

An anatomical illustration of a human torso, showing the ribcage and skull. The illustration is rendered in a dark, monochromatic style with high contrast, highlighting the skeletal structure. The ribcage is the central focus, with the skull positioned below it. The background is dark, making the white and light gray tones of the bones stand out.

Anatomia De Un Cadaver

*Un Diario Reflexivo sobre el Rediseño y
Conceptualización de Arte y Vestuario de
la puesta en escena "el cadáver "*

Simón Valencia Rodríguez
Universidad Pontificia Bolivariana
Escuela de Arquitectura y Diseño
Facultad de Diseño de Vestuario
2024





Anatomía De Un Cadáver: Un diario reflexivo sobre el diseño y conceptualización de arte y vestuario de la puesta en escena “el cadáver”.

Simón Valencia Rodríguez

Trabajo de grado presentado para optar al título de Diseñador de Vestuario

Asesores

Mauricio Velásquez Posada Magíster (MSc) en Artes plásticas y visuales

Ana María Sosa Londoño Magíster (MSc) en Ciencias sociales y diseño de vestuario

Universidad Pontificia Bolivariana

Escuela de Arquitectura y Diseño

Diseño de Vestuario

Medellín, Antioquia, Colombia

2024

El contenido de este documento no ha sido presentado con anterioridad para optar a un título, ya sea en igual forma o con variaciones, en esta o en cualquiera otra universidad.

Dedicatoria

Dedicado a todo amante de la magia detrás del telón.

Agradecimientos

A mi familia y amigos, que de manera incondicional me acompañan en mis locuras y arrebatos. También agradezco a Juanjo, Karol, Andre, Aleja y Juan Fernando, quienes me abrieron las puertas de esta lúgubre puesta en escena y me permitieron aportar un granito de arena. Por último, pero no menos importante, a mis instructores del curso de diseño teatral de la Universidad Javeriana, quienes me aconsejaron y guiaron, y a Mónica Franco Callejas, esa persona que cada día me enseña lo bello que es diseñar para las artes escénicas.

Contenido

Dedicatoria	4
Agradecimientos.....	5
Lista de tablas	8
Lista de figuras	9
Resumen	11
Abstract	12
Introducción	13
1 Planteamiento del problema.....	14
2 justificación	15
3 objetivos	16
3.1 Objetivo general	16
3.2 Objetivos específicos.....	16
4 metodología.....	17
5 el diario: resultados de la investigación	21
5.1 El cadáver: todo acerca de la obra.....	21
5.1.1 “El cadáver del señor García” como base del proyecto dramático.....	21
5.1.2 El cadáver como resultado de una exploración corporal	23
5.1.3 Desglosando la obra.....	24
5.1.4 Sobre los personajes.....	31
5.2 Dirección de arte: La oscuridad que despierta	37
5.2.1 Anomalía la palabra clave.....	37
5.3 El vestuario.....	41
5.3.1 El movimiento: el factor que determina el vestuario	43
5.3.2 Lo existente.....	45

5.3.2 Bocetación final	49
6 conclusiones	54
Referencias	55

Lista de tablas

Tabla 1 plantilla de desglose de escenas	25
Tabla 2 Escena 1	25
Tabla 3 Escena 2	26
Tabla 4 Escena 4	27
Tabla 5 Escena 4	28
Tabla 6 Escena 5	29
Tabla 7 Escena 5.1	30

Lista de figuras

figura 1 Portada de “El cadáver del señor Garcia” (1930).....	22
figura 2 Analogía visual de las corporalidades y expresiones como medio para crear una dramaturgia.....	23
figura 3 Collage y palabras clave de la obra “el cadáver”	31
figura 4 Anotaciones sobre el personaje de Amanda	32
figura 5 Anotaciones sobre el personaje de Rogelio	33
figura 6 Anotaciones sobre el personaje de Rosario	34
figura 7 Anotaciones sobre el personaje de Clementina	35
figura 8 Collage de la dirección de arte.....	39
figura 9 Collage de la dirección de vestuario	42
figura 10 Registro de movimientos de momentos claves de la obra 1	44
figura 11 Registro de movimientos de momentos claves de la obra 2.....	44
figura 12 Análisis del vestuario existente más anotaciones relevantes	46
figura 13 Análisis del vestuario existente más anotaciones relevantes	46
figura 14 Análisis del vestuario existente más anotaciones relevantes	47
figura 15 Análisis del vestuario existente más anotaciones relevantes	47
figura 16 Bocetación inicial	48
figura 17 Referencias y bocetación Rogelio	49
figura 18 Referencia y bocetación Amanda	50
figura 19 Referencia y Bocetacion Rosario.....	50
figura 20 Referencia y Bocetacion Detective.....	51
figura 21 Referencia y Bocetacion Clementina.....	51

figura 22 Referencia y Bocetacion Cadaver.....	52
figura 23 Referencia y Bocetacion accesorio.....	52

Resumen

Este proyecto es un diario personal que busca dejar constancia de las enseñanzas y todo el camino recorrido para llevar a cabo la conceptualización y el posterior diseño de vestuario de la obra "El cadáver". Esta puesta en escena fue desarrollada de manera colectiva por el grupo de estudiantes de tercer año de actuación de la Escuela del Pequeño Teatro en Medellín. Actualmente, el proyecto busca trascender su imagen académica y convertirse en una obra de mayor connotación dentro de la ya amplia oferta teatral de la ciudad.

Para hacer posible este diario, se parte de una investigación que busca entender y desentrañar la obra "El cadáver". Posteriormente, se inicia un trabajo creativo en el que las referencias visuales y los elementos de la cultura en general forman un proyecto que busca ser inmersivo para cada persona que vea esta puesta en escena.

Palabras clave: teatro, vestuario escénico, adaptación, dirección de arte

Abstract

This project is a personal diary that seeks to record the teachings and the entire journey to carry out the conceptualization and subsequent costume design of the play "El cadaver". This staging was developed collectively by the group of third year acting students of the Escuela del Pequeño Teatro in Medellín. Currently, the project seeks to transcend its academic image and become a work of greater connotation within the already wide theatrical offer of the city.

To make this diary possible, the starting point was an investigation that sought to understand and unravel the play "El cadaver". Subsequently, a creative work begins in which visual references and elements of culture in general form a project that seeks to be immersive for each person who sees this staging.

Keywords: theater, stage costumes, adaptation, art direction

Introducción

El presente diario surge con el propósito de explorar mis habilidades como diseñador y director de arte, puesto que siempre he sentido una conexión con este campo, aunque necesitaba un proyecto que me permitiera justificar y estructurar esa inquietud. *El cadáver* se convierte, por consiguiente, en la oportunidad ideal para iniciar este proceso de aprendizaje y experimentación en el ámbito escénico.

Ahora bien, este trabajo no solo busca el desarrollo técnico, sino que también plantea preguntas fundamentales: ¿Cómo crear un ambiente que englobe una idea de diseño de manera coherente? ¿De qué forma el vestuario puede convertirse en un elemento inmersivo que, simultáneamente, comunica significados profundos y emocionales? Así pues, el diseño de vestuario en el teatro presenta desafíos únicos, dado que debe equilibrar lo funcional y estético.

En cuanto a mi objetivo, se enfoca en la creación de un vestuario que aporte significativamente a la narrativa escénica, apoyándose en un lenguaje visual que complementa la interpretación actoral. De igual manera, este proyecto me permite profundizar en el medio teatral, donde el vestuario es una herramienta clave para la construcción de atmósferas y personajes.

A continuación, este diario documentará el proceso de investigación y creación, acto seguido de una fase de conceptualización que conectará lo teórico y lo práctico. En conclusión, *El cadáver* se convierte en el punto de partida para desarrollar y entender mis capacidades como diseñador en el fascinante mundo del teatro.

1 Planteamiento del problema

El problema central de este proyecto radica en la necesidad de experimentar con el diseño de vestuario escénico, explorando herramientas, técnicas y formas que permitan crear un diseño coherente y significativo dentro de una puesta en escena. A lo largo del proceso, se busca encontrar métodos creativos y prácticos que sirvan no solo para el desarrollo del vestuario en sí, sino también para generar un aprendizaje integral en mi formación como diseñador de vestuario.

Dado que el diseño escénico va más allá de lo puramente estético, el reto consiste en entender cómo los elementos visuales del vestuario pueden interactuar con la narrativa, los personajes y el entorno teatral. Así, la intención de este proyecto no es solo obtener un producto final, sino también construir una experiencia de aprendizaje personal. A través de la obra *El cadáver*, este proceso se convierte en un laboratorio creativo donde puedo experimentar con nuevas ideas y herramientas que me permitirán desarrollar mi identidad como diseñador.

En síntesis, el proyecto plantea la interrogante de cómo integrar el diseño de vestuario en el ámbito escénico de manera que contribuya significativamente a la puesta en escena, y al mismo tiempo, sea una oportunidad para ampliar mis conocimientos y habilidades en este campo.

2 justificación

El interés que motiva este proyecto es profundamente personal, nacido de mi fascinación por las artes escénicas y el diseño de vestuario como medio de expresión visual dentro del teatro. Desde siempre, he sentido una atracción hacia la capacidad del vestuario para contar historias, aportar matices a los personajes y ser un elemento fundamental en la construcción de la atmósfera de una obra. Sin embargo, este interés va más allá de lo meramente estético; se trata de un deseo de experimentar y explorar cómo el vestuario puede integrarse de manera orgánica y significativa en la narrativa escénica.

El proyecto de vestuario para *El cadáver* surge como una oportunidad invaluable para profundizar en este campo que tanto me apasiona. Más que un ejercicio académico, este proceso me permite explorar nuevas herramientas y enfoques creativos que amplían mi perspectiva como diseñador. A través de esta experiencia, quiero no solo desarrollar mis habilidades técnicas, sino también sumergirme en un proceso reflexivo que me permita entender el diseño escénico desde dentro, explorando sus desafíos, posibilidades y límites.

La justificación de este proyecto radica, entonces, en el aporte personal que representa. Cada etapa del trabajo, desde la investigación hasta la creación, tiene como objetivo construir un aprendizaje significativo para mí como diseñador de vestuario. Este proyecto no busca necesariamente un impacto externo o una aportación general al campo teatral, sino que se convierte en una plataforma de crecimiento personal. Cada descubrimiento, cada obstáculo superado, será un paso más en mi formación y un cimiento sobre el cual construiré mi carrera en el ámbito del diseño escénico.

En este sentido, *El cadáver* no es solo un proyecto de vestuario; es un viaje hacia mi propia comprensión del arte y del diseño teatral. El verdadero valor de esta experiencia reside en el proceso de exploración y autodescubrimiento que me permitirá evolucionar como profesional y como creador.

3 objetivos

3.1 Objetivo general

Desarrollar un diseño de vestuario para la obra *El cadáver* que integra herramientas y técnicas del diseño escénico, con el fin de explorar y potenciar mis habilidades como diseñador de vestuario, al mismo tiempo que se crea una experiencia de aprendizaje personal que contribuye a mi formación y autodescubrimiento en el ámbito de las artes escénicas.

3.2 Objetivos específicos

- Realizar un estudio de contexto sobre la obra *El cadáver*, analizando aspectos históricos, culturales y estéticos.
- Explorar nuevas narrativas visuales, reinterpretando elementos históricos y simbólicos para crear nuevos contextos en el vestuario.
- Investigar herramientas y técnicas de diseño escénico, experimentando con materiales y enfoques para complementar la narrativa.
- Fomentar la reflexión crítica sobre el proceso creativo y las decisiones tomadas durante el diseño.
- Diseñar un vestuario que impacte visualmente y dialogue con los personajes y la puesta en escena, enriqueciendo la experiencia teatral.

4 metodología

La metodología de este proyecto se basa en la creación de un diario en forma de bitácora, que servirá como un registro integral del proceso de diseño del vestuario para la obra *El cadáver*. Este enfoque permitirá documentar mis aprendizajes, reflexiones y experimentaciones de manera sistemática y creativa. A continuación, se describen las fases y componentes clave de esta metodología:

1. **Desglose de Guion:** El primer paso consistirá en un análisis detallado del guion de *El cadáver*, donde identificaré momentos cruciales, características de los personajes y temas centrales. Utilizaré gráficos que representen visualmente las relaciones entre los personajes y sus arcos narrativos, lo que facilitará una comprensión profunda de las necesidades de vestuario y su impacto en la narrativa.
2. **Exploración Visual a través de Collages e Ilustraciones:** Emplearé técnicas de collage e ilustración para desarrollar conceptos de diseño. Estos elementos visuales combinarán influencias históricas, culturales y estéticas, permitiéndome experimentar con texturas, colores y formas. Esta fase no solo enriquecerá el proceso creativo, sino que también ayudará a establecer una identidad visual coherente para los personajes.
3. **Seguimiento de movimiento y comportamiento escénico:** Observaré detenidamente el movimiento y comportamiento de los personajes en escenas clave. Este seguimiento me permitirá adaptar el diseño del vestuario a las dinámicas físicas de los actores, asegurando que el vestuario no solo sea visualmente atractivo, sino también funcional y cómodo para la interpretación.
4. **Anotaciones Reflexivas y Críticas:** A lo largo del proceso, llevaré un registro constante de anotaciones que documentarán mis reflexiones sobre las decisiones de diseño y los desafíos encontrados. Estas anotaciones incluyen observaciones sobre la evolución del proyecto, así como cómo cada elección de vestuario contribuye a la construcción de la narrativa y la atmósfera de la obra.
5. **Revisión y Evaluación Continua:** Al final de cada etapa del proceso, realizará una revisión crítica de los elementos diseñados y las decisiones tomadas. Esta autoevaluación permitirá

ajustar y refinar mi enfoque, garantizando que el vestuario se alinee con los objetivos del proyecto y con la visión general de la obra.

A través de esta metodología, el diario en forma de bitácora no solo documentará el proceso de diseño, sino que también se convertirá en un espacio de reflexión y autodescubrimiento. Al final, este registro será un testimonio valioso de mi evolución como diseñador de vestuario y de mi exploración en el ámbito de las artes escénicas.



El diario

Resultados de la investigación

Escena 4. Culpabilidades

Amanda y los demás entran asustados al salón y encuentran allí al sirviente, paralizado, en frente de una manta bañada en sangre, que cubre al parecer el cuerpo de un cadáver.

Se desarrolla una coreográfica acción de sorpresa, susto e interés por saber quien es el muerto. Todos preocupados por saber si es Alberto, intentan acercarse a él, pero el terror los aleja. Luego inicia un juego de confusión donde algunos intentan destapar el cadáver pero otros lo impiden, y así inicia un juego de culpabilidades, donde por la angustia, todos se culpan entre todos.

Rogelio intenta destapar el cadáver, pero el sirviente se lo impide. Luego de una corta disputa, en que Rosario interviene, se miran y deciden culpar, todos, a Amanda.

Amanda: ¡Jol! Como es posible que puedes decir algo así de mí. ¡Soy su esposa!

Alberto mi amor eres tú? (Se dirige al cadáver e intenta destaparlo, pero entre todos la detienen y la regresan a su lugar).

Rogelio: No puedes interferir así de fácil en una escena del crimen!

Rosario: (Señalando a Amanda). No lo niegues cucaracha!

Amanda: No te metas, esguerosa, vibora, envidiosa, bruja! ¿Cómo crees que voy a matar a mi propio esposo? Yo lo amaba. Todos se miran.

No crees que estaba con él solo por el dinero, no soy como tú interesada, por eso es que no aceptas a Rogelio, que culpa tengo yo de que la herencia haya quedado toda a nombre de Alberto.

Rosario: ¿Por qué nunca quisiste tener hijos, por qué, por qué? ¡Dilo!

Amanda: Nunca tuvimos hijos en quien gastar nuestro dinero, ¡pero no es mi culpa! Ay! Mi pobre Alberto. ¿Quién te hizo esto amor mío? Ya no estarás más con nosotros, te extrañaré, tus detalles, tu varonil sonrisa, tus labios, tu pelo, tu fragancia, tus manos. (Tiene llorar).

Rosario: ¡Callate! (Dirigiéndose a Amanda a quien tiene a los ojos). No me cabe la menor duda de que has sido tú, maldita cucaracha!

Rosario empuja a Amanda y los demás se van sobre ella. Al intentar escapar Rosario cae al suelo y esto genera un ataque de risa al sirviente.

Rosario se levanta del suelo e intenta darle una cachetada al sirviente, quien termina esquivando un golpe de todos, luego lo acorralan y culpan.

Rogelio: ¿Fuieste tú, sabes algo, eres cómplice?

Todo acerca de la obra

El Cadáver

5 el diario: resultados de la investigación

5.1 El cadáver: todo acerca de la obra

5.1.1 *"El cadáver del señor García" como base del proyecto dramático*

"El cadáver del señor García" es una comedia de enredos escrita por Enrique Jardiel Poncela, uno de los dramaturgos más destacados del teatro humorístico español del siglo XX. Esta obra se inscribe en su estilo característico, donde el humor absurdo y las situaciones insólitas se mezclan con una crítica sutil a la sociedad de la época.

Abrebocas:

Todo comienza con la aparición de un cadáver inesperado en un lugar común. Imagina una situación cotidiana que se ve súbitamente interrumpida por la llegada de un cuerpo sin vida. Pero en lugar de ser un drama de suspenso o de terror, lo que sigue es una serie de situaciones hilarantes y confusas que tejen una trama llena de giros sorprendentes y diálogos agudos.

¿De qué va la obra?

La historia gira en torno a un hombre, el Señor García, cuyo cadáver es hallado de forma inesperada en la casa de una familia aparentemente tranquila. A partir de ahí, los personajes tratan de deshacerse del cuerpo para evitar que se descubra y les cause problemas. Sin embargo, esta tarea se convierte en un reto caótico cuando el cadáver parece "viajar" de una persona a otra, complicando la vida de todos los involucrados.

Lo que sigue es un conjunto de malentendidos y situaciones absurdas, típicas del humor de Jardiel Poncela, que evidencian lo ridícula y excéntrica que puede llegar a ser la sociedad cuando se enfrenta a lo inesperado. Los personajes, lejos de reaccionar con pánico, se ven envueltos en una serie de diálogos ingeniosos, giros argumentales y acciones disparatadas.

La obra, como muchas de Jardiel, juega con lo absurdo para ofrecer una crítica a las convenciones sociales y la naturaleza humana, revelando la hipocresía y el conformismo bajo una capa de humor mordaz.

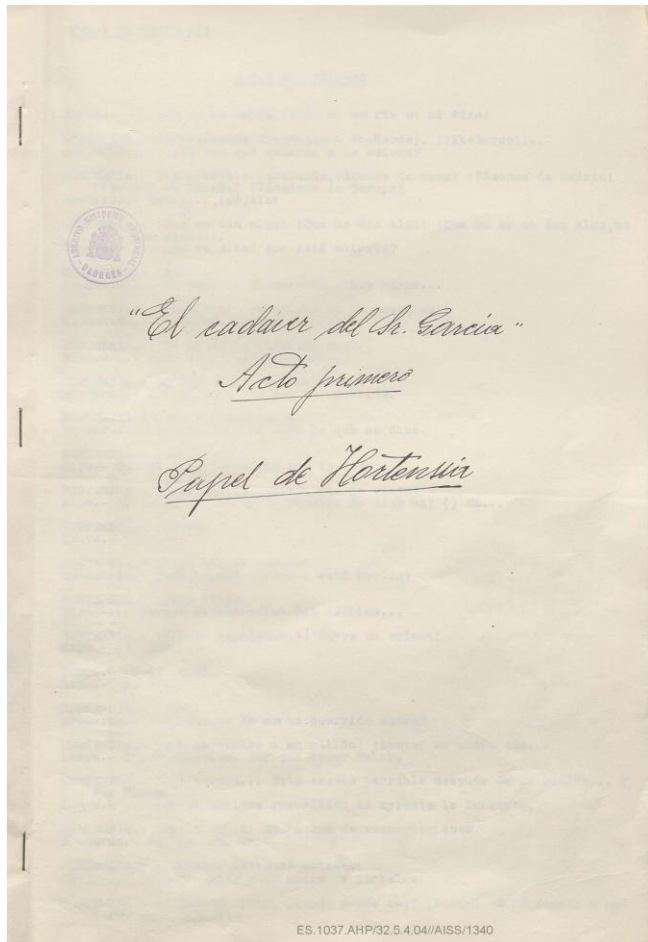
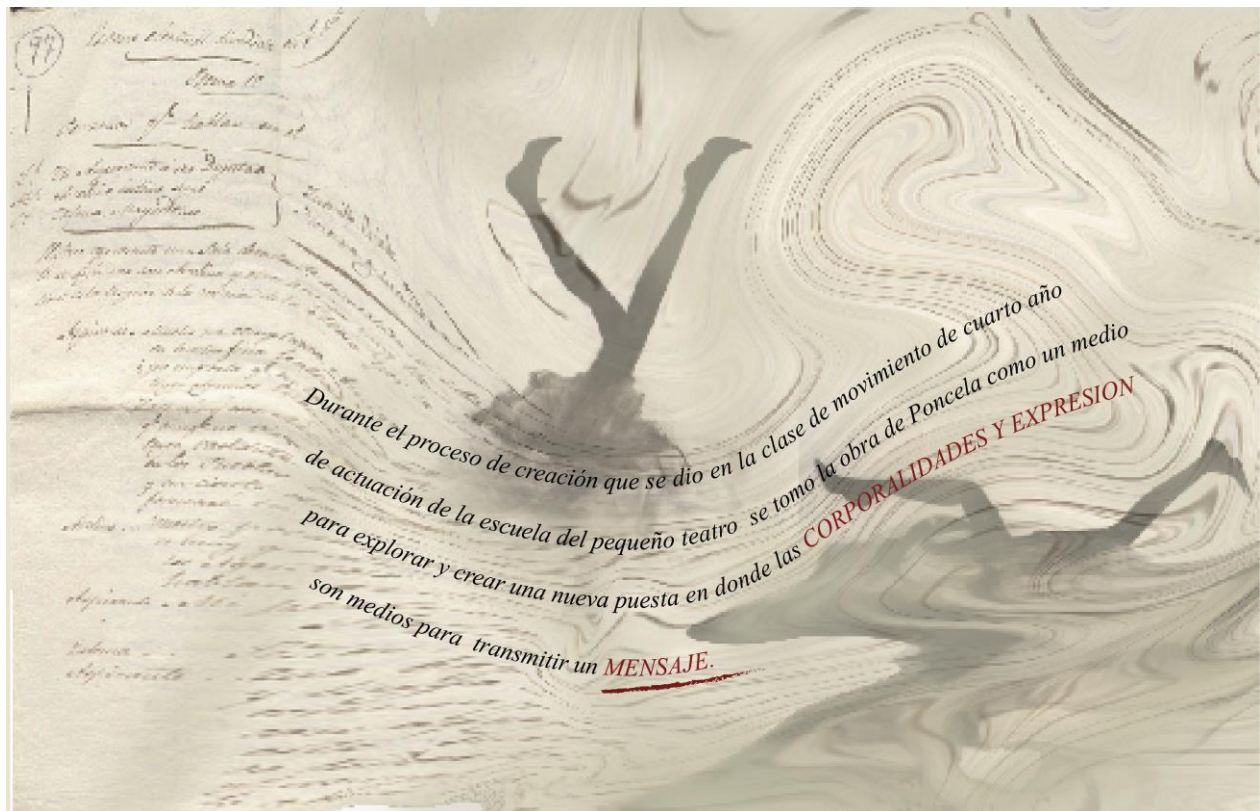


figura 1 Portada de “El cadáver del señor García” (1930)

Nota. Fuente <https://algareditorial.com/teatro-de-papel/6355-el-cadaver-del-senor-garcia-9788498450491.html>

5.1.2 El cadáver como resultado de una exploración corporal

figura 2 Analogía visual de las corporalidades y expresiones como medio para crear una dramaturgia



Nota. Creación propia

La dramaturgia *El cadáver* nació como resultado del interés de la clase de actuación de la Escuela del Pequeño Teatro en Medellín por explorar las corporalidades y la expresión física en escena. A partir de esta inquietud, se tomó como referencia la obra original *El cadáver del señor García* de Enrique Jardiel Poncela, pero se decidió crear una nueva propuesta escénica que fusionara el humor absurdo del texto con los principios del teatro físico. Este enfoque teatral, que prioriza el uso del cuerpo como principal herramienta de comunicación en lugar del diálogo, permitió a los estudiantes profundizar en la construcción de personajes y situaciones a través de la gestualidad, el movimiento y las acciones físicas.

El teatro físico, el grotesco y un poco de humor son los recursos expresivos que dan cuerpo a *El Cadáver*, pieza corta en dos actos que narra la historia de tres amigos y un sirviente que luego

de encontrarse en una glamurosa fiesta, descubren el cadáver de su anfitrión Alberto, quien hasta ese momento de manera misteriosa permanecía oculto. Luego de esta trágica sorpresa inician un confuso juego de sospechas donde llenos de angustias se culpan unos con otros, hasta encontrar, con la ayuda de una supuesta detective, que el cuerpo que creen tener en sus manos no es solo el cadáver de quien creían, sino varios cuerpos de personas que han sido víctimas del mismo asesino o asesina. Al final se revelan los deseos e intereses ocultos de quienes se mostraban inocentes. La pieza es el resultado de un ejercicio académico que se gesta en el curso de movimiento III y movimiento IV, por los y las estudiantes de cuarto año en su primer semestre de taller montaje, en el marco del programa académico de la Escuela de Formación de Actores de Pequeño Teatro, desarrollando así una puesta en escena que se construye a modo de creación colectiva donde los y las estudiantes suman al rol de intérpretes el ejercicio de diseñadores, productores y a la vez su incidencia en la creación dramaturgica que se construyó a partir del sentido que dictó el movimiento del cuerpo en el espacio.

5.1.3 Desglosando la obra

Para entender mejor la obra, se procedió a realizar un cuadro de texto por escena, con el objetivo de evidenciar todos los aspectos importantes a considerar antes de la conceptualización y el diseño posterior. Este cuadro, que busca entender los movimientos, las acciones y la función del espacio, fue una simplificación de varios cuadros de texto proporcionados por Leandro Mussi y los instructores del Núcleo Problemático de Puesta en Escena de la UPB. Este ejercicio me permitió profundizar en la comprensión de la obra, destacando la importancia de cada elemento en la construcción de la puesta en escena y apreciando cómo los movimientos y acciones de los personajes interactúan con el espacio, creando una narrativa visual y dinámica.

Tabla 1 plantilla de desglose de escenas

Acto 1 / Escena # :		
Ambiente		
Movimientos	Elementos destacados	Dispositivos
Interpretación		

Tabla 2 Escena 1

Acto 1 / Escena 1 : La presentación		
Ambiente		
Oscuro y misterioso, ambientado en un pueblo sombrío que evoca una sensación de anacronismo y desconexión temporal.		
Movimientos	Elementos destacados	Dispositivos
. Los personajes deambulan por las calles, sugiriendo urgencia y desorientación. . La acción física es súbita, continua y simultánea, creando un caos organizado. . Ritmo contextual y musical acompaña la escena, con un juego entre los movimientos de los personajes y la música de fondo.	. La escena es visual y rítmica, con un fuerte componente sonoro. . La presentación de personajes se hace a través de gestos y acciones distintivas.	Acción física súbita y simultánea. Ritmo y urgencia en los movimientos. Presentación a través de gestos y acciones.
Interpretación		
Esta escena establece un ambiente de prisa y confusión, introduciendo a los personajes de manera dinámica y fragmentada. La falta de un contexto claro y la independencia de las acciones sugieren una narrativa no lineal.		

Tabla 3 Escena 2

Acto 1 / Escena 2 : La Gran mesa		
Ambiente		
Elegante y ostentoso, un contraste con la escena anterior. La preparación de una cena formal evoca una atmósfera de riqueza y sofisticación.		
Movimientos	Elementos destacados	Dispositivos
<ul style="list-style-type: none"> . El sirviente entra a ritmo de vals, con movimientos elegantes y fluidos. . Amanda muestra una mezcla de nerviosismo y control, con gestos exagerados de calma y sonrisa forzada. . El timbre interrumpe la escena, creando un momento de tensión. 	<ul style="list-style-type: none"> .Uso de la pantomima para representar objetos imaginarios. .Exageración de la comida y la riqueza. 	<ul style="list-style-type: none"> .Pantomima. .Exageración de la riqueza y la comida.
Interpretación		
resalta la superficialidad y la pretensión de los personajes, especialmente Amanda. La exageración de la riqueza contrasta con la tensión subyacente, preparando el terreno para la llegada de los invitados y la revelación del conflicto principal.		

Tabla 4 Escena 4

Acto 1 / Escena 3 : El festejo		
Ambiente		
Glamuroso y tenso. La entrada de los invitados y sus interacciones iniciales establecen un ambiente festivo con un trasfondo de sospecha.		
Movimientos	Elementos destacados	Dispositivos
<p>.Rosario entra de manera ostentosa, saludando al público y mostrando su personalidad glamurosa.</p> <p>Rogelio entra con prisa y torpeza, creando un contraste cómico y dramático.</p> <p>. La interacción entre Rogelio y Rosario es tensa, culminando en una cachetada.</p> <p>. La cena se desarrolla con una coreografía que enfatiza la</p>	<p>.Coreografía de servir y comer.</p> <p>.Diálogo que revela tensiones y sospechas entre los personajes.</p>	<p>.Pantomima.</p> <p>.Exageración del gesto y la glotonería.</p> <p>.Coreografía que equilibra disfrute y sospecha.</p>
Interpretación		
La escena construye una tensión creciente a través de interacciones exageradas y formales. La repetitiva pregunta sobre Alberto y las respuestas evasivas de Amanda sugieren un misterio central.		

Tabla 5 Escena 4

Acto 1 / Escena 4 : Culpabilidades		
Ambiente		
De terror y suspenso, marcado por la presencia del cadáver cubierto y la reacción de los personajes.		
Movimientos	Elementos destacados	Dispositivos
.Los personajes muestran sorpresa y terror de manera coreografiada. .Intentos de acercarse y alejarse del cadáver crean un juego de tensión. .Confusión y acusaciones mutuas se desarrollan a través de movimientos bruscos y dramáticos.	.Uso del espacio para crear tensión y suspenso. .Juego de culpabilidades y conflictos interpersonales.	.Pantomima. Exageración del gesto y la emoción. .Movimientos coreografiados que alternan entre sospecha y confrontación.
Interpretación		
La escena intensifica el suspenso y la desconfianza entre los personajes. La dinámica de acusaciones y defensas revela las tensiones subyacentes y las motivaciones ocultas.		

Tabla 6 Escena 5

Acto 2 / Escena 5 : El juicio		
Ambiente		
Oscuro y opresivo, transformando el espacio en un lugar de interrogatorios formales y tensión psicológica.		
Movimientos	Elementos destacados	Dispositivos
<p>.La detective entra con movimientos decididos y observadores.</p> <p>.Los personajes son iluminados de manera dramática, resaltando sus caras y expresiones.</p> <p>.Interrogatorios desarrollados con movimientos que sugieren temor y defensivo.</p>	<p>.Uso de iluminación para crear contraste y dramatismo.</p> <p>.Movimientos que enfatizan la tensión y la sospecha.</p>	<p>.Punto fijo.</p> <p>.Caricaturesco y melodramático.</p>
Interpretación		
La escena transforma el ambiente en un tribunal psicológico, donde cada personaje enfrenta sus miedos y sospechas. La iluminación y los movimientos subrayan la gravedad de la situación y la presión a la que están sometidos.		

Tabla 7 Escena 5.1

Acto 1 / Escena 5.1 : El testamento. Escena onírica.		
Ambiente		
Onírico y surrealista, marcado por una danza de miradas y movimientos coreografiados.		
Movimientos	Elementos destacados	Dispositivos
.Danza de la mirada que guía a los personajes por el espacio. .Juego de poses y esquivas en la pelea por el testamento. .Movimientos fluidos y surrealistas que sugieren un estado onírico.	Uso del espacio y la luz para crear una atmósfera surrealista. Voz en off que guía la acción y revela las intenciones del difunto.	.Coreografía. Voz en off. .Elementos oníricos y simbólicos.
Interpretación		
La escena revela las verdaderas intenciones del difunto y el destino de su herencia a través de un medio surrealista y poético. La danza y la voz en off crean una atmósfera de revelación y justicia poética.		

El guion presenta una combinación de elementos físicos y dramáticos para construir una narrativa compleja y envolvente. El uso de dispositivos como la pantomima, la exageración, y la coreografía no solo añade profundidad a la historia, sino que también subraya las tensiones y conflictos entre los personajes. El ambiente varía de lo oscuro y misterioso a lo glamuroso y tenso, culminando en una atmósfera de juicio y revelación que resuelve la trama de manera sorprendente y satisfactoria.

figura 3 Collage y palabras clave de la obra “el cadáver”



Nota. Creación propia

5.1.4 Sobre los personajes

A partir de un desglose grafico se tomaron a cada uno de los personajes de esta puesta y se buscó entender el porqué de este personaje más palabras claves que ayudan después en el proceso de diseño.

5.1.4.1 Amanda

Amanda es una mujer elegante y sofisticada, con un estilo impecable que refleja su alto estatus social. Su ambición no conoce límites y está dispuesta a hacer lo que sea necesario para lograr sus objetivos, sin importar las consecuencias. No teme mostrar su verdadero rostro cuando es necesario, pero siempre mantiene una imagen de superioridad y control. Amanda maneja la manipulación y la intriga con destreza, utilizando su encanto y cortesía como herramientas para avanzar en sus intereses, revelando su naturaleza despiadada solo cuando su poder es desafiado.

figura 4 Anotaciones sobre el personaje de Amanda



Nota. Creación propia

5.1.4.2 Rogelio

Rogelio es un hombre desaliñado cuya apariencia descuidada refleja su profunda envidia y frustración hacia su hermano. Su vida, siempre a la sombra del éxito y la fortuna de su hermano, se ha convertido en una amarga comparación. Rogelio se percibe a sí mismo como alguien que siempre recibe las sobras, lo que ha alimentado su resentimiento y su deseo de demostrar su valía. Aunque intenta mantener una fachada de cordialidad, su amargura se filtra en sus gestos y palabras,

revelando un carácter marcado por la insatisfacción y la rivalidad. En resumen, Rogelio es una figura desaliñada y atormentada, cuya vida está definida por su constante lucha contra la sombra de su hermano.

figura 5 Anotaciones sobre el personaje de Rogelio



Nota. Creación propia

5.1.4.3 Rosario

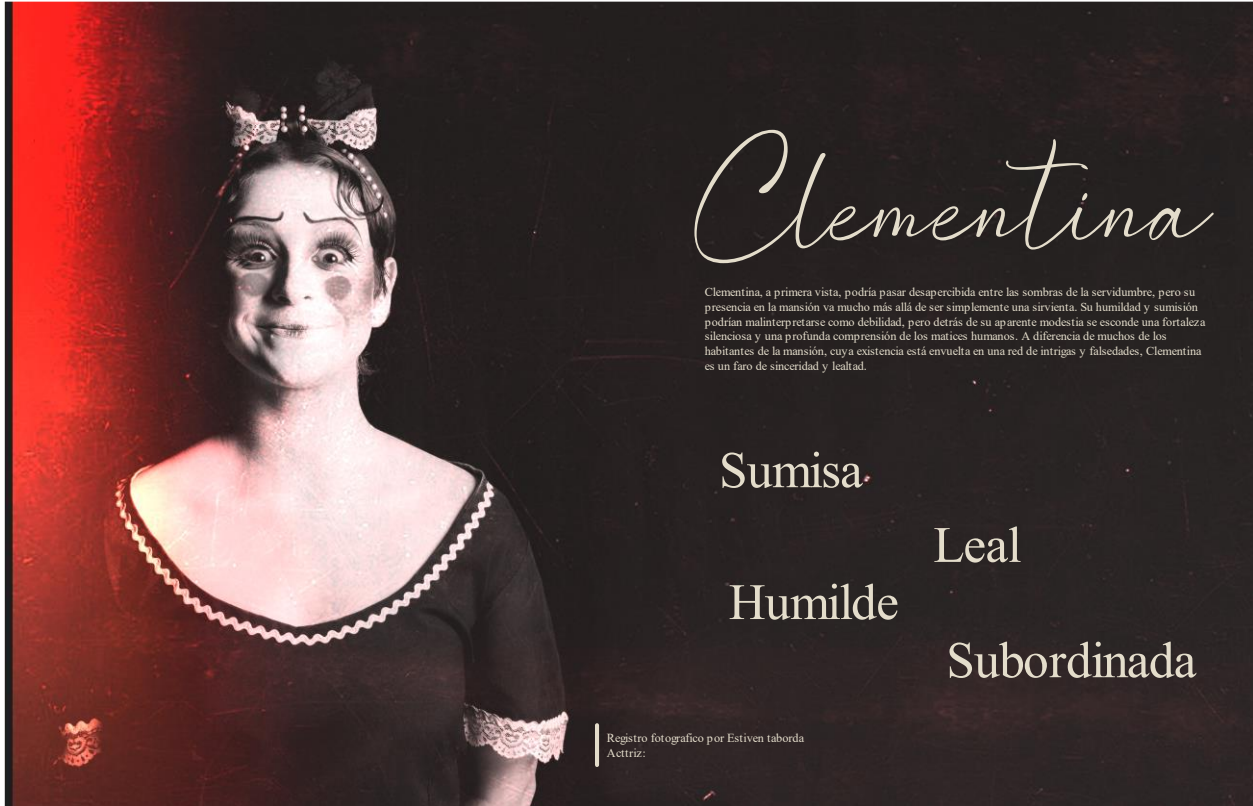
Rosario es una mujer que irradia una ingenuidad aparente, con una confianza desbordante en su propia valía y derecho a todo lo que desea. Convencida de su superioridad y merecimiento, Rosario se ve a sí misma como una figura destinada al éxito y la grandeza, aunque en realidad carece de la substancia para respaldar estas pretensiones. Para ella, el fin siempre justifica los medios, pero su falta de habilidad y astucia la lleva a fracasos constantes. A pesar de su aparente seguridad, Rosario es vulnerable y fácil de manipular, revelando una fragilidad detrás de su fachada de confianza. En resumen, Rosario es una figura ilusa y arrogante, cuyas aspiraciones desmedidas chocan con su incapacidad para alcanzarlas.

figura 6 Anotaciones sobre el personaje de Rosario

Nota. Creación propia

5.1.4.4 Clementina

Clementina, a primera vista, podría pasar desapercibida entre las sombras de la servidumbre, pero su presencia en la mansión va mucho más allá de ser simplemente una sirvienta. Su humildad y sumisión podrían malinterpretarse como debilidad, pero detrás de su aparente modestia se esconde una fortaleza silenciosa y una profunda comprensión de los matices humanos. A diferencia de muchos de los habitantes de la mansión, cuya existencia está envuelta en una red de intrigas y falsedades, Clementina es un faro de sinceridad y lealtad.

figura 7 Anotaciones sobre el personaje de Clementina

Nota. Creación propia

5.1.4.5 El cadáver

Los muertos, envueltos en un halo de misterio y tragedia, son la clave oculta de los oscuros secretos que la mansión alberga. Alberto, el principal entre ellos, era un hombre cuya presencia impregnaba cada rincón de la casa, incluso después de su muerte. En vida, Alberto era el centro de envidias y deseos, un individuo que, a pesar de su aparente fortaleza, llevaba consigo un peso de melancolía y desasosiego. Su trágico final dejó una sombra imborrable, transformando su ausencia en una presencia constante que atormenta a los vivos.

Dirección de arte

La oscuridad que despierta



5.2 Dirección de arte: La oscuridad que despierta

La dirección de arte de "El Cadáver" busca crear una atmósfera de misterio y terror evocando lo antiguo, apoyándose en influencias del expresionismo alemán, el cine de terror clásico y la estética gótica. Inspirada por películas icónicas como "Nosferatu", "Drácula" y "La noche de los muertos vivientes", así como por la estética distintiva de Tim Burton, la obra utiliza la estética de lo desgastado y lo guardado para generar inquietud. Esta elección se basa en la capacidad inherente de lo antiguo para evocar una sensación de lo siniestro, como teorizó Freud (1919), y en la ambivalencia nostálgica descrita por Boym (2001), que puede desenterrar miedos latentes. Además, se apoya en la narrativa gótica de Punter y Byron (2004) y en la idea de los traumas del pasado que reaparecen, según Caruth (1996), para sugerir que el pasado sigue vivo y puede invadir el presente. Esta combinación de referencias teóricas y estéticas crea una experiencia que se siente como una reliquia oscura.

5.2.1 Anomalía la palabra clave

Se busca generar inquietud y deconstruir la realidad para crear un mundo onírico. La anomalía, al distorsionar lo cotidiano, introduce una sensación de extrañeza y misterio, alineando la estética visual y narrativa con una atmósfera inquietante y surreal. Este enfoque permite explorar una realidad deformada y subjetiva, evocando la perturbación y el desconcierto que son esenciales para sumergir al espectador en un ambiente oscuro y evocador.

5.2.1.1 la nostalgia como elemento de diseño

La dirección de arte de "El Cadáver" se centra en la evocación de una atmósfera de misterio y terror mediante la integración de elementos visuales que rememoran épocas pasadas. Esta elección no es casual, sino que se basa en la capacidad inherente de lo antiguo para generar sensaciones de inquietud y horror. Esta relación entre lo antiguo y el terror ha sido ampliamente estudiada y teorizada en diferentes disciplinas.

Sigmund Freud, en su ensayo "Lo Siniestro" (1919), discute cómo ciertos elementos familiares, cuando se presentan de manera extraña o fuera de contexto, pueden evocar una sensación de terror. Los objetos y escenarios antiguos a menudo provocan esta sensación porque son familiares, pero al mismo tiempo extraños, sugiriendo historias latentes y presencias perturbadoras (Freud, 1919).

5.2.1.2 la cultura popular como fuente de inspiración

Las referencias visuales del arte y la cultura pop son fundamentales en la conceptualización de El Cadáver, ya que aportan una riqueza estética y narrativa esencial para la obra. Inspiraciones como el expresionismo alemán, con su representación distorsionada y subjetiva de la realidad, y la oscura elegancia de los clásicos del terror como Nosferatu y Drácula, crean una atmósfera inquietante y llena de misterio. La influencia de la estética de Tim Burton añade un toque contemporáneo y reconocible, fusionando lo antiguo y lo moderno para construir un mundo visualmente intrigante y onírico. Estas referencias no solo enriquecen la puesta en escena, sino que también refuerzan los temas de anormalidad y desconstrucción de la realidad presentes en la obra.

Lo anormal no es el valor; no es el miedo; es simplemente algo que no se puede evitar.

(Lynch, D.)

La conceptualización visual se nutre de una amalgama de influencias artísticas y referencias de la cultura pop. Se sumerge en la estética del expresionismo alemán, destacando su representación subjetiva y distorsionada de la realidad, aportando así una atmósfera inquietante y surrealista. Además, toma prestados elementos visuales de grandes momentos del cine y la literatura de terror, como "Nosferatu" y "Drácula", así como de la estética única de Tim Burton, para infundir al ambiente una sensación de lo macabro y lo fantástico. Estas influencias se fusionan para crear un universo visual que desafía las expectativas y sumerge al espectador en un mundo oscuro y desconcertante.

figura 8 Collage de la dirección de arte



Nota. Creación propia



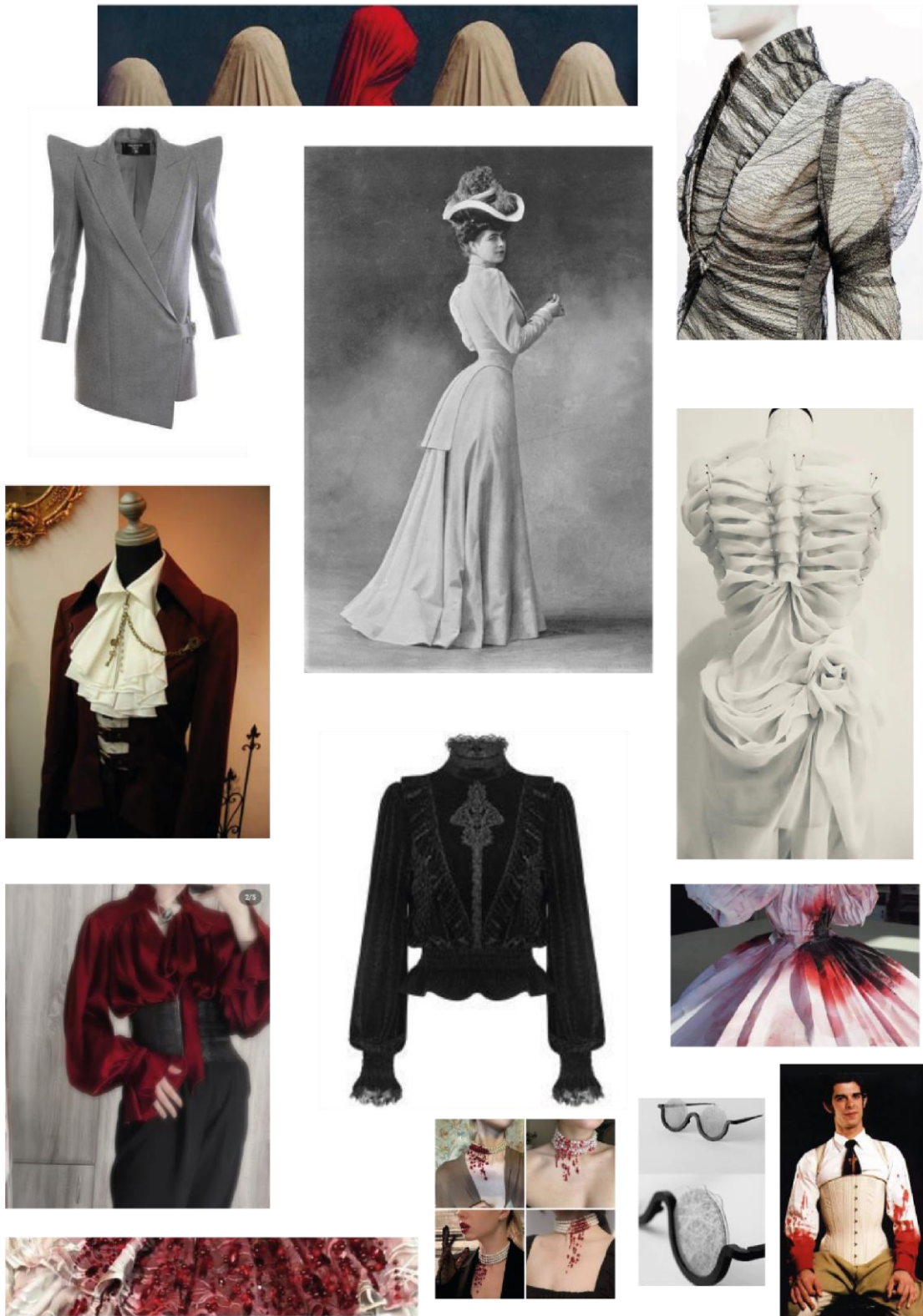
*El
Vestuario*

5.3 El vestuario

En el oscuro escenario, los cuatro personajes emergen envueltos en una amalgama de épocas pasadas, donde la sofisticación del siglo XVIII se entrelaza con los últimos destellos de la Belle Époque. Sus siluetas evocan el esplendor de antaño, pero con un giro ominoso. Los tejidos se drapean y se recogen de manera orgánica, simulando grotescas formas que parecen emular partes del cuerpo humano. No es una mera representación histórica, sino más bien una recreación macabra. La atmósfera se carga con un aura sombría mientras los cuatro individuos, en sus vestimentas góticas, parecen estar íntimamente conectados con el cadáver en el centro del escenario, cada uno implicado de alguna manera en su desdichado destino.

En este contexto, la iluminación desempeña un papel crucial, delineando los contornos de las figuras con luz directa y cenital para resaltar sus detalles macabros y sus gestos ominosos. El uso de luces a contraluz añade profundidad y misterio a la escena, mientras que los efectos ultravioletas intensifican la sensación de lo sobrenatural y lo perturbador. Además, se emplea una iluminación dinámica que se adapta a los movimientos físicos de los actores, resaltando su expresividad y contribuyendo a la narrativa visual de la obra. En este entorno teatral, el vestuario se convierte en una extensión de los cuerpos y las personalidades de los personajes, potenciando su presencia en el escenario y enriqueciendo la experiencia del espectador. Es esencial que el vestuario permita libertad de movimiento, ya que esta obra se basa en una actuación física intensa donde cada gesto y movimiento tiene un significado profundo. Por lo tanto, el diseño de vestuario debe ser cuidadosamente elaborado para no restringir la movilidad de los actores, permitiéndoles expresarse plenamente y transmitir la intensidad emocional requerida para llevar al público a un viaje de horror y suspenso. En este sentido, el vestuario se convierte en una herramienta poderosa para impulsar la narrativa y crear una experiencia teatral inmersiva y memorable.

figura 9 Collage de la dirección de vestuario



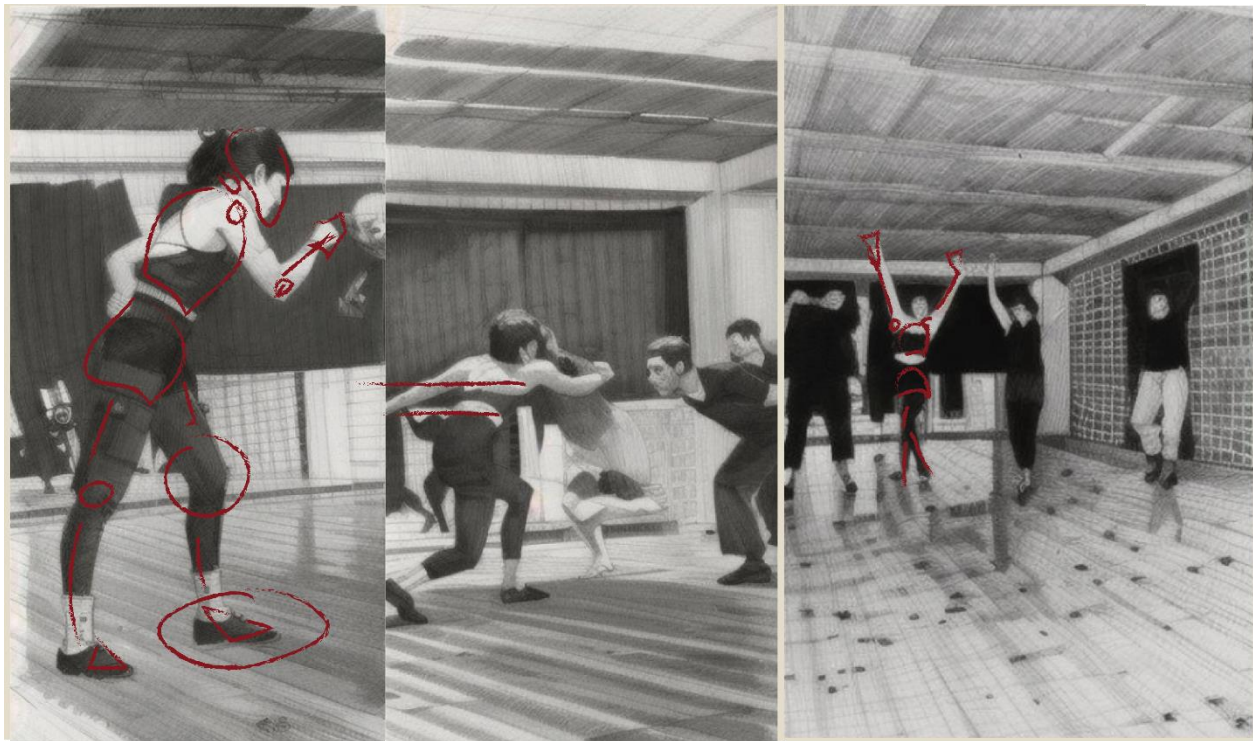
5.3.1 El movimiento: el factor que determina el vestuario

los movimientos de los actores son el pilar fundamental de la puesta en escena, transmitiendo la mayor parte de la información al espectador. Inspirados en el estilo de las películas del cine mudo, los actores adoptan un caminar y moverse caricaturesco, con exageraciones que subrayan cada emoción. Las coreografías se diseñan meticulosamente utilizando principios de biomecánica teatral, enfatizando la economía de movimiento y la eficiencia energética para maximizar la expresividad sin causar fatiga. Los movimientos que demuestran impresión o enojo se realizan con extensiones marcadas de brazos y piernas, creando siluetas amplias y dramáticas. Esta técnica no solo resalta las emociones de los personajes, sino que también añade una cualidad casi onírica y grotesca a la actuación. Los actores emplean movimientos orgánicos y fluidos, facilitando transiciones naturales que contrastan con las posturas rígidas y gestos amplificadas, permitiendo que cada desplazamiento en el escenario cuente una parte de la historia. Este enfoque biomecánico garantiza que los actores mantengan la intensidad y el dinamismo necesarios durante toda la obra, sin comprometer la autenticidad y la fuerza emocional de sus interpretaciones.

figura 10 Registro de movimientos de momentos claves de la obra 1



figura 11 Registro de movimientos de momentos claves de la obra 2



La información destacada en rojo resalta los patrones de movimiento más prominentes durante la puesta en escena, evidenciando puntos críticos que requieren especial atención: los hombros, codos, rodillas y talones. Estos son los principales articuladores del cuerpo y los que más esfuerzo, extensión y contracción experimentan durante la actuación. Por lo tanto, son elementos no negociables en el rediseño del vestuario, ya que es esencial proporcionar comodidad al actor, permitiendo una libertad de movimiento sin restricciones.

5.3.2 Lo existente

El estudio y análisis del vestuario existente de la obra *El cadáver* es un paso fundamental para su rediseño, ya que proporciona una comprensión profunda de cómo los materiales, acabados y decisiones de diseño impactan en la puesta en escena. A partir de este análisis, se puede observar cómo el vestuario interactúa con los actores, permitiendo evaluar su funcionalidad y practicidad dentro del contexto teatral. Es importante entender cómo las telas se comportan en movimiento, cómo se sienten en el cuerpo y si los acabados cumplen tanto una función estética como técnica. Además, este análisis permite identificar oportunidades de mejora en términos de durabilidad, comodidad y coherencia con la narrativa de la obra. A través de la observación de estos aspectos, se puede adaptar el vestuario a las necesidades específicas de los actores y las exigencias de la puesta en escena, asegurando que no solo sea visualmente impactante, sino también eficiente y cómodo durante las presentaciones. De esta forma, el análisis del vestuario existente se convierte en una base sólida para tomar decisiones creativas y técnicas en el proceso de rediseño.

figura 12 Análisis del vestuario existente más anotaciones relevantes ↪



figura 13 Análisis del vestuario existente más anotaciones relevantes



figura 14 Análisis del vestuario existente más anotaciones relevantes



figura 15 Análisis del vestuario existente más anotaciones relevantes



En los diseños se busca transformar prendas típicas de época, como blazers, vestidos, gabardinas y camisas, en un juego siniestro donde los volúmenes aporten dramatismo mediante mangas abombadas y prensadas. Estas prendas estarán llenas de detalles gracias a las texturas de los textiles, que incluirán paños, terciopelos, encajes y cuerinas. Esta elección no solo creará un vestuario con aires del pasado, sino que, a través de pliegues, drapeados y recogidos, las prendas simularán partes del cuerpo. Cada personaje simboliza una parte del cuerpo, intensificando su conexión con el cadáver y resaltando su carácter. Rogelio representa la columna, simbolizando la envidia y el resentimiento que carga hacia su hermano. Amanda simboliza la piel, reflejando su naturaleza cambiante y manipuladora. Rosario representa los ojos, simbolizando su ingenuidad y su constante búsqueda de reconocimiento y verdad, aunque a menudo se engaña a sí misma. Clementina representa el corazón, emblema de su humildad y lealtad. Estos simbolismos subrayan la naturaleza aura y misteriosa de la puesta en escena, vinculando a cada personaje de manera íntima y macabra con el cadáver que yace en una sábana.

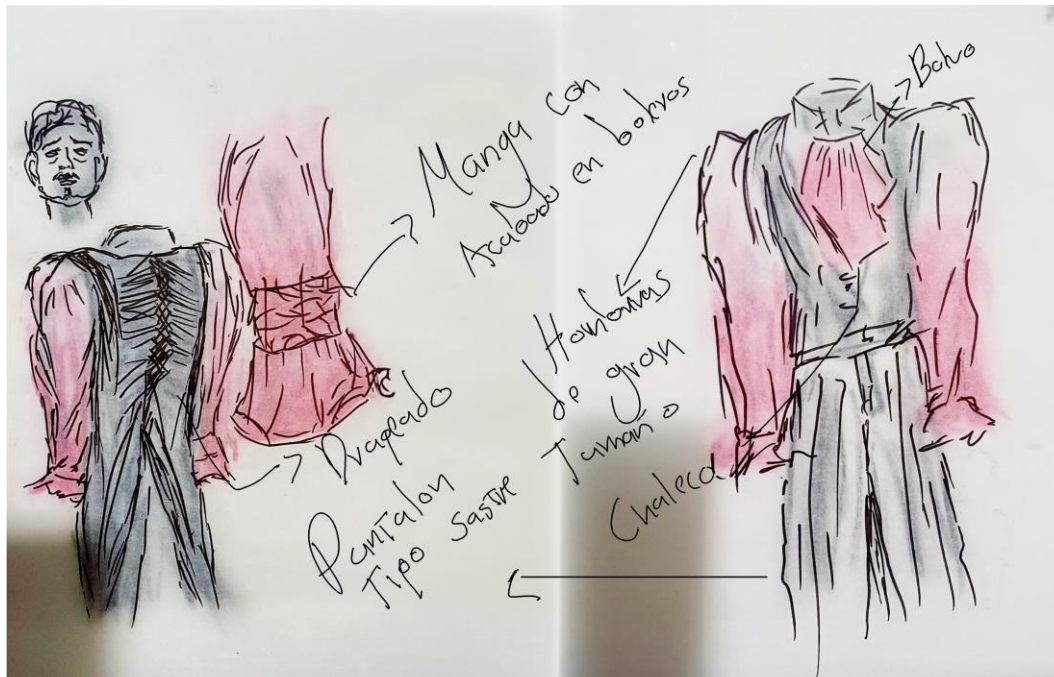
figura 16 Bocetación inicial



5.3.2 Bocetación final

El proyecto alcanzó su fase de bocetación final, en la cual se buscaba experimentar con diversas siluetas y explorar los posibles materiales a utilizar, siempre partiendo de referentes visuales y conceptuales previamente investigados. En esta etapa, el enfoque estuvo en combinar de manera creativa formas y texturas que dialogaran con la narrativa y estética de *El cadáver*. A través de los bocetos, se probaron diferentes ideas, tanto en términos de volumen como de estructura, con el objetivo de encontrar un equilibrio entre lo funcional y lo expresivo, asegurando que cada decisión de diseño contribuyera a la atmósfera escénica y a la experiencia del público.

figura 17 Referencias y bocetación Rogelio



Nota. Bocetación manual

figura 18 Referencia y bocetación Amanda

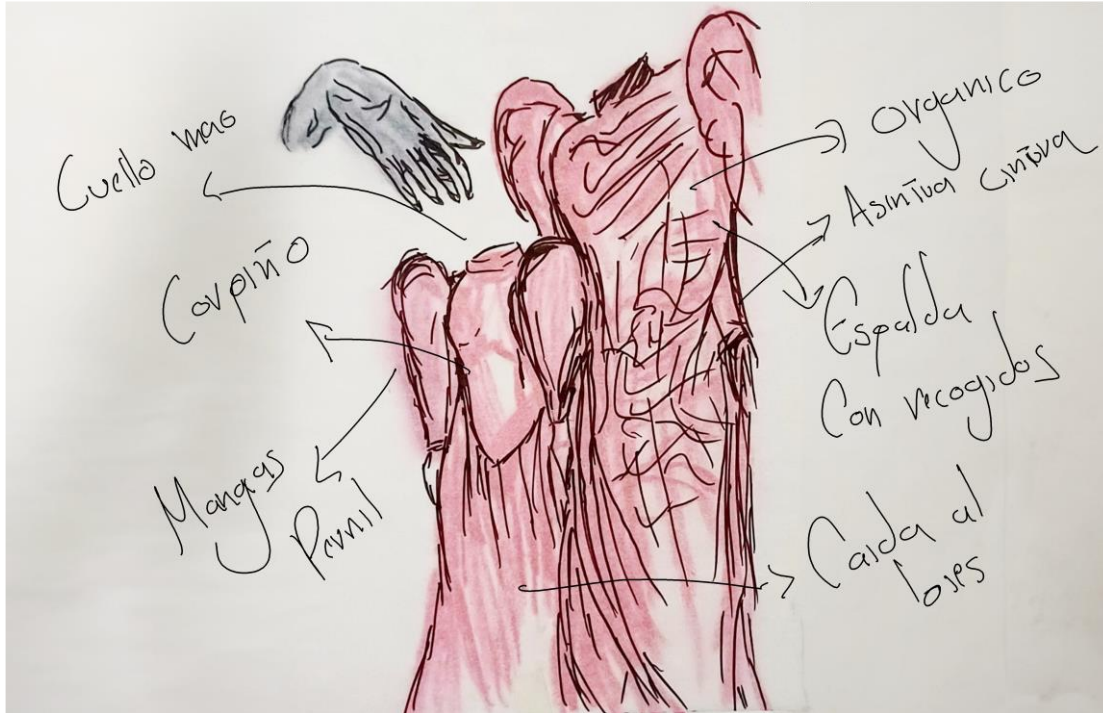
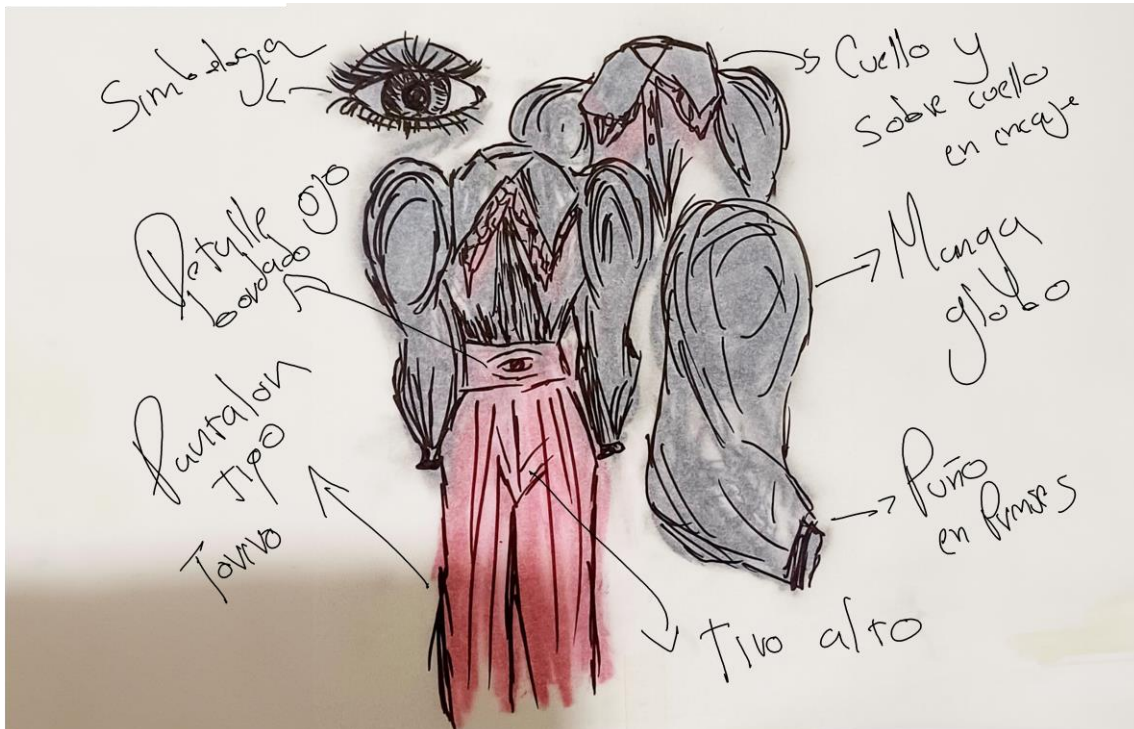


figura 19 Referencia y Bocetacion Rosario



Nota. Bocetación manual

figura 20 Referencia y Bocetacion Detective

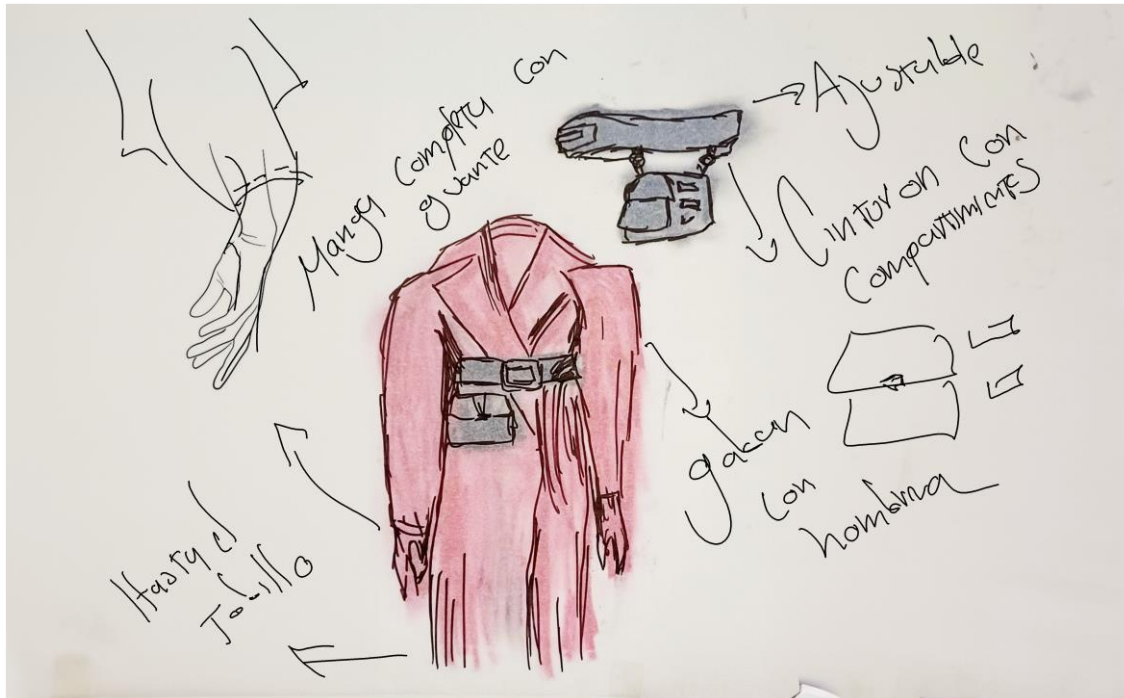


figura 21 Referencia y Bocetacion Clementina

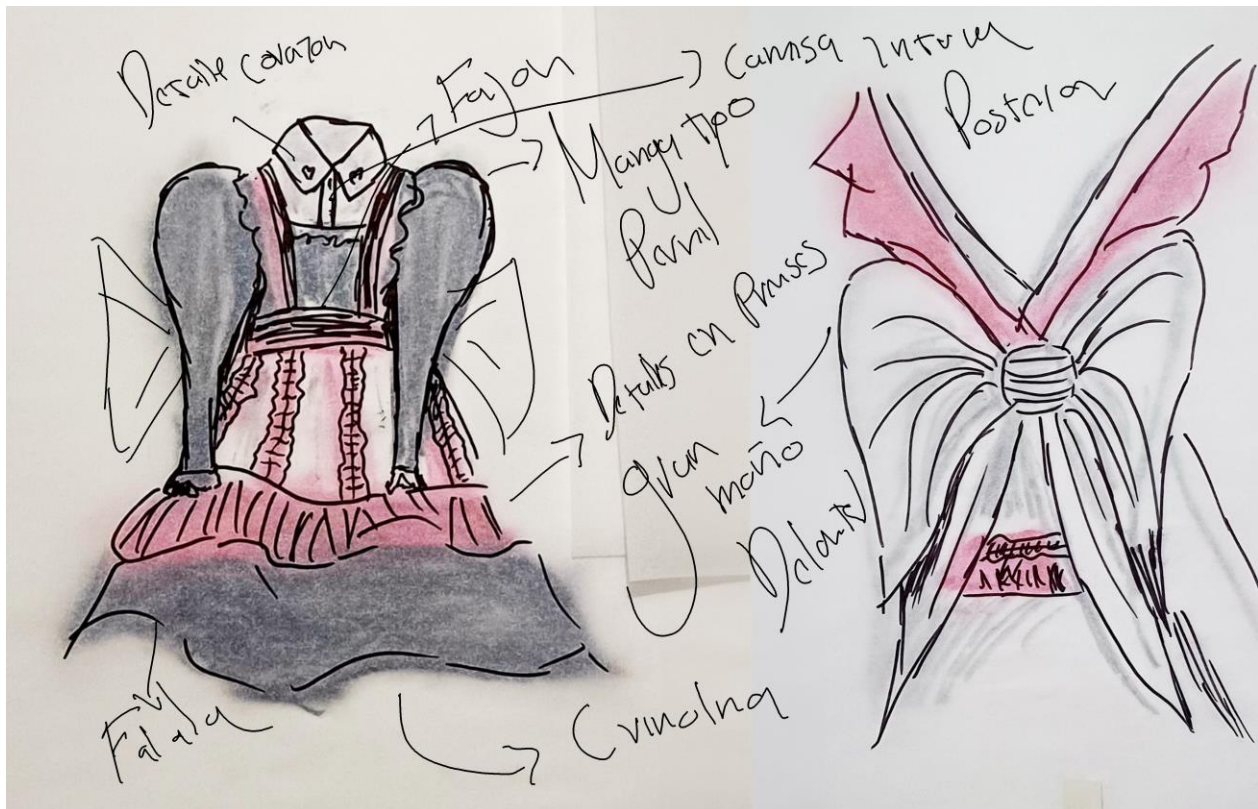
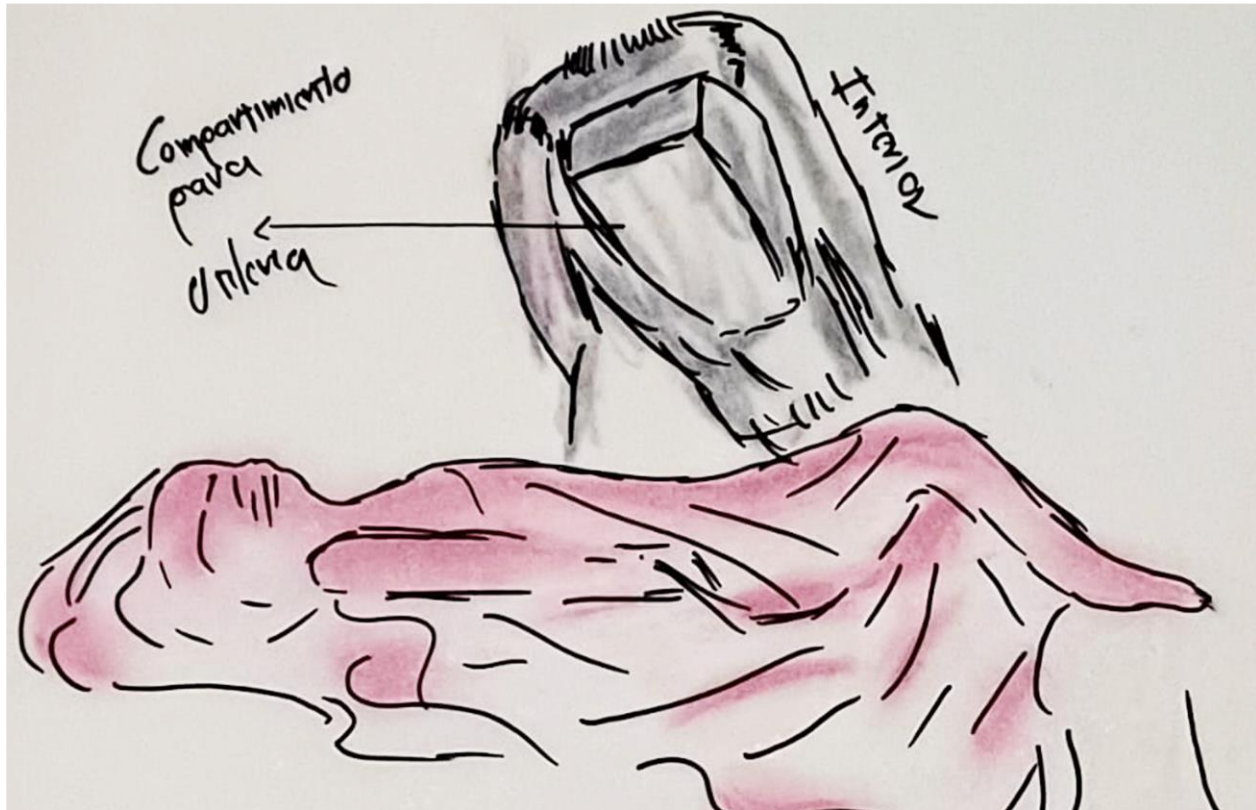
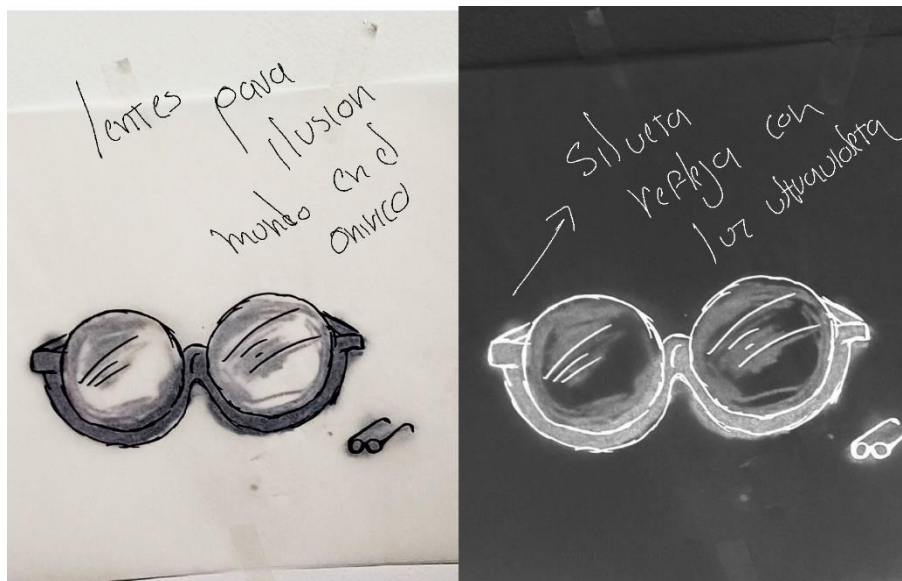


figura 22 Referencia y Bocetacion Cadaver



Nota. Bocetación manual

figura 23 Referencia y Bocetacion accesorio





Conclusiones

6 conclusiones

Este proyecto de diseño de vestuario para la obra "El Cadáver" encapsula una fusión de estilos y épocas que, a través de su estética siniestra y detallada, refuerza la atmósfera de misterio y terror que la narrativa requiere. Al reinterpretar prendas clásicas con texturas ricas y volúmenes dramáticos, y simbolizar cada personaje con una parte del cuerpo, se profundiza la conexión entre los personajes y el cadáver, subrayando sus rasgos y motivaciones. La cuidadosa consideración de la iluminación y el movimiento asegura que los actores mantengan su comodidad sin sacrificar el impacto visual. Este enfoque permite crear un universo inmersivo, donde el espectador pueda conectar profundamente con este mundo de pesadilla y tragicomedia, experimentando de manera vívida las emociones y la oscuridad que envuelven a cada personaje.

Referencias

- García, L. (2018). *El vestuario teatral: Diseño y creación*. Editorial Arte y Teatro.
- Martínez, P. (2021). La evolución del diseño de vestuario en el teatro contemporáneo. *Revista de Artes Escénicas*, 45(3), 112-128.
- López, J. (2019). El vestuario como narrativa en la escena teatral. En M. Pérez (Ed.), *Teatro y visualidad: Nuevas perspectivas* (pp. 45-67). Editorial Cultural.
- Alcántara, E. J. (2020). *El cadáver del señor García*. Dominio público. <http://www.dominio.com/cadaver-garcia>
- Poncela, E. J. (1930). *El cadáver del señor García*. Teatro Real.
- McKendrick, N. (1982). *Bakhtin and the visual arts*. Cambridge University Press.** (Explora la relación entre el cuerpo, el vestuario y la representación teatral desde una perspectiva teórica.)
- González, M. (2015). El vestuario teatral como herramienta de construcción de identidad en la obra "La casa de Bernarda Alba".
- Revista de Estudios Teatrales*, 12(2), 55-72.** (Un ejemplo de cómo analizar el vestuario teatral en relación con la caracterización de los personajes y la época en que se desarrolla la obra.)
- Crowley, B. (2010).** The design of a dream: Creating the world of a musical. *Theatre Design & Technology*, 44(2), 32-40.
- McKendrick, N. (1982).** Bakhtin and the carnivalesque body. En N. McKendrick (Ed.), *Bakhtin and the visual arts* (pp. 55-72). Cambridge University Press.

