lectura por parte del otro gracias a esta relación.

El vestuario visto como elemento comunicador es capaz a través de su construcción, color, textura, su forma y materialidad, la técnica y las motivaciones e inspiraciones relacionadas a su creación que en armonía lógica con la propuesta en un instante posicionar al personaje en un tiempo, un lugar, devela información al espectador como la edad, el tipo de lugar del que procede, estatus, aspectos de su cotidiano como la profesión, explicar situaciones, momentos, historias, es un elemento vivo capaz de comunicar.

“El vestuario comunica mensajes, discursos a través de su forma y su material.” (Deangelis, Sol; 2015, pág. 8) el vestuario significa, sus características materiales forman una plataforma de expresión del ser interno dentro del cuerpo del personaje, es capaz de transmitir esa experiencia vital por la cual transita el personaje, lo complementa, lo completa, cuerpo y vestido se presenta como una unidad, se marca en el cuerpo del actor y se inscribe en el aquí y el ahora en el que el personaje cobra vida, un cuerpo vestido a partir del cual se deja en evidencia la esencia del personaje.

Teniendo en cuenta estas consideraciones teóricas, este trabajo se centra, específicamente, en la creación de personajes, en cómo se puede llegar a esta creación a partir del vestuario y la forma en la que sus características influyen en la construcción de la propia estructura del personaje.



1.4 El vestuario y la forma

Ya se pudo establecer que el vestuario modifica el cuerpo en pos de la construcción de una identidad, de cómo es percibido el yo ante el otro, pero no hasta qué punto el vestuario puede intervenir en la forma, aquí entramos en materia de cómo está construido el vestuario y que elementos del cuerpo se toman en cuenta para esta labor, en primera instancia la forma del cuerpo del actor es la base para la construcción, si nos referimos al vestuario la silueta es el volumen total de una prenda, es a través de la proximidad o lejanía de la tela en conjunto con sus cualidades particulares como son la elasticidad, rigidez, soltura, entre otros que es posible insinuar, acentuar u ocultar las formas base del cuerpo, priorizando, exaltando o hasta desvaneciendo las características particulares del cuerpo soporte.

Entre las opciones por las que se puede optar para con la forma al momento de construcción tenemos una construcción que puede ser una adherente que busca resaltar cada uno de los puntos de la estructura base, también podemos encontrar una construcción en base a una silueta insinuante que trabaja a favor de las curvaturas del cuerpo evidenciando su existencia pero no resaltándolas en su totalidad y por último la construcción volumétrica que busca agrandar y ocultar mediante la expansión la estructura original base generando una silueta completamente distinta.

Al evidenciar las distintas maneras en las que el vestuario puede intervenir en el cuerpo, se puede afirmar que esta modificación no solo radica en el aspecto visual sino



también en el funcional, un cuerpo que se ve diferente se va a mover diferente, su aproximación con el entorno se ha visto intervenida.

El vestuario no se construye de manera arbitraria, hay una investigación y análisis para generar una propuesta coherente dentro del mundo ficcional del personaje, cada elemento posee un propósito encontrando así a Schlemmer que plantea que “La forma sigue una función y condiciona funcionalmente el accionar del personaje” (Deangelis, 2014, pág. 16).

El vestuario al modificar la forma implica que actúa como modificador de la acción y en ello tiene una gran potencialidad, es un mundo extenso de exploración en el cual se busca desafiar la forma del cuerpo natural, con una intención de transformación que no es arbitraria, en el caso de este trabajo, el eje de creación del vestuario se basa en el trabajo de Julio Mosquera.

Schlemmer sugiere que con el vestuario el cuerpo sea portador de objetos (Deangelis, 2014, pág. 16). Si pensamos al vestuario como objeto u objetos que interactúan con el cuerpo, en pos de su construcción tendríamos que tomar en cuenta como características del objeto su forma, peso, estructura, etc. Esto nos permite pensarlo como un elemento con condiciones individuales y cómo estas condiciones posteriormente afectaran al cuerpo.



Al ser tan grande el abanico de objetos a disposición para ser empleados como material para la construcción de un vestuario es indispensable ceñirse a una línea de trabajo, y es ahí donde Julio Mosquera con su obra entra en escena.



CAPITULO II

2.1 Julio Mosquera

En primera instancia es necesario conocer al artista, Julio Mosquera nació en Paute, provincia del Azuay (Ecuador), el 21 de agosto de 1957, sus estudios de tercer nivel los hizo en el área de la medicina y posteriormente se dedicaría a el arte plástico, siendo este conocimiento en el área médica y en específico la rama de la anatomía la que cobraría vida y sería un elemento que compone lo que hoy es su trabajo.

Ha sido docente, y autor de varias publicaciones como; Diccionario para simios (2007), Pornógrafo (2012) y Estética de la curiosidad (2014) convirtiéndose en uno de los artistas más reconocidos en el Ecuador.

La estética de Julio Mosquera es objeto de análisis para ser utilizada dentro del proceso de trabajo de esta tesis, una referencia de cómo el área plástica se puede relacionar con el trabajo en escena, y cómo puede actuar como elemento motivador para la creación en este caso del vestuario y en consecuencia del personaje.

Julio Mosquera se visualiza como un artista que crea personajes inimaginados u otros marginados por la sociedad, seres humanoides compuestos por partes humanas y animales. “Los Mosquers” son los personajes de Mosquera; pueden ser encontrados en una serie de murales propios de su labor artística.



A partir de una motivación personal, direccionada al deseo e interés de visualizar cuerpos modificados, se trabaja el cuerpo del actor siendo intervenido en escena, para dar vida a un personaje; es un cuerpo cubierto por una piel que lo modifica, una capa superior que puede o no desvanecerse. Con la intervención del trabajo de Mosquera en esta relación podemos pensar en el vestuario y en el desarrollo de su construcción. Encontrar elementos que se asemejan a estructuras animales y humanas, que podrían formar parte de una lógica desde el vestuario.

2.2 El Feísmo.

El trabajo de Mosquera entra en la lógica del feísmo entendiéndose como esta tendencia artística que otorga valor estético a lo feo, es un término que generalmente se suele relacionar con la arquitectura gallega pero que a lo largo del tiempo ha invadido otras áreas, el feísmo ha sido usado ya sea como un elemento de denuncia por parte del artista o como medio para agredir la sensibilidad del público.

Lo feo no significa falto de técnica, es fundamental mencionar la metáfora de la batalla vital dentro del mito griego entre lo apolíneo y lo dionisiaco, el bien y el mal, lo bello y lo feo.

Para entender lo feo es necesario entender lo bello y viceversa, es uno de los dualismos universales por el cual ha fluctuado el arte. “Lo que ocurre es que a lo largo de la historia lo que fuera feo en un principio se envuelve en la pátina del tiempo que lo transfigura y lo convierte al final en belleza” (PRECKLER).



Lo feo y lo bello se construyen a base de comparación entre ellos, lo bello se ratifica como bello al ser comparado y diferenciado con lo feo y viceversa. Lo que percibimos como feo o bello en el arte no se mantiene a lo largo del tiempo, es una concepción fluctuante que depende del contexto de quien mira la forma en la que se define.

Lo feo era uno de los elementos que dentro del arte se rehuía, se buscaba la reproducción de lo bello, lo creado por dios en este caso la naturaleza y lo que la compone dando como resultado las reproducciones realistas, naturalistas, etc. A lo largo del desarrollo de la historia en el arte paulatinamente se suprime la evasión de lo feo y pasa a ser una herramienta para el artista, se recurre entonces a los aspectos más torcidos y oscuros de la condición del ser humano, es la estatización de temas controversiales como la violencia, la pobreza, la vulgaridad, etc.

En la obra de Mosquera podemos encontrar varias características del feísmo como por ejemplo la inexistencia de acabados, estructuras inacabadas con extremidades extras o faltantes, o que se perciben externas y aun así son componentes del mismo cuerpo. Construcciones caóticas ligadas al entramado de líneas y texturas, la ambigüedad entre lo público y lo privado, lo interno y lo externo, los entramados que nos dejan ver partes internas de la piel de estos seres, los órganos sexuales que se encuentran visibles, etc.

2.3 Lo Esperpéntico.



Esperpento es el nombre del género literario creado por Ramón del Valle-Inclán, lo esperpético que se define como la deformación grotesca de la realidad, como genero dramático nace en 1920 con la obra teatral Luces de Bohemia Esperpento, como una necesidad del autor de expresar una grotesca realidad política y social desde la literatura.

Al hablar de lo esperpético podemos encontrar que “Hay que deformar la expresión en el mismo espejo que nos deforma las caras y toda la vida miserable de la sociedad en que viven” (Hugo Petersen, 2020) llevándonos a pensar en la metáfora de los espejos deformantes. Los espejos que encontramos como atracción de feria, en la que vemos con espejos cóncavos y convexos como nuestra figura se deforma, hecho que resulta entretenido, pero si dicha deformación dejase de ser divertida, si la deformación se convirtiera en una crítica social, la deformación como camino para poder ver la verdadera imagen, la imagen que se busca al pararnos en frente del espejo.

“Uno de los interrogantes que plantea la creación esperpética es si la misma constituye una imagen deformada de la realidad o si ella es imagen fidedigna de una realidad deforme” (Akerman, 2020). Basados en la deformación del espejo cóncavo, lo esperpético tiene una base en el realismo, es la modificación del mismo.

En el arte plástico el esperpento es la imagen deformada de la realidad que involucra una distorsión capaz de modificar ciertos aspectos de la misma para hacerlos visibles en mayor o menor medida, resaltarlos u ocultarlos. La realidad no necesariamente es la verdad, una condición política o social puede ubicarnos en frente del espejo cóncavo

Autora: Kyra Montesinos Rosero



sin que nos demos cuenta y es el artista que en lo esperpético espera encontrar la imagen real.

Lo esperpético no solo está ligado a la deformación, dicha deformación posee una tendencia oscura, alejándose de los aspectos positivos y se presenta ante nosotros desagradable e involucra la falta de esperanza y la impotencia y la desgracia.

Al enfrentarnos con el trabajo de Mosquera, no solo vemos lo feo sino lo esperpético, la deformación, lo inusual de sus obras que deslumbran por la habilidad y precisión del entramado de líneas y puntos capaces de generar texturas, la propia estructura de los cuerpos que se ven es impecable evidenciándose sus conocimientos en medicina y la anatomía no solo humana y aun así ser estructuras deformadas, intervenidas por la mano del artista, estructuras lejanas a lo cotidiano, con rasgos grotescos de capas de lo que se percibe como una piel, la piel y la estructura de unos cuerpos, que no son solo humanos, no son solo animales, no se puede asegurar si les falta una parte o tiene una demás, son seres, de rostro fijo y mirada clara, amables que se asemejan a nosotros y aun así los vemos extraños.

2.4 Lo Camp

Cuando pensamos en Mosquera y en sus personajes tranquilamente los podemos relacionar con el camp, entendiéndose al arte camp como la aceptación del mal gusto, es la pasión por lo que se denomina feo “Pues el arte camp suele ser arte decorativo, que subraya la textura, la superficie sensual y el estilo, a expensas del contenido” (Sontag, 1984, pág. 3).



Lo camp es el amor a lo exagerado o a lo realmente atenuado, un arte que es más visible y menos de contenido, lo andrógino, la exageración de características sexuales, la poca claridad en cuanto a lo que es o la forma, “lo camp es el triunfo del estilo epiceno” (Sontag, 1984, pág. 5). Lo camp se liga en lo extravagante, lo apasionado.

Así encontramos elementos como son la utilización de blanco y negro en la mayoría de los trabajos de Mosquera, lo fuertemente exagerado de sus trazos al momento de generar texturas, la mezcla de características sexuales en la corporalidad de sus personajes, las propias extremidades de algunos de sus personajes dan la idea de formar parte del cuerpo de los mismos, pero si miramos detenidamente, son externas, separadas del cuerpo, la propia piel es confundida con ropajes, personajes que tiene una mirada inocente, amigable pero también poseen ese lado que ha sido corrompido, no se intentan esconder, son seres extravagantes.

2.5 Los Mosquers.

Si hablamos de los Mosquers podemos decir que son personajes que poseen cuerpos con una base estructural humana que juega con la idea de lo animal; Julio Mosquera trabaja con diversas formas y texturas, explorando las entrañas de esos seres, mediante la creación de una piel formada por diferentes capas que dejan niveles internos de la misma visibles, están determinadas por la utilización de la línea que gracias al entramado genera distintas texturas. Cuerpos en los que uno de los aspectos más prominentes son sus garras.



Estos personajes surgen a partir, no solo de la experiencia artística de Mosquera, sino de sus estudios en el campo de las ciencias médicas; el trabajar en contra de sus limitaciones poniendo como ejemplo, la incomodidad que él mismo menciona, al dibujar manos con cinco dedos, lo que proporciona una cualidad específica a sus personajes que en vez de dedos poseen garras y en número varían entre cuatro y dos.

Para Mosquera, un aspecto interesante de “los mosquers”, es la mirada; una mirada que, según él, tiene que transmitir confianza, como “la mirada de un amigo”.

“La extraña anatomía de estos seres nos lleva a dilucidar sobre cuáles son sus capacidades de existencia y sensaciones. Para Carlos Rojas Reyes son cuerpos de la sensación, abriendo campos para otras experiencias sensoriales y perceptivas, cuerpos que han sido capaces de otras cosas completamente diferentes de las que nos habíamos imaginado”
(Mosquera., 2014).

Julio Mosquera se expresa a través de bocetos en blanco y negro, con personajes pícaros y atrevidos, que tienen una fuerza profunda en la estructura de sus cuerpos, en la propia forma y la firme relación que tiene con lo animal y con la textura propia de su piel y de su cuerpo. Otro elemento para resaltar es que, dentro de sus personajes, a pesar de ser varios, se puede apreciar una relación física con el propio Mosquera; muchos de ellos aparentan ser una representación del mismo.



En ese sentido, “los Mosquers” son personajes-monstruos, con identidades inacabadas, alejados de toda taxonomía de las especies, los cuales no podrían ser definidos por sus componentes con estructuras que expresan capacidades, habilidades y gestos intrigantes, una mirada que transmite y busca contar una historia, miradas que han vivido.

Dentro del trabajo y la mecánica que he establecido para la construcción de los personajes, no se busca sacar a los personajes de Mosquera del papel para llevarlos a la escena; el enfoque se centra en los elementos que componen a los mismos, estos elementos que saltan a la vista e intrigán a quien los mira, y llevan a pensar y a preguntarse, de qué son capaces estos personajes, cómo se desarrollan con estas cualidades, con esta forma dada por su creador.

De tal forma que se decidió generar y posteriormente, definir una lista de elementos a considerar como base para la creación de estos personajes, a partir de una discriminación personal de dichos elementos característicos, remarcables, indispensables y determinantes del trabajo de Mosquera, entre los cuales están:

- **Líneas y puntos en pequeños espacios**

Los dibujos de Mosquera se caracterizan por poseer grandes detalles dentro de los mismos; así, se pueden encontrar partes de los personajes llenas de puntos o pequeñas líneas de trazo fino y preciso. Las cuadriculas, las líneas, la precisión entre ellas a manera de tejido o filigrana, que cubren ciertos puntos de sus personajes.



- **Seres andróginos**

Encontramos personajes con características masculinas y femeninas, en especial determinadas por una selección de curvas y rasgos, que denotan lo femenino con un falo prominente y visible, en ciertos casos más definidos que en otros, pero conjugándose con los elementos femeninos en una misma construcción.

- **La visibilización de su estructura anatómica por capas**

Los personajes de Mosquera, dentro de su propia construcción, en situaciones se muestran por capas, su estructura en ciertas regiones se encuentra mermada, dejando a la vista y al detalle, su estructura muscular interna y su estructura ósea.

- **Múltiples extremidades**

A falta de brazos y manos, no es complicado encontrar a “los mosquers” con tres brazos y tres manos o aproximaciones a los mismos, y siempre cada extremidad tendrá distinta cantidad de garras.

- **Garras**

Sin excepción, los personajes de Mosquera poseen garras puntiagudas que varían en cantidad, entre cuatro y dos; siempre se mostrará o denotará que su movilidad se realiza a modo de pinzas.

Estos elementos son pensados como detonadores de las características propias para la creación de estos vestuarios.



CAPÍTULO III

Tomando como referente la estética de Mosquera, para el proceso de exploración práctica varios elementos de su trabajo fueron escogidos como potenciales elementos para la creación del vestuario.

Se tomó la decisión de no trabajar estrictamente con la estética de Mosquera, sino con los propios elementos característicos de su arte que se derivan del trabajo de dicha estética, siendo estos elementos más concretos y fijos con los que se puede trabajar el diseño de vestuario.

“Los nuevos usos del cuerpo, sus resignificaciones y representaciones simbólicas amplían el campo de acción del vestuarista quien deja ya su denominación tradicional para convertirse en un nuevo hacedor de imágenes en tridimensión” (Quintero, 2015, pág. 4).

Se realizó una lista de posibles elementos a usarse como base en los que constan las garras, múltiples extremidades, seres andróginos, la línea y puntos y la estructura anatómica en capas. El primer elemento que se escogió para iniciar el proceso de construcción fueron las garras.

Al pensar en las garras en escena se piensa en su materialidad, y cómo dicha materialidad dialoga con el actor. De ahí se piensa en las cualidades del material a utilizarse, no sería lo mismo un personaje con unas garras de metal pesado y grandes, que con unas garras hechas de algodón que se doblan y ligeras de llevar; así, se plantea la exploración de estas opciones para determinar la calidad de la modificación que subyace para tomar decisiones sobre qué material

Autora: Kyra Montesinos Rosero



escoger para la construcción del vestuario final, ya que solo estamos hablando de una porción, de solo un elemento aislado de la compleja estructura, y elementos conformantes de los personajes de Mosquera.

3.1.- Partitura de acciones

Los elementos escogidos serán incorporados en una exploración a partir de secuencias corporales en base al planteamiento de una partitura de acciones, la misma que se caracteriza por poseer una estructura con un principio y un final claro y a su vez está conformada por varios elementos que también poseen un inicio y una culminación, cada inicio y fin expresado con claridad, es una secuencia fija de naturaleza repetitiva, si hay disciplina dentro de la partitura el actor podrá encontrar significados y la estructura escapará de lo casual y pasará a dominar la técnica y establecer su propia exploración corporal que abre un campo de exploración sobre el movimiento y la energía.

Para la construcción de la partitura de acciones existen varios elementos que forman parte, en primera instancia está el pensamiento creativo, a partir del pensamiento que es la acción interna se llega a la acción externa siendo esta la relación cuerpo-mente, esta relación sumada a la emotividad desarrolla la presencia total, todo esto con el trabajo del training y la técnica que se entiende como el adquirir disciplina a nivel corporal para permitir al actor que desarrolle su presencia escénica.



“La partitura es la que sostiene el trabajo del actor, en la precisión de cada movimiento y en el seguimiento de estos” (II Eugenio Barba, 2020), la utilización de la partitura de acciones es esencial para establecer una estructura basada en la precisión con el objetivo de determinar el modo en el que el actor desarrolla la partitura, en primer lugar sin ningún modificador y cómo al incorporar el vestuario la misma estaría sujeta a modificación.

Toda investigación si se analiza a profundidad es una improvisación la cual se maneja a base de ciertas directrices y dinámicas, puntos de partida y de finalización, en esta investigación en particular es la capacidad del actor de hacer modificaciones en su propia estructura sin perderse en la investigación.

El actor al enfrentarse a una variante en el vestuario que conlleva cualidades distintas, independientemente de que sea la misma secuencia corporal, generará un resultado distinto ya que las condiciones en las que la secuencia es desarrollada y la máquina que las desarrolla en este caso el cuerpo del actor sufren varianza.

3.2.- Bocetos

Se estableció un total de tres bocetos del elemento garras para su posible aplicación de los cuales solo se utilizará uno.

En base al boceto escogido se plantea tres opciones para la construcción, cada una con un material distinto, por ejemplo, si pensamos en las garras, en este caso tenemos:

Autora: Kyra Montesinos Rosero



Elemento	Boceto	Propuesta	Material
Garras	boceto 1	1	algodón
		2	metal
		3	cartulina

Para el boceto escogido correspondiente al elemento garras, en base a lo que podemos ver en la tabla se estableció tres opciones distintas para construcción, cada material fue pensado minuciosamente para ofrecer una característica distinta remarcable, la primera con un material rígido y pesado como el metal, otro un material blando como el algodón y poco estable con su forma y como una tercera opción cartulina lisa y gruesa un material estable en su forma, rígido pero débil.

Se plantea realizar la exploración en la partitura de acciones por cada una de las propuestas para el boceto escogido, tras la exploración de las tres opciones, cada una de manera individual se escogerá una que formará parte del vestuario final, el cual estará conformado por las opciones escogidas de cada uno de los elementos tomados del trabajo de Mosquera, se plantea una dinámica de adición; un elemento que se añade al siguiente en medida de su exploración: a las garras se le añade otro elemento hasta tener el vestuario final construido.

Se procede a crear los bocetos correspondientes al elemento garras. Se partió desde la premisa de pensar a las garras como estructuras en forma de cono que no necesariamente pertenecen a las terminaciones de extremidades, así el primer boceto busca utilizar las garras a

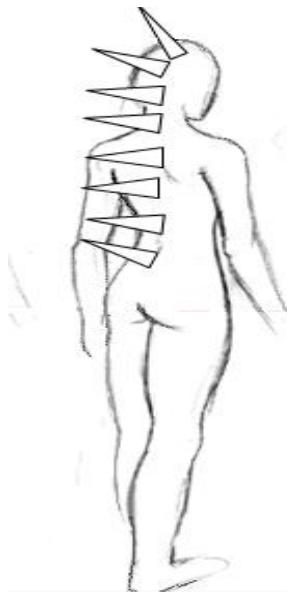
Autora: Kyra Montesinos Rosero



modo de coraza que cubre la parte media de la espalda desde la espalda baja hasta la cabeza siendo estas un total de 8 de alrededor de 3 cm de diámetro y 15 cm de largo, formando una línea de conos puntiagudos con una textura suave y de color blanco.

Con cada boceto no solo se genera una imagen de su posible forma al momento de construirlos, sino que se plasma en el papel a través de la palabra dando cabida al aspecto de la percepción sensible del mismo, cada boceto se encuentra acompañado de un texto.

Imagen 1 1



¹ Peligro, puntas, ojos que miran, amigos de puntiagudo querer, en el cuello, en la espalda, en los pies, rayas, puntos, la m de su nombre y el agujero de su piel. Saltar, saltar la forma
No la sabes, no la entiende, entender, perder, saber, buscar.

Me cambia, se cambia, lo ves y mientras lo ves desaparece viéndote.

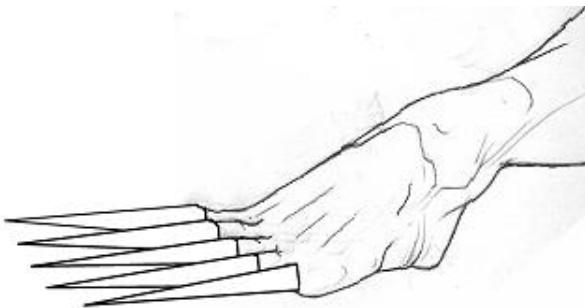
Nunca ha existido, ha mutado, pierna manola de ojo cabellera, ombligo piel vestida intercambiable color.

Autora: Kyra Montesinos Rosero



Como segundo boceto encontramos a las garras como prolongaciones de los dedos de los pies, prolongaciones de alrededor de 10 cm de largo, una por cada dedo del pie en las cuales dentro de su textura encontramos un relieve, siendo dichas garras de color blanco y el relieve de textura rugosa de color negro.

Imagen 2¹



Como tercer boceto se pensó en las garras como conos blancos que salen de cada uno de los dedos de la mano trabajando una dinámica similar a la que se pensó en los dedos de los pies, se piensan como extensión de los dedos de alrededor de 10 cm de largo y con una textura en espiral

¹ *No real, débil, lento, puntas que tienen su propia voz, la curva que no ayuda a mirar, largo, peligroso. Dudas.*

No se parece a algo cómodo, retráctil, resistente al roce.

Agarra miradas, agarra partículas y saberes.

Lento, torpe aire. Ogro, leña, ramas de astillas perdidas.

Pulido de diamante, punta de barco.

Es mentira, son puntas, es un engaño, son puntas.

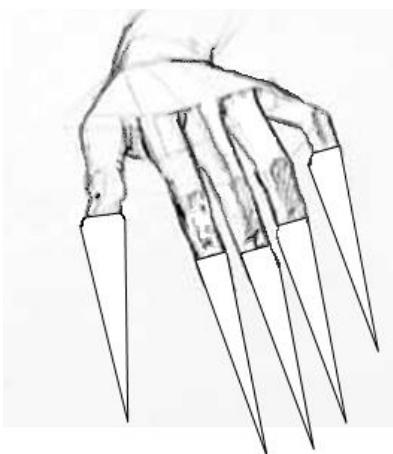
Puntas, Puntas, Puntas

Curvas, bajas, sucias, puntas.

Autora: Kyra Montesinos Rosero



Imagen 3 ¹



Se tomó la decisión de trabajar de forma práctica con el boceto número tres aplicando en el mismo la construcción con tres materiales diferentes que se utilizarán posteriormente.

Como primer material para la construcción se utilizó la cartulina y se construyó un tipo de muñequera que a base de una estructura de metal externa asemejándose a los tendones que conectaban las garras con la mano. Las garras poseían una estructura de color blanco y fueron construidas a base de cartulina y una cobertura de papel mache.

Dicha estructura modificó de manera leve el movimiento de la mano, ya que se mantuvo una relación tamaño extensión concordante entre las garras y el tamaño de la mano extendiendo 3 cm el largo de cada dedo y manteniendo su capacidad de flexión lo cual permitió realizar la secuencia de acciones de una forma semejante a la que encontramos con la mano, llegó a

¹ *La luna, la luna y sus garras de luna, su ojo que se pierde y recelo a lo floreado de la punta, cono, cilindro.*

Puntas que ceden a partir de torsiones

Torsiones de bases lisas, blancas brillantes.

Son varias, son diez, son dos no son, un gran punto se traba al roce,

Se encuentra con la tela, la estira, se pierde y se dobla Se ha trabado. Frustraaaaanteeee.



modificarse la velocidad de realización de la partitura ya que demandaba más cuidado por la fragilidad del material y el agarre de objetos se vio comprometido al no ser posible cerrar la mano de manera completa.

Esto llevó a dos conclusiones fundamentales:

La partitura pensada desde el cuerpo del actor al tener contacto con el vestuario posterior a su creación generó que la forma de los movimientos no se vea realmente afectados por este, dado que no fue parte del proceso de creación, se evidenció un proceso de lucha de poderes entre la secuencia y la influencia del vestuario al sentirse al vestuario como un elemento extraño. En el cuerpo del actor la estructura estaba interiorizada al encontrarse con un elemento extraño se sumió en la estructura aprendida y buscó dejar al vestuario fuera y minimizar su intervención en la estructura de la partitura y la realización de las acciones, el resultado encontrado es la búsqueda de imponer la secuencia aprendida sobre lo que el vestuario demandaba. El actor hacia caso omiso de las demandas del vestuario poniendo en una situación prioritaria la estructura de la secuencia de acciones.

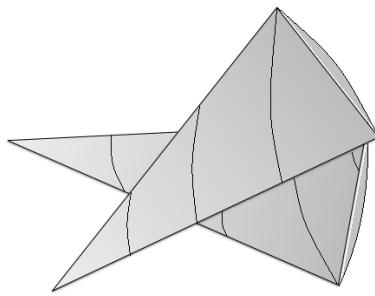
Esto lleva a pensar en cómo influye el vestuario en una partitura de acciones, si se lo introduce posterior a la construcción de las acciones, el vestuario pierde fuerza y pasa a estar subordinado a dicha secuencia.

El tamaño y características de un vestuario puede modificar la movilidad de un cuerpo, pero depende de las características otorgadas si se modificará el cuerpo en mayor o menor rango y de una u otra forma.



A partir de estos resultados el boceto sufrió ciertas modificaciones, en primera instancia se modificó la estructura de una garra por dedo a dos garras en total y se incrementó el tamaño a una gran garra por cada mano de aproximadamente 30 cm, el material base será cartulina blanca gruesa con el borde externo liso por facilidad de plegado.

Imagen 4¹



Se definió que la construcción de las acciones se realizará desde el principio con interacción con el vestuario y se cuestionó la propuesta inicial que establecía explorar tres opciones de material por cada boceto y un posterior proceso de selección, eso con cada elemento escogido de la obra de Mosquera, al visualizar la dimensión de la propuesta, se procedió a centrar el trabajo en el elemento garras que ya estaba siendo explorado, dejando abierta la posibilidad de añadir nuevos elementos pero desecharlo la estrategia inicial, pensando en la

¹ *Conos, cono, blanco, limpio, la línea, cono, perro, enfermo, cono de enfermo, puño perdido, cono Cono, blanco. Es débil, no puede, pierde, una y otra vez, pasos a mil por seguir.*

Horas y horas y no termina, desesperación.

Cae y se levanta cuando todo terminó.

Asustas, asustan, suspira, mira, suda, no se caen, no deja que se caigan.



posibilidad de que dichos elementos puedan ser añadidos a las propias garras o a elementos del espacio o la luz y que no necesariamente plantean un proceso de construcción adicional.

El vestuario debe ser capaz de crear un sistema interno de relaciones que posibilite al espectador una "lectura" que no se agote después del reconocimiento inicial de informaciones "externas" sobre el portador (sexo, edad, época, lugar) sino que se convierta en emisor de signos en función de la acción y de la evolución del personaje (Fernández., 2015).

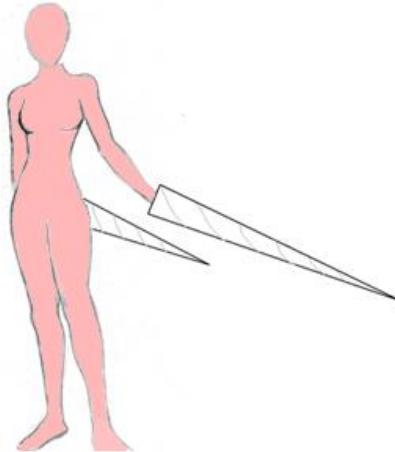
Dichas relaciones se comenzaron a crear, dada la cualidad del vestuario usado; se seccionó el trabajo hacia las garras, garras que por el material y tamaño en conjugación con el trabajo corporal permitían una lectura que denotaba una discapacidad del personaje, una limitación ya que las puntas suprimían no solo la movilidad de manos y dedos, sino que los invisibilizaba.

El hecho de que exista variación en color y textura de las garras con relación a la piel del actor, lo establecía como un elemento externo al personaje, una imposición, una textura ajena a la del cuerpo, garras pensadas y percibidas no como una amenaza ni arma para el ataque sino como un limitante para el cuerpo y movilidad del actor y no solo eso sino que también establecía una lectura por parte del espectador que percibía a dicho cuerpo en un conflicto, un conflicto al verse el actor restringido por parte del vestuario.



Se pudo encontrar una relación, en este caso un conflicto que se buscó explorar más a fondo, mientras más dominante sea el vestuario, mas repercusiones tendrá en el cuerpo del actor, en este caso se visualizó el conflicto del actor al no tener completa libertad con su cuerpo para la realización de la partitura, acciones que si el actor no tuviera las garras las podría realizar de manera más eficaz, pero dada la intervención de este elemento forzó la búsqueda de nuevos movimientos y nuevas formas de llegar a la acción siendo evidente su torpeza al no estar familiarizado con el nuevo estado de su cuerpo.

Imagen 5 ¹



¹ *Bum, bum, cerrados dedos en puño*

Una gran punta sin traba al roce su gemela la acompaña

Punta de dedos que se pierde, la punta cae, el puño sostiene Se fuerza a mantenerse junto.

Te toca solo desde el borde, tan largas, tan lejanas A dos centímetros y no te invade, te rodea.

Pequeña superficie del toque más mal contado.

Con piezas perdidas, dobladas en codos palancas.



Se decidió aumentar aún más el tamaño de las garras a 40 cm, de esta manera se explotaba la cualidad de elemento conflictivo para el actor y así se podría marcar mayor diferencia en el movimiento resultado de la intervención del vestuario.

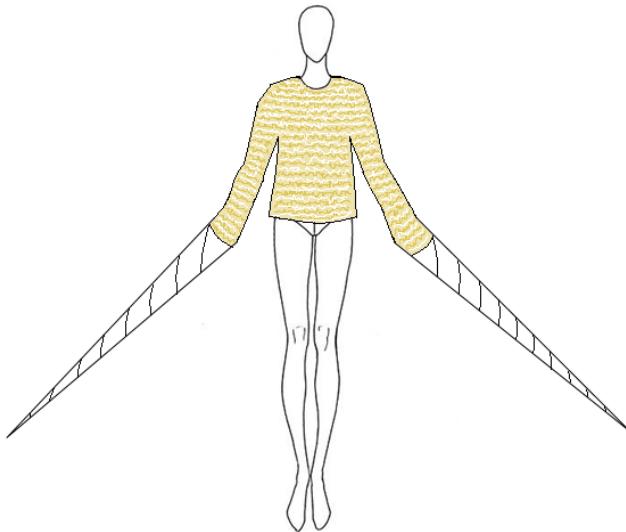
Dentro de los avances alcanzados, a partir del trabajo práctico, se experimentó modificación en la estructura corporal, se pudo observar que las rodillas se mantenían flexionadas y el torso inclinado hacia adelante, el tamaño y forma de las garras se imponía como factor de atención, la atención del espectador se posicionaba en las garras, así como las acciones.

Más adelante, se trabajó el fusionar aún más el elemento de la garra al propio cuerpo; es decir, hasta este punto la garra se visualizaba como un elemento extraño al cuerpo. Se buscó un elemento que cubra el torso y los brazos sobre las garras para unificarlas al cuerpo, que dichas garras se vayan pensando y percibiendo como la piel de este personaje. Al pensar en un elemento nuevo se buscó que mantenga relación con la lista de elementos tomados de Mosquera, así se pasó a escoger el entramado de líneas.

Las garras poseían una textura lisa, y de color blanco, se buscó el contraste de texturas lo que determinaba que el elemento que cubriría el torso tendría que tener textura, una textura de entramado de líneas y en base a esa lógica, se pensó en un buzo, en este caso se encontró uno de color amarillo de lana, con una textura rugosa; esta se usó para la búsqueda de uniformidad.



Imagen 6 ¹



Dentro de este proceso de exploración, ya con la unificación gracias al buzo, se empezó a generar formas, estructuras e imágenes con este cuerpo con torso amarillo rugoso y garras lisas que no estaban hechas para atacar, cabe resaltar que el resto del cuerpo se cubrió de tela negra para neutralizar y dar mayor visibilidad a los elementos que estaban siendo trabajados, llevando a que la parte superior del cuerpo resalte sobre la inferior que no estaba siendo trabajada, pero a pesar de que no eran partes que se estaban interviniendo de manera directa, al estar el cuerpo conectado secciones como las piernas sufrían modificación.

¹ *Mutilante extensión, blanco impoluto que se contamina, tacto inalcanzable*

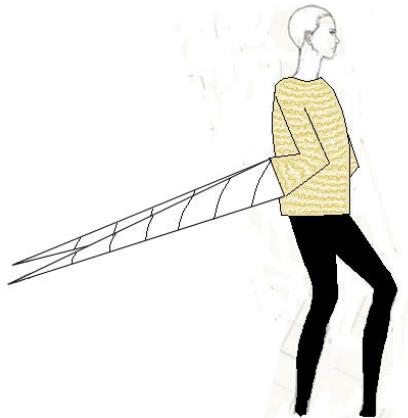
Quebradizo.

Estructura intimidante que entremece Nada más. Un cuerpo acompañante, acompañante de lenguaje distinto que desconoce, no camina, no habla, no mira.

Salta y agua entra, ojos caen, se perdieron desde siempre, pies agarran y dientes ubican.



Imagen 7 ¹



Este proceso de unión entre las garras y buzo, todavía no llegaba a hacerse efectivo, dado que las garras poseían una terminación muy amplia en relación al diámetro de los brazos, notándose incluso debajo de la tela, que existía un corte en la unión de las garras con el brazo; las garras en realidad no eran parte del cuerpo y era evidente tanto para el actor como el espectador, como consecuencia se buscó modificar esa parte de las garras para que coincidieran con el propio brazo.

¹ *Codos en puntas, como esquinas, cara, ojos, sacude el cabello para arreglarlo, rodillas dobladas, cadera abierta, mirada al piso, mira al frente y se pierde.*

*No salta, no corre, mira y la punta sigue, continua, constante, terminal
Amarillo y rugoso, blanco y liso continúa, ni parte de uno no de todos, pies pertenecientes al ser original
Original amarillo o falso, perdido o encontrado, buscado hasta el final, lo deshacen con la mirada de falsedad.*

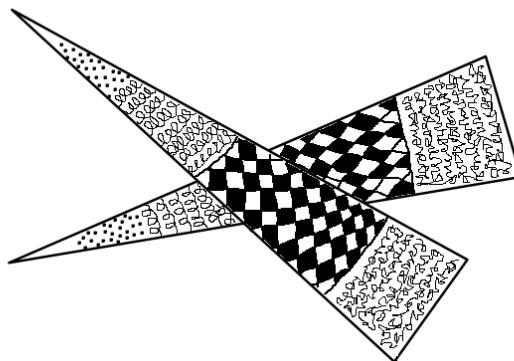


Así también, se pensó en cómo funcionaría la propia diferenciación de la textura de las garras con la textura de torso y la del propio cuerpo.

En un inicio se pensó en la textura del buzo persiguiendo la idea de un pelaje, un pelaje compuesto de un entramado de líneas de distintos tonos, y mantener las garras blancas y lisas asemejándose a uñas, pero esta idea fue perdiendo fuerza, en primer lugar por el color del buzo, ya que el color amarillo no encajaba en la lógica del trabajo de Mosquera y el grosor del mismo no era óptimo llegando a ser suplantado por otro con una textura de lana que variaba entre los colores, gris, negro y blanco acercándose más a Mosquera ya que en pocas ocasiones se ha podido encontrar a Mosquera trabajando con otros colores.

En cuanto a las garras se cuestionó el mantener a las garras lisas ya que se visibilizaba el material del cual estaban hechas y regresando a la propuesta artística de Mosquera, se puede ver que las garras en general, no son lisas, todas las garras tienen una textura, líneas y entramados, se tomó la decisión de trabajar con las texturas y entramados de líneas en base a lana negra, para no solo enmascarar el material del cual estaban hechas sino para darle mayor volumen y establecer una relación con el buzo y unificar por completo estos dos elementos.

Imagen 8 ¹



Dentro del trabajo de exploración, se siente impuesto el personaje; su estructura demanda, que este personaje tenga una actitud cerrada, el pecho cerrado, los brazos cerrados, el cuello encorvado con la mirada hacia el piso e incluso se ha trabajado con el cabello suelto, escondiendo el rostro y cuando el rostro se esconde detrás del cabello suelto, es cuando más vivo se ha visto al personaje, las garras y el torso cobran vida y de vez en cuando la mirada inyecta el ambiente, se puede percibir que el cuerpo se siente encarcelado y lucha dentro de su nueva situación y circunstancias.

3.3 La mirada

Dentro de la exploración se desarrolló un elemento que no se había contemplado, que es la fuerza de la mirada, una mirada que no se proyectara desde los ojos sino desde el objeto que

¹ *Mirada clara, interna, detallada, especialmente inexplicable movilizada, entera, perdida en la mitad, figura de panal que contiene la llanura de su superficie, solicitado el color, lo nulo, lo negro, lo oscuro, lo no piel, la forma menos parecida a lo natural humano, lo no pensado.*



pasa a formar parte de la estructura, porque este personaje, en realidad no mira con los ojos sino con la punta de estas garras; una nueva sensibilidad que adquiere el personaje con sus garras para percibir el mundo a partir de ellas, las garras al ser un elemento nuevo, que el actor explora se ubica en un punto alto de atención, así como las manos cuando tenemos los ojos cerrados, el personaje busca ver y sentir con la punta de las garras, las usa como principal medio de interacción con el entorno y con el otro.

3.4 Lecturas de lo animal

Dentro de la construcción de la partitura de acciones, dada la repetición y la incorporación de los elementos del vestuario esta sufrió modificaciones, adaptaciones de la movilidad del cuerpo a la estructura de las garras que llevaban al espectador a percibir formas y actitudes animales como caballos, jirafas, insectos, etc.



Imagen 9¹



Animales que no entraban en la mecánica de creación dado que en ningún momento se pensó en ellos cuando se creó la partitura, un aplauso dentro de la partitura de acciones era entendido y percibido como una actitud animal, siendo dicho fenómeno de gran interés dentro de la investigación, la dominancia del vestuario y el acercamiento que se dio hacia el propio Mosquera ya que él entra también en el manejo de estructuras animales.

En el proceso de investigación, esto conduce a reflexionar sobre la posibilidad de trabajar en una dinámica donde este elemento abstracto, no codificado, lleva a esta sensación del animal al mundo de la forma, que se modifica en otras formas que terminan leyéndose como estructuras animales.

¹ *Mosquers, Mosquera, rayas, puntos, líneas, manchas fijas y delineadas en el espacio, frío, blanco, liso, su identidad se proclama en la superficie resbaladiza, la mirada del extraño encuentra un encuentro con el artista originario, salta, se fusiona, se crea la estructura que no se quiebra, con esquinas, con líneas y curvas se plantea, dejándola crecer solo hasta la cadera..*



Por un momento dentro de la exploración se pensó en seguir la línea de lo animal, animalizar al cuerpo, explorar que acercamiento a estructuras animales se pueden encontrar dadas las cualidades del vestuario, todo en base a un estancamiento en la exploración, ya que con las garras y el torso se pensó que no se podía llegar más allá, la estructura corporal se había estancado en una modificación del torso y los brazos y una leve intervención de las extremidades inferiores, dando un atisbo de animalidad, una breve idea de personaje pero sin establecerse ni consolidarse, la parte inferior del cuerpo se visualizaba separada, ajena al resto del cuerpo y con el tiempo el proceso se mantuvo estático.

En este proceso seguían existiendo elementos relacionados con la parte inferior del cuerpo que aún tenían que ser trabajados, se pensó en la posibilidad de añadir más elementos y complementar la parte inferior con otras estructuras, se tomó la decisión de explorar la parte inferior con un nuevo elemento de vestuario y se vea involucrada en el proceso de igual forma que la parte superior.

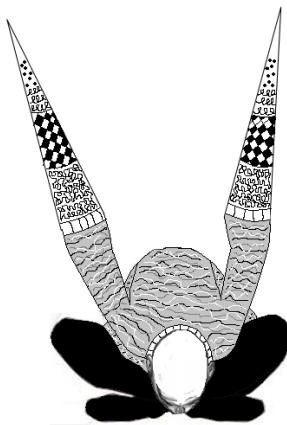
En este punto se empezó a trabajar en la parte inferior del cuerpo, trabajar el vestuario en las piernas. Las partes ya desarrolladas dentro del vestuario, como las garras y el torso, determinaron que las piernas y en espacial las rodillas -dentro de la estructura- tendrían que estar dobladas; partiendo desde esa premisa y en búsqueda de no comprometer la movilidad se pensó en el uso de elásticos, que dentro de la lógica de Mosquera entran en la idea de las líneas y para mantener la lógica de color y en contraste con la base negra de las piernas se emplearía el color blanco.



Estos elásticos buscaban mantener y potenciar la estructura de las rodillas, mantenerlas dobladas sin comprometer la capacidad de movilidad y otorgando un conflicto a dicha sección ya que los elásticos establecían una fuerza contraria a la de las rodillas generando tensión en la parte inferior del cuerpo. Esta idea fue rechazada, tras explorarla de manera práctica, debido a la relación de los elásticos con las rodillas, ya que se separaban, enredaban y rompían mientras se intentaba realizar el movimiento, el uso de los elásticos interfería en la propia realización de la secuencia corporal no de una manera positiva sino que complicaba el movimiento y dificultaba mantener la estructura ya trabajada, causaba incomodidad y generaba poca limpieza en los movimientos, los elásticos se chocaban y enredaban con las garras siendo esta propuesta no viable dentro de la construcción del vestuario y se retomó el trabajo únicamente con garras y buzo en búsqueda de desarrollar la parte inferior solo con estos dos elementos.

Dentro del trabajo con el tiempo se intentó minimizar la visibilización de la piel del actor, para que exista una piel uniforme a base de la textura de lana y los colores negro, gris y blanco, se llegó al punto en el que la propia piel del actor interfería en la forma y la imagen del personaje, siendo incorporadas medias de color negro para cubrir los pies y un cuello de tortuga negro para cubrir la piel del cuello, se buscó trabajar más la parte inferior del cuerpo, desarrollando secuencias en el piso y con mayor desplazamiento y en cuanto a la construcción del vestuario que por el uso se había deteriorado, en especial las garras, se buscó utilizar una cartulina de mayor calidad para que el vestuario sea más duradero y no se desgaste con tanta facilidad y la búsqueda de unos acabados más limpios en su diseño.

Imagen 10¹



De ese modo, se llegó a la unificación más firme y a una estructura más sólida, el cuerpo se modificó cada vez más con imágenes de un cuerpo cada vez más alejado de lo humano, pero ya no tan arraigado a lo animal, un ser entre estos dos elementos, con posiciones y actitudes nuevas y extrañas que todavía no adquirían sentido pero se mostraban frescas e interesantes, aunque todavía no se desarrollaba la parte inferior del cuerpo por varios motivos, el uso del negro que neutralizaba dicha sección y que no estaba siendo influenciado de manera directa.

3.5 Los usos del vestuario

A partir de este punto se pensó en una nueva línea de investigación, ya no se iban a aumentar elementos al vestuario, ya que el vestuario se había consolidado como tal, una base negra

¹ *Orejas, cabeza sin cuello, un cuerpo a la mitad, superior, extendida, alargada, con líneas, puntas de orejas y colas perdidas y encontradas en el camino de lejos de casa, no hay cas, no hay camino, no hay pies ni destino, orejas de manos, codos de colas, puntas de alas y ojos de puentiguda existencia.*

Se pierde, cuello, punta, manos, seres, extras, colas, manos perdidas y pies sin perder.

Autora: Kyra Montesinos Rosero



sobre la piel del actor y un buzo de lana con entramado de líneas en colores gris, blanco y negro con garras adheridas a cada manga, garras de color blanco y texturizadas con lana negra.

El objetivo de construcción de personaje se basó en el uso del vestuario para modificar el cuerpo del actor que se enfrenta a una partitura de acciones, hasta este punto dentro de la exploración, se usó al vestuario solo de una manera, al buzo como buzo y a las garras como extensión de las extremidades, se planteó entonces pensar en los distintos usos que se podían dar al propio vestuario, pensarlo como un objeto que podía ser utilizado de distintas formas y por ende relacionarse de maneras distintas con el cuerpo.

Qué sucede si se usa el saco en la cabeza, si se ponen las garras en los pies, y un sinfín de posibilidades de uso que se pueden desarrollar a partir de este objeto, se había establecido un uso cotidiano de este objeto y se propuso romper ese uso y buscar nuevas formas.

En pos de romper esta lógica se detuvo el proceso de construcción del vestuario y a partir de la estructura obtenida se buscó explorar en temas de uso, de relación con el cuerpo y allí se encontró una nueva posibilidad, determinando que el modo de uso de una misma estructura de vestuario determina un cambio de imagen y por ende un cambio en la estructura corporal del actor que daría vida a la estructura corporal de un personaje.

Se realizó un proceso de investigación corporal en la que el actor al encontrar un uso del objeto que resulte interesante o intrigante lo explora en relación con el espacio, manteniendo en



cuenta el cambio de niveles y velocidades, para encontrar acciones que complementen la estructura determinada por el vestuario.



CAPITULO IV

4.1Personajes

Tras un profundo proceso de exploración y descarte entre varios usos posibles, se determinaron 3 propuestas de uso en las que el vestuario intervenía y de manera visual se establecía una modificación de imagen y a nivel práctico una estructura con respecto al actor que generaba una idea de un posible personaje.

Si bien el proceso no se desarrolló hasta obtener un personaje en completa forma en las que los elementos de la escena como texto, escenografía, iluminación, vestuario puedan tomar partido y evidenciar al personaje en una situación dramática pero se desarrolló hasta el punto necesario para poder analizar los distintos resultados y entender estas tres propuestas como sólidas y acertadas para con la creación de personajes, que poseen coherencia y ante su visualización son capaces de transmitir aspectos de la personalidad e identidad del personaje.

Así se encontraron tres posibles estructuras de personajes:

4.1.1Primero.

Se procedió a utilizar el saco, de costado, el orificio del cuello queda al costado izquierdo del estómago, se introduce desde la parte más ancha el brazo izquierdo coincidiendo con una



garra y la otra en el pie izquierdo, generándose una estructura dividida, diferente lado izquierdo y lado derecho, el lado izquierdo con extremidades con terminación de garras y toda la sección de torso y pierna cubierta por el buzo y el lado derecho completamente neutro cubierto de negro.

Se visibiliza como un ser con una estructura física particular, con una marcada dificultad a momento de caminar propiamente dada la diferencia de proporciones del lado izquierdo con el lado derecho, las distintas formas de movilización varían entre el arrastre y la caminata priorizando el peso en el lado derecho, un ser con desplazamiento lento y pausado, que por la curvatura de su espalda se visibiliza de una edad avanzada o víctima de una enfermedad, sumiso, y de aspecto descuidado, pobre, un ser que deambula por el espacio con actitud de derrota. Un ser que no tiene un lugar a donde ir, indefenso a pesar de poseer dos extremidades prominentes con terminaciones en punta que no se ve como una amenaza.

Aquí volvemos a encontrar la lectura de las garras como una debilidad más que como un elemento para la defensa, las demandas del vestuario impiden el correcto movimiento del cuerpo, volviéndolo, inestable y lento estableciendo un modo específico de locomoción.

El vestuario además de limitar el movimiento de mano y pie los invisibiliza ante el espectador siendo suplantados por las garras, es un ser con rasgos humanos claramente reconocibles, que no posee un género establecido en especial en el lado izquierdo y el lado derecho libre de la relación directa con el vestuario marca una gran diferencia.



Dentro de la exploración corporal se determinó la marcada diferencia que se evidencia entre los dos lados, si se mantiene el actor de costado hacia el público, si solo muestra un lado a la vez, es mucho más evidente establecer los cambios que se desarrollan en el lado con garras y el lado libre.

Dentro de esta estructura se desarrolla la idea de un personaje que se encuentra fragmentado, un personaje con una doble personalidad o realidad, que en ciertos momentos es un ser normal común y corriente y en otros momentos es un ser deformado limitado por su propio cuerpo. Se trabaja mucho con la propia diferenciación entre lado izquierdo y lado derecho.

Imagen 11





4.1.2 Segundo

El segundo personaje se entendió como un ser recto, firme y grande; esta estructura se genera con la utilización adecuada del saco, metiendo la cabeza por el cuello, pero ahora poniendo los codos flexionados a la altura de los hombros, ensanchando la imagen del torso pero dejando los brazos sueltos, lo que se percibe como hombro es en realidad el codo dejando a las garras colgando, así se genera una dinámica interesante, ante el poco control que tiene el personaje sobre las garras, además del desmedido y poco equiparado tamaño con relación al torso y las piernas, y del largo excesivo de los brazos con relación al cuerpo, y el hecho de tener un relieve prominente en el pecho a causa de las manos además de no poseer gran flexibilidad en cuanto al torso genera la idea de un ser con autoridad, un policía, un militar idea que se fortalece analizando la textura y colores para con el torso asemejándose a una tela de camuflaje.

Es la estructura de un personaje que se presenta recto y valiente ante las situaciones, posee una gran movilidad de las extremidades inferiores en contraste con las extremidades superiores que se encuentran inertes, ya que las mangas y las garras se encuentran vacías. Es un personaje que sigue las normas, y busca resolver los problemas de manera ágil, pero sin sus brazos con estas extensiones con terminación en garras se ve impedido de realizar muchas acciones y son los pies y piernas los que cobran vida ya que las usa en lugar de sus brazos, presentes pero inútiles.

En cuanto al movimiento vemos la rigidez del torso prominente con el bamboleo de estas extremidades superiores que interfieren y que de manera errática cuelgan en los costados, es un



personaje con un deseo de control, que se impone ante los demás y que lida constantemente con lo que no puede controlar, su movimiento gira en torno a este no control de ahí radica el uso del color, la nulidad de la parte inferior y la dominancia en volumen, color y textura del torso.

Imagen 12



4.1.3 Tercero

Para con la tercera estructura en cuanto a uso de vestuario se puede establecer que se mantiene prendas negras tanto en torso como piernas que dejan en evidencia la silueta femenina y este saco con garras pasa a estar ubicado en la cabeza del actor, cubre la cabeza de tal forma que las garras caen por los hombros, una por cada lado, el resto cubre de manera completa el cabello, se genera una idea de que el personaje presentado es una mujer con prominente y



evidente excentricidad en el cabello, se crea la imagen de una mujer con un cabello que termina en puntas, en garras, una raíz suave con una terminación rígida que desarrolló dentro de la exploración que el personaje sea capaz de jugar con este elemento.

Es presentada como una mujer sabia, en su cabeza mantiene su esencia, piensa y analiza sus movimientos, la velocidad y estructuras erráticas no la caracterizan, se evidencia el paso del tiempo y la dureza de la experiencia es un ser que literalmente carga el peso de su historia, posee una raíz suave cálida, diversa e inocente que se endurece y va adquiriendo peso y rigidez con el paso del tiempo, el peso de una vida lejos de los impulsos, lejos de lo desconocido, una vida segura, sin sorpresas ni imprevistos, un peso que se acrecienta y es decisión del individuo si utiliza ese peso como herramienta para la creación de algo positivo o lo utiliza como arma y escudo protector para alejar a los individuos a su alrededor.

Los colores marcan un aspecto fundamental en esta construcción en la que todo el brillo y realce se presenta en la cabeza marcando esta como el punto focal, el conjunto de blanco negro y gris en esta presentación texturizada en esta maraña indescifrable que explica las distintas y variadas experiencias y como estas dejan marca.



Imagen 13





CONCLUSIONES

Se puede entonces afirmar, después de haber realizado el proceso de exploración, que es posible utilizar al vestuario como base para la creación de personajes, al demostrarse que este ha reafirmado su potencial e importancia dentro del trabajo de la escena; no solo como la primera imagen del personaje ante el espectador o como elemento complementario a la idea y el contexto que la obra emplaza al personaje, sino como modificador mismo de la estructura de un cuerpo, como modificador de la imagen de un cuerpo en escena como este elemento crucial para con la expresión de la esencia de este.

Resultó de gran importancia entender cómo el vestuario se relaciona con el cuerpo, entender lo que se percibe y trabaja en el vestir no solo cotidiano sino también el propio de la escena, entender que el cuerpo en escena es un cuerpo construido y que el cuerpo en conjunto con el vestido también conforma un cuerpo construido centrando este como primer elemento central de que se puede construir el personaje a partir de este elemento

Se pudo evidenciar en el proceso de investigación ese dialogo que se obtiene entre cuerpo y vestuario en el que se fusionan para generar una coherencia que derive en este resultado esperado en el que el vestuario se vuelve piel y presenciamos el nacimiento de este nuevo ser listo para habitar la escena, que comunica y sobre todo posee esa esencia única que lo caracteriza.



El quien lo usa y como lo usa fueron premisas claves para el trabajo ya que el quien en este caso el actor posee una conciencia y una estructura individual que ya marca una lectura y una aproximación al trabajo de una manera determinada, y el cómo lo usa ya que en la última etapa del proceso de investigación, esta pregunta llevo a desarrollar las tres estructuras para posibles personajes que se lograron desarrollar a partir de la experimentación en las distintas formas de uso para ese vestuario, la ruptura del uso cotidiano del mismo y la apertura a nuevas perspectivas derivadas de esta exploración.

El mantener una idea clara de qué elementos usar es de gran importancia no solo para mantener el proceso de creación en una lógica clara y precisa, sino que en el resultado final se puede mostrar un producto consistente y coherente, siendo certera la decisión de reducir el proceso de exploración a un solo elemento principal del trabajo de Mosquera en este caso las garras y utilizar los demás elementos como complementos para el mismo.

La creación de secuencias corporales y de estructuras de personaje o de escena previo, limitan la intervención del vestuario, el vestuario al ser añadido después del proceso de creación sufre una mutilación en sus capacidades, siendo necesario entender que para un correcto desarrollo del personaje es importante que el vestuario entre desde el primer minuto del proceso de construcción para obtener un resultado coherente que dialogue de manera armónica y obtenga los aspectos necesarios para no percibirse meramente como un elemento utilitario sino parte integral del personaje como ser.



El vestuario es un elemento que se fusiona con el cuerpo del actor, posee sus propias cualidades y demandas dándole la capacidad de modificar no solo la imagen del actor sino de intervenir en el cuerpo con relación a su movilidad al entenderse este como el primer espacio con el que se dialoga y como a partir de este la relación con el exterior se ve intervenida, esta piel modifica la naturalidad del actor con el exterior y como el exterior interactúa con este a partir de su calidad visual estructural comunicativa con otros y con el espectador siendo así capaz de contar y evidenciar la naturaleza del personaje.

El objetivo de esta investigación se centró en establecer la capacidad del vestuario para ser una base para la creación de personajes llegando a tres ideas posibles de personajes. No se llegó a una creación propiamente dicha de un personaje dentro de la investigación, pero se llegó a profundizar en la mecánica de creación, a partir de la base estética de Mosquera, tras la definición de un elemento central sobre el cual se construyó una textura y una forma que luego se visualizó como objeto y a partir de los distintos usos de este en el cuerpo se llegó a establecer ciertas estructuras en las cuales se visualizaba la potencialidad de al ser trabajadas en mayor profundidad poder convertirse en personajes rompiendo las estructuras preconcebidas para con la creación del vestuario, formas que se basaban en un texto, imágenes elaboradas a partir del conocimiento del personaje en papel, si bien se vislumbran ausentes los demás elementos al no ser un trabajo que llegó a la puesta en escena, los avances obtenidos dejan abierta la posibilidad de tener a este motor como germen para la creación del personaje.

Este proceso de investigación marcó un antes y un después a nivel personal al momento de abordar y entender al vestuario, para así ser capaz de desarrollar procesos futuros siendo

Autora: Kyra Montesinos Rosero



capaz de entender la fuerza de este elemento, comprender sus mecánicas relacionadas con el actor, la escena, el espectador y el conocimiento para desarrollar procesos de creación conscientes de este elemento y con el propósito de utilizarlo como herramienta para enriquecer la escena, el personaje y su construcción.



Bibliografía

Akerman, M. (15 de 01 de 2020). *Imaginarium*. Obtenido de Deformación esperpéntica:

<http://im-akermariano.blogspot.com/2017/07/arte-y-esperpento.html>

Deangelis, S. (2014). Oskar Schlemmer, el Ballet Tríadico y el vestuario en la Bauhaus.

telon de fondo, 14.

Deangelis, Sol;. (2015). El vestuario, como espacialidad identitaria en la construcción.

Escena Uno / Escenografía, dirección de arte y puesta en escena, 2.

Fernández., D. (2015). Introducción. . En D. Fernández., *El vestuario en la historia y en la ficción escénica*. (pág. 5). Madrid.

Hugo Petersen, F. A. (10 de 01 de 2020). *EL ESPERPENTO COMO PRECEDENTE LITERARIO DE LA VISION ARTISTICA DOMINANTE EN LA CULTURA ACTUAL.* Obtenido de

<http://www.oc.lm.ehu.es/cupv/univ97/comunicaciones/comuni05.htm>

Ies Floridablanca, M. (02 de 12 de 2019). *Artes escénicas*. (2013). Obtenido de . “La apariencia externa del actor, vestuario.: <https://arteescenicas.wordpress.com/apariencia-externa-delactor-el-vestuario/>

II Eugenio Barba. (12 de 01 de 2020). Obtenido de

http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lte/olmedo_c_ij/capitulo2.pdf

Mosquera., J. (2014). Prólogo. En J. Mosquera., *Estética de la curiosidad*. cuenca: objetos singulares.

PRECKLER, A. M. (s.f.). El feísmo y su belleza.



Quintero, M. B. (2015). DE VESTIR DES. REPENSANDO EL TÉRMINO VESTUARIO. En M. B. Quintero, *DE VESTIR DES. REPENSANDO EL TÉRMINO VESTUARIO* (pág. 1). Argentina: Universidad Nacional de La Plata.

RAE. (05 de 04 de 2020). Obtenido de Diccionario de la Real Academia de la Lengua Español. Madrid.: www.rae.es

Rodríguez, L. A. (15 de septiembre de 2015). VESTIR EL CUERPO EN ESCENA:REFLEXIONES SOBRE EL VESTUARIO TEATRAL. córdoba, argentina: XIX Jornadas de Investigación en Artes,CePIA de la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Córdoba.

Sontag, S. (1984). *NOTAS SOBRE LO «CAMP» en Contra la interpretación y otros ensayos*. barcelona: Seix Barral. Obtenido de <http://www.hugoribeiro.com.br/biblioteca-digital/Sontag-Susan-Notas-Sobre-Lo-Camp.pdf>



APÉNDICES

Fotografías de murales de Julio Mosquera

Imagen 14



Imagen 15





Imágenes del proceso

Imagen 16



Imagen 17





Imagen 18



Imagen 19





Imagen 20



Imagen 21





Imagen 22



Imagen 23





Imagen 24

