

TFG

GEOMETRÍA Y VOLUMEN EN LA CREA- CIÓN DE UNA PIEZA ESCENOGRÁFICA. TRASPASANDO LOS LÍMITES ENTRE DISEÑO DE MODA Y ESPACIO.

Presentado por Rocío Beneito Simón

Tutora: María Zárraga Llorens

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2018-2019



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

Resumen:

El presente proyecto se enmarca dentro del diseño de espacios y la confección de un vestuario. El diseño de esta pieza de carácter escenográfico y versátil se estructura utilizando la geometría como elemento constructivo.

Lo que se pretende es crear una pieza cuyo resultado es la fusión de un diseño de vestuario y la escenografía que lo envuelve. Esta única pieza, a escala humana, es el resultado de la hibridación de ambas disciplinas artísticas. La metodología empleada, desde la búsqueda de referentes, hasta el último detalle del diseño final, y la posterior puesta en escena es un largo proceso de experimentación y aprendizaje.

Por tanto, un primer objetivo es lograr un perfecto equilibrio, armonía y fusión entre los distintos campos artísticos, sin determinar donde empieza uno y acaba el otro. Creando así una pieza con un efecto volumétrico lleno de juego visual para obtener una buena fotografía con un resultado impactante. Y su objetivo final es conseguir un uso real en el contexto de los desfiles de moda u otros eventos artísticos.

Palabras clave: Diseño de moda, escenografía, geometría, volumen, confección.

Abstract:

The present project is part of scenography, the fashion design and the clothing manufacture. The design of this piece of scenographic and versatile character is structured using geometry as a constructive element.

The intention is to create a piece whose result is the fusion of costume design and the scenery that surrounds it. This unique piece, on a human scale, is the result of the hybridization of both artistic disciplines. The methodology used, from the search for references, to the last detail of the final design, is a long process of experimentation and learning.

Therefore, a primary objective is to achieve a perfect balance, harmony and fusion between the different artistic fields, without determining where one begins and the other ends. Creating a volumetric effect full of visual play to get a good photography with high impact. And it's ultimate goal is to achieve real use in the context of fashion shows and other artistic events.

Key words: Design fashion, scenography, geometry, volume, clothing manufacture.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	04
1.1. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	05
1.2. JUSTIFICACIÓN	06-07
2. MARCO TEÓRICO: CONTEXTO Y REFERENTES	07
2.1. LA COMUNICACIÓN EN LA MODA	08-09
2.2. PUESTA EN ESCENA	09
2.2.1. <i>Desfiles de moda</i>	09-10
2.2.2. <i>Escenógrafo. La escenografía de moda</i>	10-12
2.3. MODA Y ARQUITECTURA	12-13
2.3.1. <i>La arquitectura del cuerpo</i>	13-14
2.3.2. <i>Espacios arquitectónicos</i>	14-16
2.4. REFERENTES	16
2.4.1. <i>Diseñadores de Moda</i>	16-17
2.4.2. <i>Escenógrafos vinculados con la moda</i>	18-19
2.4.3. <i>Arquitectos contemporáneos</i>	19-21
3. PROYECTO Y PROCESO CREATIVO	21
3.1. ESCENOGRAFÍA	21-24
3.2. VESTUARIO	24-26
3.3. PUESTA EN ESCENA	27
3.3.1. <i>Fashion Shoot</i>	27-30
3.3.2. <i>Sesiones Clandestinas. Secret Show</i>	31-34
4. CONCLUSIONES	35
5. BIBLIOGRAFÍA	36-38
6. ÍNDICE DE IMÁGENES	38-41
7. ANEXOS	41

1. INTRODUCCIÓN

El trabajo que se presenta como proyecto final de grado está estrechamente vinculado a la escenografía, la arquitectura, el diseño de moda y la confección.

El desfile, tal y como lo entendemos hoy en día, tiene su origen a mediados del S.XIX en Francia, pero no será hasta los años 70 cuando surja la figura del escenógrafo de pasarela, cuya función es entender los desfiles como un auténtico espectáculo, en el que la escenografía adquiere tal importancia que los desfiles se han transformado en las últimas décadas en un auténtico acto mediático, donde convergen arquitectura, diseño y arte.

La función del diseñador de escenografías es decisiva, ya que de él dependerá todo el ambiente que envuelve a la colección, desde la luz, la música, la distribución de los asientos, hasta incluso el recorrido que se realizará. De tal modo que si observamos los desfiles que se realizan hoy en día puede parecer que la ropa es un complemento más del ambiente que se ha creado alrededor de la colección. La ropa y la escenografía deben ser un conjunto perfectamente vinculado.

En el caso de esta investigación, se ha llevado a cabo tanto el diseño de la escenografía como el vestuario, con el objetivo de traspasar los límites entre arquitectura, escaparatismo, diseño de moda y los desfiles, obteniendo así un perfecto marco visual en el que se produzca una hibridación de dichos campos artísticos, con la geometría como base fundamental del proyecto, y la pirámide triangular como protagonista.

Dentro de la pieza de vestuario, lo que se pretende con estas formas volumétricas es conseguir esa sensación de evadirnos de la figura, de salirnos de las normas establecidas, de deformar nuestro origen, nuestra base del cuerpo. Acostumbrados a las formas sinuosas que realzan las formas femeninas, en esta ocasión los volúmenes se disparan, se acentúan partes como hombros o caderas, disimulando o falseando nuestro cuerpo, a la vez que se fusiona con la escenografía.

Como en cualquier desfile de moda, el maquillaje y el peinado también cobran una función primordial, ya que ayudan a unificar el conjunto. Además la iluminación nos ayuda a crear diferentes atmósferas, mediante los juegos de luces y sombras que enriquecen en todo momento la puesta en escena.

Todos estos aspectos se han tenido en cuenta a la hora de realizar el proyecto, desde el análisis y parte teórica, hasta la realización práctica del mismo.

1.1. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Objetivo general:

- Diseñar una pieza en la que el diseño de la escenografía y el diseño de moda se fusionen logrando un perfecto equilibrio y armonía entre ambas disciplinas.

Objetivos específicos:

- Analizar y estudiar las características de diversos materiales con el fin de encontrar aquellos que se adapten mejor a la propuesta.

- Aprender las técnicas básicas de patronaje, corte y confección necesarias para la creación del vestuario.

- Realizar un reportaje fotográfico que destaque las posibilidades del diseño espacial y el diseño del vestuario.

- Adaptar la pieza a otros eventos artísticos, tales como conciertos, escaparatismo, etc.

La metodología a seguir en este proyecto se basa en la investigación, la búsqueda de referentes y la experimentación. En la fase de investigación se analiza la necesidad de comunicación dentro del mundo de la moda, haciendo un análisis de los desfiles de moda y las escenografías que las acompañan. Además, se realiza una comparativa entre arquitectura y moda, ya que ambas juegan un papel muy importante dentro del proyecto. Han sido muchas las fuentes de información utilizadas para realizar el estudio de esta primera parte, entre los que podemos destacar el libro de Tungate Mark, *Marcas de moda - marcar estilo desde Armani a Zara*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2008. Además también se ha hecho un gran uso de plataformas de internet, como Youtube o Instagram para estar al corriente de nuevos desfiles y eventos de moda.

En la metodología empleada para la parte práctica se encuentra el trabajo de experimentación, de prueba y error. Hasta el momento no se había realizado un proyecto de tal envergadura. Sería la primera vez que se haría frente a una pieza escenográfica a escala humana, desde la búsqueda de materiales, bocetos, maquetas, hasta su integración en el espacio real. Y también la primera que se afrontara un proyecto de moda en su totalidad, desde el diseño, pasando por el patronaje, hasta la confección de la misma, sumándole la posterior puesta en escena. Todo esto se detallará en el tercer apartado de proyecto y proceso creativo, dividida en tres fases: escenografía, vestuario y

puesta en escena.

Toda esta primera parte proyectual y constructiva se llevó a cabo en los talleres de escultura y en el aula de la asignatura Proyectos Escenográficos, optativa del primer cuatrimestre, por lo que el proyecto comenzó a gestarse desde septiembre de 2018. Concluida la asignatura, se trasladó a “La Ciudad Sin Ley”¹, en Petrer, donde se terminó de construir la pieza. Mismo lugar en el que se realizaría la sesión fotográfica y la “Sesión Clandestina”². Paralelamente, la fase de diseño y confección de vestuario se ejecutó en el *atelier* de *Simoneta*, con un previo periodo de aprendizaje y experimentación con los diferentes materiales y herramientas de trabajo.

Por tanto, el proceso de trabajo ha sido constante e intenso durante estos últimos meses. Un largo proceso de aprendizaje a nivel profesional y personal, en el que se han ido superando todos los obstáculos.

1.2. JUSTIFICACIÓN

El presente proyecto nace a raíz del estrecho vínculo que se tiene con la costura y la moda, perteneciente a una familia en la que la figura de la modista sigue de generación en generación. Toda la infancia se ha pasado entre máquinas de coser, telas, hilos y agujas. Gran parte del tiempo libre se empleaba diseñando vestidos para las muñecas con retales, bordando e incluso ayudando a realizar tareas sencillas que estuvieran al alcance para ir adquiriendo conocimientos. Además, la arquitectura y el interiorismo resultaban de gran interés.

Finalmente, el grado en Bellas Artes se consideró la mejor opción, con el fin de descubrir y adquirir conocimientos de diferentes disciplinas artísticas antes de especializarse en un campo concreto. A día de hoy, las inquietudes giran en torno al diseño, más en concreto el diseño de moda, la escenografía y el escaparatismo, ya que reúnen todas esas vertientes artísticas que resultan interesantes.

A lo largo de la carrera, los diferentes trabajos que se han llevado a cabo han estado influenciados de manera directa o indirecta por el mundo de la costura, y es en este último año cuando por fin se han realizado proyectos relacionados con escenografía. Por tanto, hacer este proyecto ha sido la manera de unir esa pasión por la moda y la escenografía bajo los conocimientos

1. La Ciudad Sin Ley, Factoría Creativa situada en Petrer (Alicante), en la que se generan actividades culturales independientes y desvinculadas de organismos oficiales y empresas externas, siendo un ejemplo de empresa desmovilizada de grandes ciudades.

2. Sesiones Clandestinas es un evento musical celebrado en el espacio de La Ciudad Sin Ley a cargo de los miembros de este espacio, Corrientes circulares y Long Days Longboards, en el que los espectadores asisten con la incertidumbre de no saber quien será el grupo musical invitado.

adquiridos durante los cuatro años en Bellas Artes, con el fin de enfocarlo hacia una posible salida profesional en el futuro.

Una de las mayores motivaciones de este proyecto es poder mostrar todo aquello de lo que se es capaz a la vez que ponerse en situación y enfrentarse a situaciones y modos de trabajo que en muchas ocasiones serán totalmente nuevos y desconocidos. Adentrándose, de este modo, en un largo proceso de aprendizaje, esfuerzo y constancia del que se espera sacar el máximo partido posible.

A continuación se explicará en diferentes apartados el proceso tanto teórico como práctico que se ha llevado a cabo hasta llegar al resultado final.

2. MARCO TEÓRICO: CONTEXTO Y REFERENTES

2.1. LA COMUNICACIÓN EN LA MODA

La moda, desde sus comienzos, se ha visto influenciada por los movimientos culturales y sociales que acontecían cada época hasta la actualidad, variando con el tiempo y el lugar. Esto conlleva a que el diseñador esté en una sintonía constante con los cambios históricos, culturales, sociales, políticos y económicos del mundo que le rodea. La realidad de la moda es cambiante, pudiendo ser modificada para así convertirse en algo nuevo y diferente.

El Diseño de Moda consiste en la creación de una prenda condicionada por una serie de factores contextuales. Es un rediseño del cuerpo, en el que se crea un nuevo espacio y hábito para el usuario, pensando en su forma y volumen, en sus necesidades básicas de abrigo y movimiento, en relación con la identidad e imagen personal. Se utiliza el cuerpo como estructura base sobre el que se moldea con materia prima, telas, o diversos materiales que no estén directamente relacionados con el mundo de la moda. Por tanto, el diseño y su elaboración requieren de conocimientos multidisciplinares por parte del diseñador.

A su vez, el diseñador es el artista encargado de crear y reproducir moda. Cabe destacar que la labor de este no comienza ni culmina con el simple diseño de un boceto. Antes de comenzar a diseñar debe tener en cuenta el público al que va a ir dirigido, las condiciones socioeconómicas, las técnicas de producción disponibles y las tendencias que estén de moda en ese momento concreto. Además, deberá atender a una serie de elementos que serán esenciales para el desarrollo de la prenda, entre los que se encuentran: el tejido,



Fig. 1. Chanel, Primavera-Verano 2012, Grand Palais, París. Escenografía: Zaha Hadid.



Fig. 2. Campaña publicitaria Dior hombre Verano 2020.



Fig. 3. Evento de lanzamiento de Lacoste por Jean-Paul Goude, 2016. Palais de la Porte Dorée, París. Escenografía: Bureau Betak.

el color, la silueta, la proporción y el ritmo, entre otros.³

La moda es un elemento visual, con un lenguaje propio. Por consiguiente, si se quiere lograr que la moda sea aceptada y consumida primero debe darse a conocer y obtener seguidores, lo cual solo se consigue si se hace una buena comunicación. No se puede seguir una tendencia o comprar una determinada prenda si el consumidor no entiende o no tiene conciencia del producto que se le está ofreciendo. Pero para que esa comunicación sea posible, son necesarios medios que generen repercusión para dar a conocer estas nuevas ideas. Encontramos diversas formas de lograrlo, pero la decisión final recae en la firma y el propio diseñador, dependiendo de lo que quiera provocar y el público al que quiera llegar.⁴

A la hora de establecer una comunicación con el público debemos tener en cuenta dos aspectos fundamentales. El primero es lograr expresar con exactitud lo que el diseñador desea, de forma correcta, clara y legible. Y la segunda es generar un alto impacto en la sociedad. Esto conlleva que el diseñador tenga en cuenta hasta el último detalle de aquello que se presenta y de la manera en la que lo hace.

Hoy en día, en la sociedad de consumo en la que vivimos, encontramos diversos medios de comunicación: revistas, prensa, radio, televisión, ferias, desfiles de moda, *showrooms*⁵, videos de moda, entre otros. Dependerá de estos que el grado de difusión y alcance sea mayor o menor. Muchas marcas de renombre, como Luis Vuitton, Prada, Chanel, Hermès y Dior entre otros, utilizan diversos medios al mismo tiempo con el fin de aprovechar las ventajas que cada uno de ellos presenta.

En relación con el proyecto, todos estos aspectos se han tenido presentes en el momento de diseñar tanto el vestuario como la escenografía que lo acompaña y complementa. Se ha creado una pieza que logre comunicar visualmente la intención fijada en un primer momento, pretendiendo estar en esa línea de diseñadores que buscan el apoyo de diversos medios de comunicación para reforzar la visibilidad, mediante la realización de una sesión fotográfica y la integración de esta misma pieza en un evento cultural, en el que se fusionan diversos ámbitos artísticos, tales como la danza, la música, la moda, y la escenografía.

3. LUQUE MAGAÑAS, R. (2015). *Relaciones entre arte y moda. Diálogos y juegos de identidad* (Tesis doctoral). Universidad de Málaga, Málaga.

4. YANINA ROJAS, N. (2005). *Moda y Comunicación* (Licenciatura en Publicidad). Facultad de Ciencias de la Comunicación, Universidad Abierta Interamericana, Buenos Aires, Argentina.

5. Se llama *showroom*, sala de exposición o, abreviadamente, exposición, a un espacio en el que el vendedor o fabricantes exponen sus novedades a los compradores. El término es un neologismo del inglés.

A continuación analizaremos con profundidad los desfiles de moda y sus respectivas puestas en escena.

2.2. PUESTA EN ESCENA

Una vez que el diseñador ha ideado y confeccionado su colección, llega el momento de darla a conocer, y la pasarela es sin duda una de las mejores formas de comunicación para mostrarla. La prensa y los espectadores serán los principales interlocutores, además de los seguidores fieles a la marca.

Como se ha mencionado anteriormente, los desfiles son un medio de comunicación perfecto, sin embargo, conlleva un gasto elevado de presupuesto, por lo que cada vez se están adaptando nuevos formatos y fórmulas.⁶ Por tanto, serán las marcas más consolidadas las que realicen los desfiles más mediáticos gracias a la incorporación de espectaculares escenografías.

Una de las firmas por excelencia con los desfiles más espectaculares de la historia de la moda es Chanel, con Karl Lagerfeld (1933-2019) como director creativo de la *maison*, gran referente dentro de este proyecto. Con escenografías que generaban imágenes en el inconsciente ajeno, trabajaban con los sentimientos, admiraciones, deseos y los más profundos miedos de una sociedad. Estos desfiles ayudaban al diseñador a construir su identidad al mismo tiempo que comunicar su estilo.

2.2.1. Desfiles de moda

Los desfiles han sido y seguirán siendo el evento más importante dentro del mundo de la moda, nada se equipara al auge comercial, publicitario y vanguardista que estos provocan. Gracias a este medio, los diseñadores pueden difundir sus ideas, generar conocimiento de marca, y conseguir cobertura en los medios e interés del público hacia su firma.⁷

El desfile, tal y como lo entendemos hoy en día, tiene su origen a mediados del S.XIX en Francia. Su precursor fue el modisto inglés Charles Frederick Worth (1825-1895), padre de la *Haute Couture*⁸, siendo uno de los primeros diseñadores en utilizar mujeres en movimiento para exhibir sus creaciones en su estudio, las cuales denominó "colección". Además, impuso sus propios diseños en una época en la que sastres y costureras trabajaban bajo las órdenes de su clientela en sus propias casas.

A su vez, la aristócrata inglesa Lady Duff Gordon (1863-1935), bajo la firma



Fig. 4. Chanel, Primavera-Verano 2019, Grand Palais, París.



Fig. 5. Chanel, Otoño-Invierno 2017-2018, Grand Palais, París.



Fig. 6. Salón de Alta Costura de Charles Frederick Worth.

6. VILASECA, E. (2010). *Desfiles de moda: diseño, organización y desarrollo*. Promotora Prensa Internacional, p. 11.

7. *Ibid*, p. 9.

8. Alta costura (del francés *Haute Couture*) se refiere a la creación de prendas exclusivas a la medida del cliente.



Fig. 7. London Fashion Show, 1926.



Fig. 8. Traje Bar icono del *New Look* de Christian Dior, 1947. Fotografía: Willy Maywald.

Lucile, organizaba sofisticados eventos de inspiración teatral en sus tiendas para presentar sus colecciones. Podríamos hablar así de la consolidación de los desfiles de moda en los años 20, con diversas diseñadoras francesas como Jeanne Lanvin (1867-1946), precursora del dismantelamiento de determinados mitos acerca de la forma de vestir de las mujeres según su edad, Jeanne Paquin (1869-1936), quien convirtió sus desfiles en espectáculos presentándolos en teatros, y Coco Chanel (1883-1971), quien marcó un punto de inflexión en la sociedad gracias a su forma de entender la moda a través de su marca homónima.

Mientras tanto, en los Estados Unidos, la sociedad fue adoptando los estilos que provenían de Europa, al igual que los diseñadores los métodos de difusión de la misma. Pero, a diferencia de París, donde los desfiles se realizaban para la élite en salones exclusivos a puerta cerrada, en América se realizaban grandes presentaciones a las cuales podían acudir un gran número de espectadores. Estos eventos tenían lugar en varias localizaciones, desde salones, almacenes de ropa, hasta restaurantes.

A mediados de los años 40, una vez superada la Segunda Guerra Mundial, la sociedad pedía un cambio. En 1947, el diseñador francés Christian Dior (1905-1957), provocó un nuevo resurgir a la historia de los desfiles de moda mediante su colección *The New Look*. El modisto hizo actuar a sus modelos, dando vida a los diseños mediante movimientos que creaban su vez una imagen fresca y elegante.⁹

Es a mitad del S.XX cuando aparece el *Pret-à-porter*¹⁰, provocando una gran revolución en la moda a nivel internacional, desplazando la *Haute couture* a un segundo plano. En 1979, será el japonés Kenzo (1939) quien inaugura la era de los desfiles mediáticos, en la que la puesta en escena adquiere gran importancia.¹¹

Con ello surge la figura del escenógrafo de pasarela, encargado de concebir el desfile como un espectáculo en sí mismo, donde la escenografía desarrolla un papel fundamental.

2.2.2. Escenógrafo. La Escenografía de moda.

Como se ha mencionado anteriormente, en los años 70 surge la figura del escenógrafo de pasarela, el cual debe entender el desfile como un espectácu-

9. FIGUERAS, J. (2005). *Protagonistas de la Moda*. Editorial S.A. Eiunsa. Ediciones Internacionales Universitarias, p. 36.

10. *Prêt-à-porter* es una expresión francesa que significa textualmente Listo para llevar. Se refiere a las prendas de moda producidas en serie con patrones que se repiten en función de la demanda.

11. DEL OLMO ARRIAGA, J. L. (2008). *Marketing de la Moda*. Editorial S.A. Eiunsa. Ediciones Internacionales Universitarias, p. 247.



Fig. 9-10-11-12. Dior, desfile Alta Costura Primavera-Verano 2019, Jardines del museo Rodin, París. Escenografía: Bureau Be-tak.

lo en si mismo. Su función es crucial, y de él dependerá todo el ambiente que envuelve a la colección, desde la luz, hasta la música, los asientos, e incluso el recorrido que realizarán las modelos. Es un creador de experiencias a través del relato que se está contando, con la capacidad de plasmar y trasladar al espectador a un mundo paralelo, una época, un lugar, de provocar dudas e inquietudes.

La escenografía son todos los elementos visuales con los que formamos una escenificación, ya sean corpóreos como los decorados, los accesorios, los olores, la iluminación, o las características que tengan los personajes, su vestimenta, o sus maquillajes, todos estos aspectos conforman los elementos narrativos que servirán para que el público adopte e integre el mensaje que el diseñador quiera transmitir con su colección.¹²

En las últimas décadas los desfiles se han transformado en un auténtico despliegue de medios, donde convergen arquitectura, diseño y arte. La escenografía puede gozar de varias localizaciones pudiendo ser realista, abstracto, sugerente, funcional, etcétera. Los tipos de decorado pueden ser: interior o exterior, artificial o real. La combinación de un amplio número de elementos como maquetas, mobiliario, efectos visuales, efectos climáticos, sonoros, danza y un largo etcétera de medios pueden llegar a ser el escenario perfecto para un desfile de moda. De este modo, la escenografía se debe tomar en cuenta por su totalidad en el espacio, ya que todo forma un conjunto. Ya no importa solo la ropa, ahora esta es un complemento más que forma parte del ambiente que se crea alrededor de las colecciones. El trabajo conjunto de las diversas disciplinas forma una nueva, aportando una mayor comprensión del mensaje que se quiere transmitir.

Influenciado por este nuevo concepto de puesta en escena de los desfiles de moda, el proyecto que se presenta nace con la intención de crear una pieza que cumpla todos aquellos aspectos que caracterizan a los desfiles de moda, desde el diseño y confección del vestuario, pasando por el diseño y realización de la escenografía, la puesta en escena del mismo, donde el maquillaje, la iluminación, el sonido y la interacción de la modelo con el espacio cobran una función crucial, hasta culminar con la difusión del mismo a través de diversos medios de comunicación.

La función de la escenografía por tanto es comunicar, desde el inicio del show y la entrada en escena de las modelos, la interacción de las mismas con el espacio, los cambios de luces, el sonido, hasta el final del mismo. Estos factores se podrán observar en la puesta en escena de la Sesión Clandestini-

12. ARACELI MOLINA DE LA ROSA, A. (2014). *La escenografía teatral mexicana contemporánea. La expresión de un ámbito polémico de las Artes*. Centro de cultura Casa Lamm, México.

na, dentro del tercer apartado del proceso creativo del proyecto, en la que la modelo es sustituida por una bailarina profesional que interactuará en el espacio al ritmo de música interpretada en directo, acompañada de grandes juegos lumínicos.

A día de hoy, un claro ejemplo en el que se incorporan nuevas disciplinas artísticas a escena, combinadas con numerosos efectos visuales y sonoros lo podemos observar en los desfiles realizado por la firma francesa Dior, con la empresa Bureau Betak como organizadores del evento, para presentar sus colecciones de Alta Costura y *Prêt-à-porter* Primavera-Verano 2019 en la Semana de la Moda de París.

En el desfile de *Prêt-à-porter* Primavera-Verano 2019, la diseñadora italiana y directora creativa de la *maison* Maria Grazia Chiuri, celebra con moda y danza la liberación del cuerpo femenino, a través de una puesta en escena en la que aparecían bailarinas, vestidas con monos ajustados diseñados por Chiuri, que se movían entre las modelos al ritmo de una mística melodía. Expresión corporal y moda tienen muchas cosas en común: ambas definen al cuerpo y nos enseñan a apropiarnos de él.¹³



Fig. 13-14. Dior, desfile *Prêt-à-porter* Primavera-Verano 2019. Escenografía: Bureau Betak.



2.3. MODA Y ARQUITECTURA

Aparentemente, el diseño de moda y la arquitectura no presentan una interrelación evidente, pero si observamos de manera atenta y detallada, el vínculo que existe entre ambas disciplinas es mucho más profundo de lo que a simple vista parece.

13. Zeleb. (2018). #PFW: y Dior reinventó la danza. [Consulta: 20 de junio de 2019] Disponible en: <http://www.zeleb.es/n/pfw-y-dior-reinvento-la-danza-047380>

Tanto los diseñadores de moda como los arquitectos parten de un mismo patrón, un diseño bidimensional, a partir del cual se genera un espacio tridimensional. Los diseñadores de moda crean un espacio que envuelve y protege el cuerpo, acompañándolo en sus movimientos, los cuales pueden estar inspirados en elementos arquitectónicos. A su vez, el arquitecto, construye un envolvente espacial que se materializa en una estructura arquitectónica, pudiendo entenderse esta estructura como una capa de piel o tejido.¹⁴

A medida que se han ido difuminando los límites entre la moda, el arte y la arquitectura, ha avanzado el trabajo de colaboración entre los diseñadores y las firmas de moda más prestigiosas con arquitectos y artistas de fama internacional. En otras ocasiones podemos encontrarnos con la fusión de ambas disciplinas, como sería el caso de las casas de moda, en la que arquitectura, escaparatismo y diseño de moda se unen para formar un todo. En torno a esta misma idea gira el proyecto, donde será la fusión de diversas disciplinas las que formen el conjunto y nos ayuden a traspasar los límites establecidos.

2.3.1. La arquitectura del cuerpo

El objetivo principal de ambas disciplinas es crear un espacio para que el cuerpo en movimiento pueda vivir en ellos, ya sea una prenda o un edificio. Comparten aspectos técnicos y de diseño. Tanto en la construcción de una prenda como en proyectos arquitectónicos, comprender la forma y proporciones del cuerpo es fundamental, del mismo modo que lo es el conocimiento y correcto uso de los materiales. Para ello es necesario un previo análisis detallado de las medidas del cuerpo de cada uno de los destinatarios, y experimentar con diversos materiales hasta encontrar el idóneo que nos permita construir ese envoltorio. Todos estos aspectos serán determinantes a la hora de trasladar el patrón o el dibujo a un objeto tridimensional.

Los dos ámbitos, además, comparten objetivos tanto formales como funcionales. El diseñador de moda decide a la hora de diseñar y realizar los patrones donde construir líneas, colocar bolsillos, cremalleras, cuellos o como producir volumen. El arquitecto, a su vez, representa en sus dibujos como se distribuirá el espacio, mediante particiones verticales y horizontales, distintas alturas y entradas de luz. Ambos teniendo presente en todo momento el bienestar del cuerpo.¹⁵ Aspectos que se han tenido en cuenta a la hora de realizar la parte práctica de este proyecto, en el que el diseño tanto escenográfico como de vestuario se ha realizado siguiendo una metodología de trabajo semejante, con el fin de obtener un resultado similar a simple vista entre ambas piezas.



Fig. 15. Cristóbal Balenciaga, vestido de cuatro caras, 1967.

14. PIRAQUIVE RUIZ, A. M. (2014). *La nueva arquitectura del vestido*. Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.

15. SERRANO PADILLA, P. (2018). *La tecnología, aliada de la arquitectura y la moda* (Trabajo Final de Grado). Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid.



Fig. 16. André Courrèges, Colección Blanca, 1960.

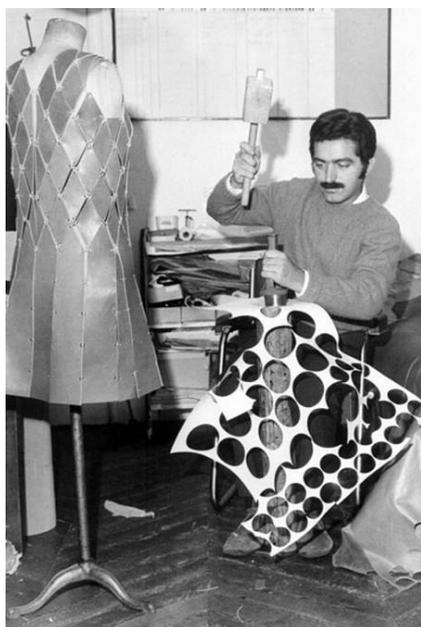


Fig. 17. Paco Rabanne trabajando con metales en su taller, 1966.

Del mismo modo, los conceptos de estructura y piel, a la hora de proyectar un espacio, lo son también a la hora de idear una prenda. La estructura puede estar pensada para realzar la figura del cuerpo y coincidir con la piel, o para desvincularse de ella, mediante la incorporación de estructuras de refuerzo que ayudan a alterar las formas del cuerpo. Estos dos conceptos de entender la estructura del cuerpo se observarán en la fase del vestuario del proyecto, en la que se ha realizado un mono de lycra ajustado que hace el efecto de una segunda capa de piel, sobre el que se proyectan diversos volúmenes con el fin de deformar las proporciones de algunas partes del cuerpo.

Desde los años 50 hasta la actualidad, muchos son los diseñadores que realizan diseños de estas características para obtener prendas atractivas, originales e impactantes, pero debido a su poca funcionalidad y complejidad, su uso se limita en la gran mayoría de casos a los trajes de alta costura.

André Courrèges (1923-2016) y Paco Rabanne (1934), ambos aprendices del gran Cristóbal Balenciaga (1895-1972), condicionaron la moda de los años 60, trabajando en el ámbito de la experimentación, utilizando en sus prendas materiales innovadores y poco tradicionales, como el aluminio, el rodoid-plástico, el hierro y el cuero. La puesta en escena de sus prendas se han realizado en espacios cuya música y escenografía hacen referencia a ambientes futuristas. Sus vestidos son envolventes estructura, entendidas como pieles que envuelven el cuerpo.

Bajo este mismo concepto aparecen años más tarde otros diseñadores, como sería el caso de Issey Miyake, Jean Paul Gaultier, Hussein Chalayan o Viktor & Rolf.

2.3.2. Espacios arquitectónicos

*“Una tienda consiste en colocar prendas dentro de una caja preciosa, pero, para mí, la caja es tan importante en si misma como las prendas”.*¹⁶

Rei Kawakubo. ¹⁷

En la era en la que vivimos, las grandes marcas buscan ser reconocidas internacionalmente no solo por sus productos. Esto se consigue mediante la construcción de imponentes edificios diseñados e inspirados en la propia marca, con el objetivo de reflejar en su interior y exterior la esencia de la firma, convirtiéndose la propia arquitectura en una herramienta de marketing.

16. TUNGET, M. (2018). *Marca de moda - marcar estilo desde Armani a Zara*. Editorial Gustavo Gili, S.L., p. 115.

17. Rei Kawakubo. (1942) es una diseñadora japonesa. Fundadora de la marca Comme des Garçons y del concepto Dover Street Market.



Fig. 18. Fundación Louis Vuitton, *Jardin d'Acclimatation*. Arquitecto: Frank Gehry, 2008-2014.

Si echamos la vista atrás, podríamos afirmar que el concepto de escaparate entendido en el S.XX, en la que la atención de los clientes se concentraba únicamente en las vitrinas de planta baja, ha cambiado de forma radical. Ahora esta atención se desplaza a todo el conjunto construido, convirtiendo la totalidad del edificio en el escaparate de la firma. La arquitectura y el producto que envuelve tiene que ser un objeto único y exclusivo.

De esta manera, el proceso de compra se convierte en una 'experiencia de marca'. Los espacios interiores son flexibles, diáfanos y polivalentes.¹⁸ No se limitan únicamente a la acción de venta, en muchas ocasiones se incluyen zonas de exposiciones y multimedia, museos, talleres y zonas de ocio como cafeterías y terrazas, todas ellas rodeadas de elementos arquitectónicos atractivos y avanzados componentes tecnológicos. Podríamos considerar a Prada, Hermès y Luis Vuitton como las marcas pioneras en el empleo de la arquitectura como herramienta de marketing, seguidas por Chanel y Christian Dior con propuestas arriesgadas de alto componente tecnológico.



Estas arquitecturas se desarrollaron en un principio en las grandes capitales de la moda como lo son París, Milán, Londres y Nueva York, ubicadas normalmente en edificios históricos y emblemáticos, o en arquitecturas construidas exclusivamente para ese fin. Pero este fenómeno ya se puede apreciar a mayor o menor escala en capitales y ciudades alrededor de todo el mundo.



Fig. 19-20. Escaparate Caleidoscopio, La Bohème 1994. Escaparatismo: Bomarzo. Fotógrafo: Eduardo Peris.

La experiencia de compra es esencialmente sensorial y emocional. Se venden ideas más que productos y para ello el aspecto de los escaparates de una ciudad es crucial. Un claro ejemplo lo podemos observar en Valencia, donde el centro de la ciudad se ha convertido en todo un escaparate de grandes marcas, ocupando antiguos edificios o plantas bajas, en las que podemos encontrar escaparates impactantes resueltos desde un punto de vista artístico y altamente creativo con el fin de escenificar la identidad de cada marca.

La forma de comunicar desde los escaparates de Valencia es fundamental para que el comercio palpite. Desde hace más de 20 años hasta la actualidad, los escaparates de la firma La Bohème 1994, con Bomarzo¹⁹ como equipo creativo, han sido los responsables de que esta tienda de alta costura sea reconocible, más allá de los vestidos hechos a medida de forma artesanal.

El proyecto que se presenta podría enmarcarse perfectamente dentro del escaparatismo, ya que uno de los objetivos específicos era crear una pieza

18. TUNGET. M. Op. Cit., p. 113.

19. Bomarzo es un estudio de diseño valenciano especializado en la creación de arquitecturas efímeras, diseño y producción de escaparates, visual merchandising, ambientación y tematización de eventos, diseño y decoración de stands feriales.

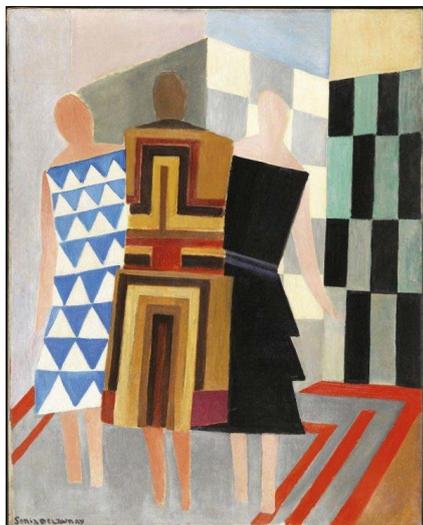


Fig. 21. Sonia Delaunay (1885-1979), *Vestidos simultáneos*, 1925, 31 x 23 cm. Museo Nacional de Arte Reina Sofía, Madrid. Depósito temporal de D. Pedro y Dña. Art y Altamiranda, Panamá, 2010.



Fig. 22. Liubov Popova (1889-1924), diseño de vestuario para *Romeo y Julieta*, 1920.



Fig. 23. Pablo Picasso (1881- 1973), diseño de vestuario para *El Sombrero de Tres Picos*, 1919.

con la capacidad de adaptarse a diferentes ámbitos dentro del mundo de la moda. Por tanto, siempre se ha tenido en mente la posibilidad de utilizar en un futuro cercano estos espacios como medio de comunicación de la pieza.

2.4. REFERENTES

Antes de adentrarnos de lleno en los referentes que han resultado de gran interés dentro del proyecto, los cuales se remontan de los años 70 a la actualidad, debemos hacer una breve mención a grandes artistas que a lo largo de la historia del arte han estado vinculados al mundo de la moda, como sería el caso de Sonia Delaunay (1885-1979), con sus vestuarios inspirados en el constructivismo ruso, y los diseños de Liubov Popova (1889-1924), con su vestuario para teatro siguiendo los diseños geométricos de sus pinturas. Sin olvidar a Pablo Picasso (1881-1973), que realizó escenografías y vestuario para los Ballets Rusos de Diaghilev, destacando el vestuario para *El sombrero de tres picos*, coreografiado por Leonide Massine, y con música de Manuel de Falla.

Todos ellos pertenecientes a los movimientos artísticos de las vanguardias, ya que esta época acompañó a ambas disciplinas, Arte y Moda, a romper con los modelos tradicionales y su eternidad, produciendo una fusión entre los diversos campos de la creación, dando lugar a una fuerte y rica hibridación de lenguajes. Será este período pues, una etapa de fusión entre ambas artes, que promoverá un nuevo lenguaje de creación cuya función y eje será la exploración.

2.4.1. Diseñadores de Moda

En los años 70 empieza a diseñarse una “moda habitable” en la que poder introducirse y experimentar. Un nuevo periodo que revolucionará el concepto de moda entendido hasta el momento. Son los artistas representantes de este periodo los que han influenciado de manera directa en el proyecto, en función a sus diseños volumétricos que envuelven la figura del cuerpo, la interacción de las modelos con el espacio, y sobre todo, por la innovación y experimentación con la materia.

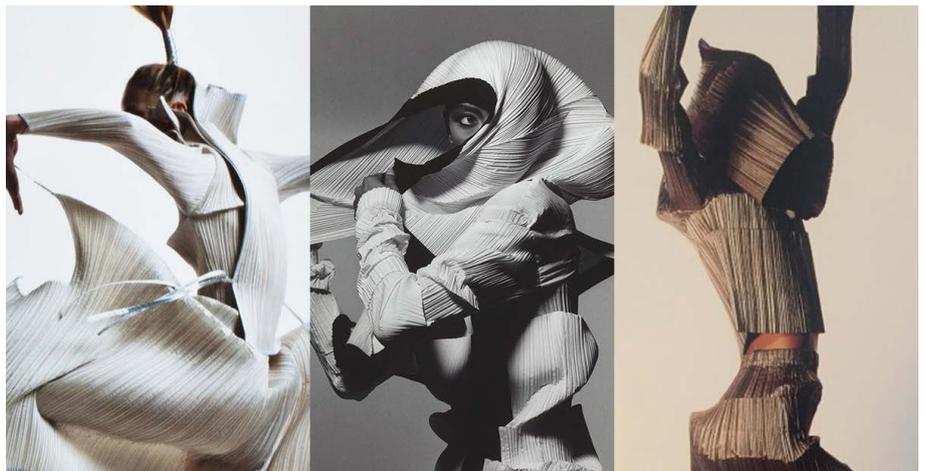
Será Issey Myyake (1938) el máximo representante de esta nueva tendencia, siendo quizás el diseñador más idolatrado del Japón actual. Con sus diseños crea una segunda piel paralela a la epidermis que se pliega sobre sí misma creando una capa protectora frente al mundo exterior. Ha basado su diseño en una simple función, haciendo “ropa para vivir”.²⁰ Para él la moda es diseño, y el diseño se realiza sobre unos materiales que son la esencia de todo. La materia, simple y llanamente, es lo importante. Dedicó gran parte de su carrera a investigar acerca de la tecnología textil, con el fin de conseguir

20. HOLBORN, M. (1995). *Issey Miyake*. Editorial Taschen, p. 104.



Fig. 24. Issey Miyake, *Pleats*, ropa plisada utilizando un material derivado de fibra de carbono, plisado a muy alta temperatura entre dos hojas de papel. Vestuario para el Ballet de Frankfurt, 1991.

Fig. 25-26-27. Issey Miyake, *Pleats Please*, Miyake Design Studio, 1989. Fotografía: Irving Penn.



diferentes estructuras volumétricas que se alejan de imitar al cuerpo.

En los años 80, Miyake crea un tejido plisado, por el que es reconocido mundialmente, al que posteriormente le añadiría arrugas, toda una novedad, con la que crea piezas llenas de texturas y volúmenes. Tal fue la calidad artística de esta línea que consiguió ir más allá de las pasarelas, y fue llevada hasta el vestuario del ballet *The lost of small details* para el Ballet de Frankfurt (1991), donde las prendas, gracias al movimiento de las bailarinas, adquirían una perspectiva nueva, más completa y bella.²¹ El cuerpo se revelaba a medida que se realizaban los diferentes pasos de danza, construyendo un ritmo abstracto completamente nuevo, sorprendente y sofisticado. A partir de esta experiencia, Miyake decidió sustituir a las modelos por bailarinas en algunas de sus colecciones, observando una vez más su gran voluntad artística multidisciplinar.



Fig. 28. Hussein Chalayan, *After Words*, Otoño-Invierno 2000. Teatro Sadler Wells de Londres.

Retomando el concepto de espacio entendido como lugar para habitar, a finales del S.XX, aparece la figura del diseñador británico, de origen turco chipriota, Hussein Chalayan (1970), quien destaca por crear piezas que producen un nuevo espacio para el cuerpo y para su entorno.

Esto lo podemos observar en su colección Otoño-Invierno del 2000, *After Words*, en la que aparece un espacio doméstico con cuatro sillas, una mesa circular y una ventana. En un momento determinado cuatro modelos en ropa interior entran en la sala y se colocan cada una al lado de una silla. Los modelos empiezan a transformar las estructuras de las sillas en pequeñas maletas y las fundas de las mismas en vestidos. Una quinta modelo se acerca a la mesa, se introduce en el círculo central y eleva el tablero, convirtiendo la mesa en una escultórica falda. A través de esta exhibición, Chalayan pretende mostrar como la moda puede configurar espacios que van más allá del simple vestido,

21. HOLBORN, M. Op. Cit., p. 88.

respondiendo a las necesidades de desplazamiento.²²

Chalayan convierte las prendas en piezas arquitectónicas que envuelven el cuerpo y configuran su entorno. Además incorpora elementos tecnológicos y experimenta con materiales que no están estrechamente vinculados con la moda, como sería la fibra de vidrio y la resina. Un claro ejemplo lo podemos observar en su colección *Inertia*, Primavera-Verano 2009 y *Before a Minus Now*, Primavera-Verano 2000.

Fig. 29. Hussein Chalayan, *Inertia*, Primavera-Verano 2009.

Fig. 30. Hussein Chalayan, *Before Minus Now*, Primavera-Verano 2000.



2.4.2. Escenógrafos vinculados con la moda

Uno de los responsables de las escenografías más impactantes del mundo de la moda en la actualidad es el diseñador francés Alexandre de Betak (1968), director artístico de la empresa Bureau Betak, encargada de realizar cientos de eventos a nivel internacional, en los que se incluyen escenografías para desfiles de grandes firmas de moda como Hussein Chalayan, Dior, Viktor & Rolf, Michael Kors, o Jason Wu.



Fig. 31. Dior, desfile *Prêt-à-porter* Otoño-Invierno 2019-2020, jardines del museo de Rodin. Escenografía: Bureau Betak.



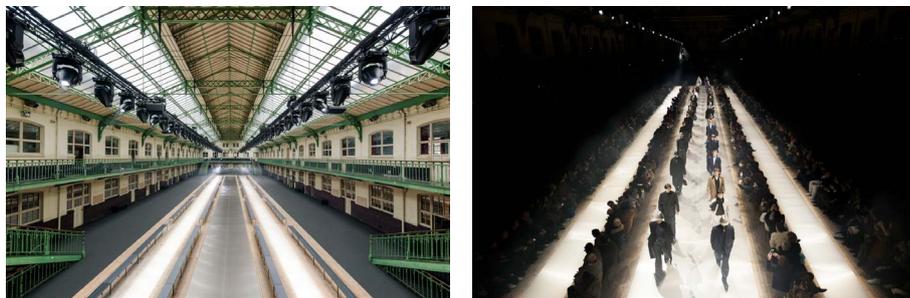
Fig. 32. Jacquemus, Primavera-Verano 2020. Escenografía: Bureau Betak.

Con sus *Fashion Shows* pretende reflejar la identidad de cada marca con la que trabaja. Logra transformar en espacio los relatos que las marcas y diseñadores quieren transmitir en cada temporada. Además, es pionero en el uso de las nuevas tecnologías en la moda. Sus escenografías se extienden al rededor de todo el mundo, y en cada una de ellas se puede observar algún avance.

Todas y cada una de las escenografías que ha realizado resultan espectaculares, es capaz de adaptarlas a infinidad de espacios, y complementarlas con diferentes ámbitos artísticos, como lo son la escultura, pintura, música y la danza, generando un gran impacto en los espectadores desde el momento en el que entran al espacio hasta el fin del show y trasladándolos a otra dimensión.

22. Istanbul Museum of Modern Art. (2010). *Hussein Chalayan, 1994-2010*. Editorial Mas Matbaacilik A.S., p. 38.

Fig. 33-34. Dunhill, Otoño-Invierno 2019.
Escenografía: Bureau Betak.



Paralelamente a Alexandre, otras de las grandes referentes a nivel mundial dentro del mundo de la escenografía y los espectáculos visuales es la diseñadora británica Es Devlin Obe (1971), considerada una de las artistas más polifacéticas en las artes escénicas de su generación.



Fig. 35. Sketch para *Beyoncé Formation World Tour*, 2015. Escenografía: Es Devlin.

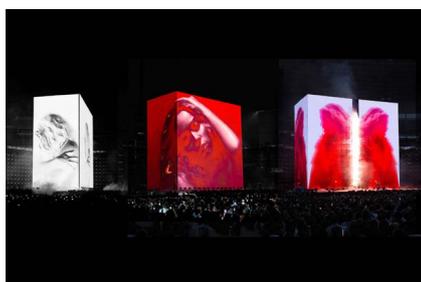


Fig. 36. *Beyoncé Formation World tour*, 2015. Escenografía: Es Devlin.

Hablar de esta diseñadora inglesa es hablar de escultura, luz y artes escénicas en su más sentido contemporáneo. Sus escenografías llenas de luminosidad, en las que mezcla elementos reales con el mundo digital con el fin de crear un nuevo universo temático han sido protagonistas de grandes encuentros como la Ceremonia de Clausura de los Juegos Olímpicos de Londres, la apertura de los Juegos de Río y su arte se expande por escenarios de los mejores músicos como U2, Beyoncé, Kanye West, Jay Z y Adele, entre otros.

Resulta de gran interés el proceso que realiza a la hora de diseñar sus escenografías, donde el espacio, la luz, la oscuridad, la escala y el tiempo se convierten en la base fundamental de todos sus proyectos. Además, tiene una capacidad altamente creativa y gran conocimiento técnico sobre los equipos audiovisuales y las posibilidades que éstos ofrecen para conseguir resultados escenográficos concretos, siempre con el fin de cautivar al público. Es una diseñadora de emociones para las masas.²³

Cabe destacar que tanto Alexandre de Betak como Es Devlin se han convertido en este últimos año en los principales referentes dentro del mundo de los diseñadores de espacios contemporáneos debido al seguimiento que se ha llevado a cabo a través de las redes sociales, gracias a la gran labor de comunicación que realiza el equipo, mostrando en todo momento el proceso de trabajo desde principio a fin. Por lo que el proyecto se ha visto nutrido constantemente de ambos diseñadores.

2.4.3. Arquitectos contemporáneos

Una de las figuras fundamentales para entender el desarrollo de la arquitectura contemporánea es Rem Koolhaas (1944), quien fundó, junto a Elia y Zoe Zenghelis y Madelon Vriesendorp, la *Office for Metropolitan Architecture*

23. DADICH, S. y MORGAN, N. (2017). *Abstract: The Art of Design, Es Devlin*. Netflix. Estados Unidos.



Fig. 37-38. *Prada Transformer*, 2007-2009, Seúl (Corea). Arquitectos: Rem Koolhaas y Ellen Van Loon.

(OMA), cuyos objetivos son la definición de nuevos tipos de relaciones, tanto teóricas como prácticas, entre la arquitectura y la situación cultural contemporánea.²⁴

Koolhaas destaca por realizar proyectos a gran escala, en los que la masa adquiere un carácter predominante y resalta por la geometría de sus formas. Rem Koolhaas, junto al equipo de OMA, han realizado numerosos proyectos relacionados con el mundo de la moda. Uno de los más populares y que resulta de gran interés a la hora de vincularlo con el proyecto por su capacidad de adaptación a diversos espacios y su estructura geométrica es *Prada Transformer*, una estructura temporal, construida en 2009 junto al *Gyeonghui Palace* en Seúl, Corea, para la firma Prada. Esta estructura está compuesta por una membrana blanca rígida extendida sobre cuatro marcos de acero, el *Transformador*. Un hexágono, un rectángulo, una cruz y un círculo que se inclinan para generar una figura similar a un tetraedro. El nombre *Transformador* vino de la idea de que cualquiera de los lados del pabellón podría servir como piso del edificio, lo que permitió lograr cuatro espacios únicos en un edificio dedicado a exposiciones de arte moderno, moda y diseño.

Esta no fue la primera colaboración entre Koolhaas y Prada, ni ha sido la última. OMA ha diseñado numerosos desfiles y catálogos para desfiles de moda de Prada e incluso ha contribuido a la colección masculina de Prada Otoño-Invierno 2018-2019, junto a otros arquitectos, entre los que podemos destacar a Jacques Herzog y Pierre de Meuron, directores del prestigioso grupo suizo de arquitectos Herzog & de Meuron.

Estos dos arquitectos de Basilea se han convertido en el patrón de oro de la arquitectura contemporánea, los cuales entienden la arquitectura como una estructura revestida, bajo sus famosas "arquitecturas vestidas". Esta manera de entender la arquitectura fue gracias a su estrecha relación con el artista de origen alemán Joseph Beuys (1921-1986), quien halló el vínculo de la materia con el símbolo, de la energía con el gesto, y del cuerpo con esa piel lisa o tatuada que es la vestimenta.²⁵



Fig. 39. Biblioteca de la universidad de Eberswalde, 1999. Arquitectos: Herzog & de Meuron.

Siguiendo con su manera de entender la arquitectura como una estructura revestida, Herzog & de Meuron, han realizado proyectos en colaboración con artistas como Rémy Zaugg o Thomas Ruff para realizar las serigrafías y litografías de la fábrica de la empresa Ricola, Ricola Europa Mulhouse o Eberswalde, donde la superficie se graba con imágenes.

24. OMA. Web oficial. [Consulta: 23 de Mayo de 2019] Disponible en: <https://oma.eu/projects/prada-transformer>

25. GALIANO FERNÁNDEZ, L. (2007). *Herzog & de Meuron 1978-2007*. Editorial Arquitectura Viva, p. 10.



Fig. 40. Edificio de Prada, Tokio (Japón), 2000-2003. Arquitectos: Herzog & de Meuron.

Además, otro de los proyectos a destacar por su concepto de “tienda escaparate” es el edificio de Prada en Aoyama, Tokio (Japón), 2003. El edificio es un volumen de cinco caras y seis plantas envuelto en una retícula de rombos acristalados, planos, cóncavos y convexos, convirtiéndose en un híbrido de extrañas formas. La transparencia del edificio en todas sus plantas, permite una interacción visual entre exterior e interior. Además, la diversidad de interpretaciones del volumen obtenido resulta fascinante, ya que se transforma dependiendo del ángulo de visión. La estructura, el espacio interior y la fachada están diseñados para formar un todo.²⁶

Este edificio presenta una gran relación con la idea que se ha llevado a cabo a la hora de realizar el proyecto, empezando por el uso de la geometría y las diversas interpretaciones que se pueden obtener mediante los volúmenes que forman la pieza, hasta el concepto de fusión, en la que será el conjunto el que forme un todo.

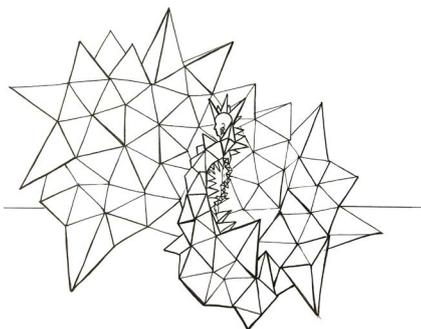


Fig. 41. Boceto escenografía y vestuario. 2018.

3. PROYECTO Y PROCESO CREATIVO

A la hora de explicar el desarrollo del presente proyecto, se ha decidido dividir el proceso de creación en tres fases: escenografía, vestuario y puesta en escena. Dicho orden corresponde con el que se ha llevado a cabo en la realización del proyecto. Empezando por la investigación de formas, herramientas y materiales que se utilizarán para la parte escenográfica junto a su fase de trabajo, aplicando posteriormente este mismo proceso a la fase de vestuario, hasta culminar con la puesta en escena del proyecto, en el que se trabajará mano a mano junto a un equipo de profesionales.

3.1. ESCENOGRAFÍA

Tras un largo proceso de estudio y experimentación con diferentes estructuras, se decidió utilizar la forma triangular como base fundamental de todo el proyecto, ya que su simetría ayuda a distribuir el peso, facilitando así la labor de montaje de la estructura y posterior resistencia. El triángulo equilátero ha sido el utilizado en la mayor parte de la estructura, pero también se ha incorporado el isósceles, con el fin de romper con la repetición y generar diferentes alturas y dinamismo mediante formas volumétricas.

El primer paso sería realizar bocetos para empezar a visualizar la idea que se tenía en mente. A la hora de plasmarlas sobre papel resultó bastante costoso, ya que es muy difícil representar en un formato bidimensional una estructura la cual resalta por su gran cantidad de volúmenes.

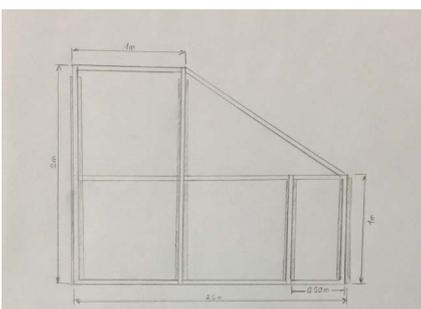
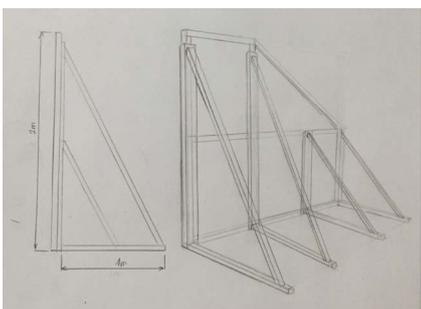


Fig. 42-43. Bocetos bastidor. 2018.

26. GALIANO FERNÁNDEZ, L. Op. Cit., p. 252.



Fig. 44. Maqueta de la parte escenográfica. 2018.

Una vez claro el diseño y la totalidad que aunarían el proyecto, llegaba el momento de adentrarse de lleno en la fase de creación de la parte escenográfica. Lo primero de todo fue la realización de una pequeña maqueta en la que se intentó seguir en todo momento, dentro de las limitaciones, la misma metodología de trabajo que se llevaría a cabo en el proyecto real. En ese mismo momento empezaron a aparecer cuestiones que hasta el momento no se habían planteado. Al tratarse de una estructura que no está formada mediante una repetición modular, la unión entre los triángulos sería muy intuitiva, y la estructura iría cogiendo forma a medida que se unen cada uno de los lados.

Terminada la maqueta llegaba la hora de empezar a trabajar con dimensiones a tamaño real. Por lo que a la estructura modular respecta, tras barajar diversos materiales que permitieran realizar la estructura de la forma más sencilla y hacer pruebas con algunos de ellos, finalmente se utilizó el cartón gris de 2 mm ya que es un material con el que se trabaja de forma cómoda, es asequible y resistente.



Fig. 45. Ensamblaje de la rejilla metálica sobre el bastidor. 2019.

Por otro lado, para la realización del bastidor se utilizaron listones de madera de abeto de 2 x 4 cm, y 2 m de alto en su medida mayor. Las medidas del bastidor son 2,50 x 2 m (ancho por alto, respectivamente). Formada por tres módulos, el primero de ellos de 2 m de alto por 1 de ancho, el segundo de 1 x 1 m y el tercero de 1 x 0,50 m, junto a un listón que une el extremo de la parte más alta con el de 1 m de altura. De cada uno de los listones verticales sale una pata de apoyo de 1 m de longitud, con una escuadra o pata de gallo.

Para la unión de los listones se utilizaron escuadras y placas rectas, las cuales permiten que la estructura quede lo más rígida y resistente posible. Además, sobre toda la superficie se colocó una malla metálica tensada a base de grapas y placas rectas atornilladas, sirviendo al mismo tiempo de punto de apoyo y anclaje de la estructura una vez apoyada sobre el bastidor.



Fig. 46. Resultado final del bastidor. 2019.

Dejando a un lado el bastidor, lo siguiente sería realizar la estructura base del proyecto. Para ello, como ha sido anteriormente nombrado, se empleó el cartón gris de 100 x 70 cm, del cual se podía obtener una totalidad de nueve triángulos equiláteros de 34 cm en cada uno de sus lados. Las marcas y el corte debían ser precisos, de lo contrario, al formar la estructura nos encontraríamos con numerosos problemas de descase. Además, se cortaron triángulos isósceles de 34 cm de base y 50 cm en ambos lados.

El siguiente paso sería pintar y lijar todos los triángulos. En este caso se utilizó pintura de pared blanca con acabado mate, haciendo uso de un rodillo para conseguir una superficie lo más limpia y perfecta posible.



Fig. 47. Ensamblaje mediante pletinas de aluminio y adhesivo sellador. 2019.

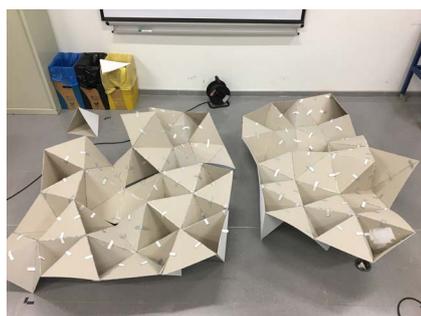


Fig. 48. Ensamblaje de los módulos. 2019.



Fig. 49. Unión de los módulos y sellado de todas las juntas con poliuretano. 2019.

- Fase de ensamblaje:

Podría decirse que es en este momento cuando llegaba la fase más crítica y compleja de todo el proyecto, el ensamblaje de los volúmenes triangulares. Se trabajó durante varios meses, experimentado con diversos materiales y formas de unión hasta llegar a encontrar el método que finalmente sería el que pondría solución a este problema.

En un principio se probó a unirlos con silicona, como se había hecho en la maqueta. Aparentemente funcionaba, pero a medida que la estructura iba cogiendo cuerpo, la silicona se despegaba de la superficie. Seguidamente, probamos con otro tipo de adhesivo, el cual no secaba al momento, pero que una vez seco era flexible, pero al aplicarlo sobre el cartón el tiempo de secado era muy lento y tampoco tenía la suficiente fuerza como para resistir todo el peso de la estructura. Además se utilizó cinta americana para que así se pudiera articular sin ningún tipo de problema, pero esta tampoco resultó ser la mejor solución al problema.

Finalmente, después de muchos intentos fallidos, se encontró la manera más eficaz y resistente de unión. Pequeñas pletinas de aluminio de 2 mm de grosor, las cuales podíamos doblar sin ningún tipo de herramienta, permitiéndonos dar la forma perfecta para poder unir las piezas entre sí. Para ello, compramos diversas planchas de aluminio, las cuales se marcaron y cortaron con la cizalla hidráulica del taller de metal del Departamento de Escultura. Estas pletinas han sido pegadas a la superficie con un adhesivo sellador muy resistente, MAMUT. En el centro de la unión de cada uno de los lados se han colocado pletinas de 8 x 2 cm y en los extremos, para unir y reforzar, de 4 x 2 cm. Una vez selladas a la superficie se reforzaba toda la superficie de unión con el mismo adhesivo.

A la hora de ir formando la estructura, al tratarse de dimensiones tan grandes, se dividieron en cuatro módulos. La metodología seguida para ir uniendo todos estos triángulos ha sido intuitiva, pero siempre teniendo en mente la forma que se quería conseguir finalmente, para poder aproximarse lo máximo posible a ella. Una vez construidos los cuatro módulos y comprobado que los lados de unión encajaban perfectamente se aplicó en todos los nexos de unión espuma de poliuretano expandido, al mismo tiempo que se iba introduciendo alambres de unos 50 cm aproximadamente de longitud, los cuales quedarían fijados al Poliuretano y servirían de punto de anclaje sobre la malla metálica del bastidor.

Finalizada la fase de secado llegaba el momento de unir todos los módulos. Esta última unión debía ser más resistente que las anteriores, ya que sería en definitiva, la que aguante la gran mayoría del peso. Por tanto el número de pletinas se amplía, y se aplicó poliuretano asegurando que quedara



Fig. 50. Proceso de trabajo sobre la superficie. 2019.

cubierta toda la superficie. Después de esperar las 24h de secado, se procedió a plantar la estructura y fijarla al bastidor mediante los alambres.

A continuación, se procedió a trabajar en el acabado de la superficie, tratando de conseguir un resultado lo más perfecto posible a la vista. En primer lugar se ensamblaron más triángulos en aquellas zonas en las que se dejaba ver el bastidor. Seguidamente se aplicó masilla blanca a todas las juntas para tapar cualquier tipo de imperfección. Una vez seca, se lijó, con el fin de conseguir una superficie totalmente lisa. El último paso de esta fase sería volver a pintar toda la superficie para tapar cualquier desperfecto o roce que se pudiera haber producido a lo largo del proceso, obteniendo un resultado impecable a la vista, y dando la sensación de unidad.



Fig. 51. Acabado final. 2019.

3.2. VESTUARIO

En esta fase del proyecto se analizará detalladamente el proceso de diseño y posterior confección de la pieza de vestuario, atendido a todos aquellos aspectos e inconvenientes que se han encontrado a lo largo del desarrollo.

El diseño del vestuario se pensó desde un principio junto con la pieza escenográfica, ya que el objetivo, como se ha mencionado, es conseguir una hibridación de ambos campos artísticos y romper con los límites establecidos. Sin embargo, ha sido confeccionado una vez terminada la estructura, ya que se buscaba que el resultado visual de ambas fuera lo más similar posible.

Lo que se pretende conseguir con esta pieza es jugar con la figura del cuerpo, deformarla, proyectarla y camuflarla entre los diversos elementos

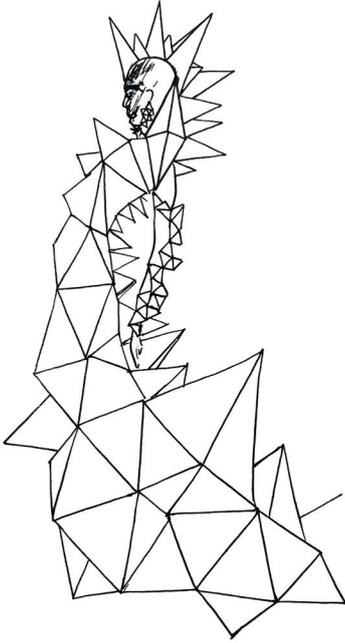


Fig. 52. Boceto vestuario. 2019.

que forman el conjunto. En este caso la silueta quedará oculta bajo infinidad de volúmenes y será a través de los movimientos de la modelo cuando se deje ver.

El proceso de diseño, la búsqueda de materiales y la posterior confección han sido todo un reto y proceso de experimentación en el que se han adquirido nuevos conocimientos. Sería esta la primera vez que se hiciera frente tanto al diseño de vestuario como a la confección del mismo. De tal modo que durante cuatro meses se acudió al taller de costura de Simoneta para aprender patronaje y manejar las diferentes máquinas y herramientas necesarias para confeccionar cualquier tipo de vestuario. Al igual que adquirir conocimiento sobre los procesos que ha de seguir todo diseñador, con el fin de realizar el proyecto de la mejor manera posible.

El diseño está formado por un gran número de pirámides triangulares de diferentes medidas, intentando seguir la misma metodología y estética características de la escenografía. Al mismo tiempo se pretendía experimentar con los materiales, ir un paso más allá, utilizar materiales que no fueran habituales en el diseño de moda y llevarlos a límites extremos. De tal forma que después de hacer una selección de materiales y experimentar con ellos, se optó por utilizar Goma EVA (Etileno Vinil Acetato). Este material, utilizado normalmente para hacer manualidades, es una plancha fina similar a la goma espuma, impermeable, ligera, moldeable y suave al tacto, que se puede cortar, pegar, coser, troquelar y pintar, y no es tóxica, por lo que resulta un material muy cómodo, dándonos la posibilidad de crear infinidad de formas y volúmenes.

El color elegido para el vestuario sería el blanco, al igual que el de la escenografía. El hecho de realizar toda la pieza en blanco está pensado para así poder crear, mediante la iluminación y proyecciones, un gran efecto de luce y sombras cambiante. Esto ayudaría a enriquecer la pieza y otorgarle un aspecto cambiante con gran impacto visual.

Dentro del diseño y confección del vestuario podemos diferenciar dos partes o fases de trabajo, las cuales se han trabajado de forma totalmente diferente e independiente, pero con el objetivo de formar un todo, en el que una pieza no es entendida sin la otra.

- Corte y confección del vestuario:

En primer lugar, nos encontramos con un mono de lycra blanca totalmente ajustado al cuerpo, cerrado por mangas y pies, dejando únicamente cuello y rostro al descubierto. El proceso de patronaje, corte y confección fue un tanto complejo, ya que la lycra es un material difícil de controlar por su alto grado de elasticidad. Además, el resultado final tenía que ser perfecto para



Fig. 53. Confección mono de lycra. 2019.

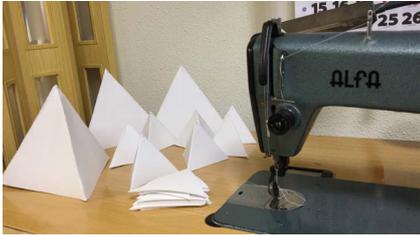


Fig. 54. Confección de las pirámides triangulares con la máquina de aparar calzado. 2019.

que quedase totalmente ajustado al cuerpo, dando la sensación de una segunda capa de piel.

La segunda pieza del vestuario estaría realizada con goma EVA. Para ello, se cortaron infinidad de triángulos de diferentes medidas y se procedió a coser los laterales para formar los triángulos. A la hora de coser con máquina la goma EVA se tuvieron que hacer varias pruebas con diferentes máquinas, ya que no todas permitían trabajar sobre este material, finalmente, se optó por utilizar una máquina de aparar calzado.

Una vez formados todos los volúmenes independientes, se fueron cosiendo a mano unos con los otros formando composiciones dinámicas. Se realizó un tocado a modo de cresta que se proyecta hacia arriba, deformando las proporciones del cuerpo, arrancando desde el inicio del cabello, pasando por la columna, hasta llegar al suelo y unirse con el resto del vestuario y la escenografía. Además, se incorporaron triángulos de grandes dimensiones en hombros y extremidades del cuerpo, dando la sensación de proyectarse hacia fuera.

Para facilitar la sujeción de las diferentes piezas sobre el cuerpo se cosieron pequeñas cintas blancas en alguno de los extremos que después se atarían mediante un simple nudo, quedado este oculto entre los volúmenes.

Durante el proceso se realizaron varias pruebas a la modelo, ya que los volúmenes debían encajar a la perfección sobre el cuerpo y facilitar el movimiento del mismo. Pero no sería hasta el día de la puesta en escena que se viera el resultado final, sumando escenografía, vestuario, maquillaje y peinado.

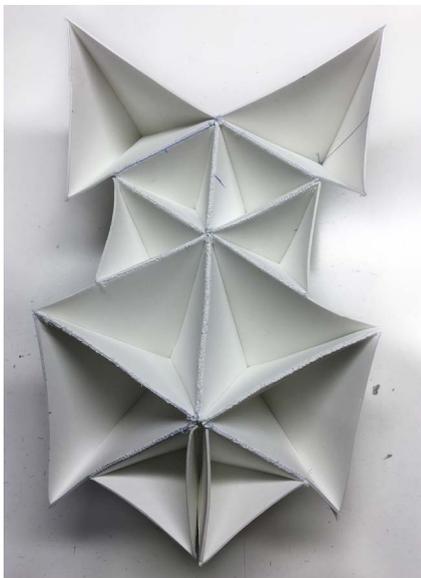


Fig. 55. Unión de las pirámides mediante costuras hechas a mano. 2019.



Fig. 56. Montaje del vestuario sobre maniquí. 2019.

Fig. 57. Prueba de vestuario con la modelo. 2019.



3.3. PUESTA EN ESCENA

3.3.1. Fashion Shoot

A continuación se muestra la sesión fotográfica realizada con la modelo, en la que se ponen en práctica todos los conocimientos adquiridos hasta el momento. Desde el maquillaje, las pruebas de iluminación, las fotografías y la posterior edición de las imágenes.



Fig. 58. Maquillaje y caracterización. *Fashion Shoot*. 2019

Fig. 59. Pruebas de iluminación. *Fashion Shoot*. 2019.



Fig. 60-61. Retoques de vestuario. *Fashion Shoot*. 2019.





Fig. 62-63-64. Rocío Beneyto Simón, *Facetas*. 2019. *Fashion Shoot*. Modelo: Montserrat Corbí Pérez. Fotografía: Vicente Tortosa Pérez.

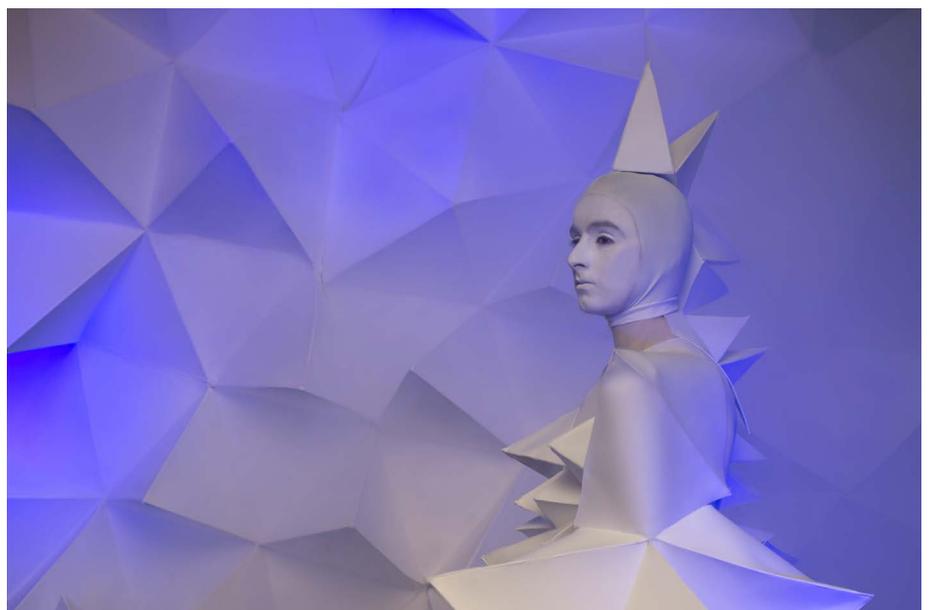
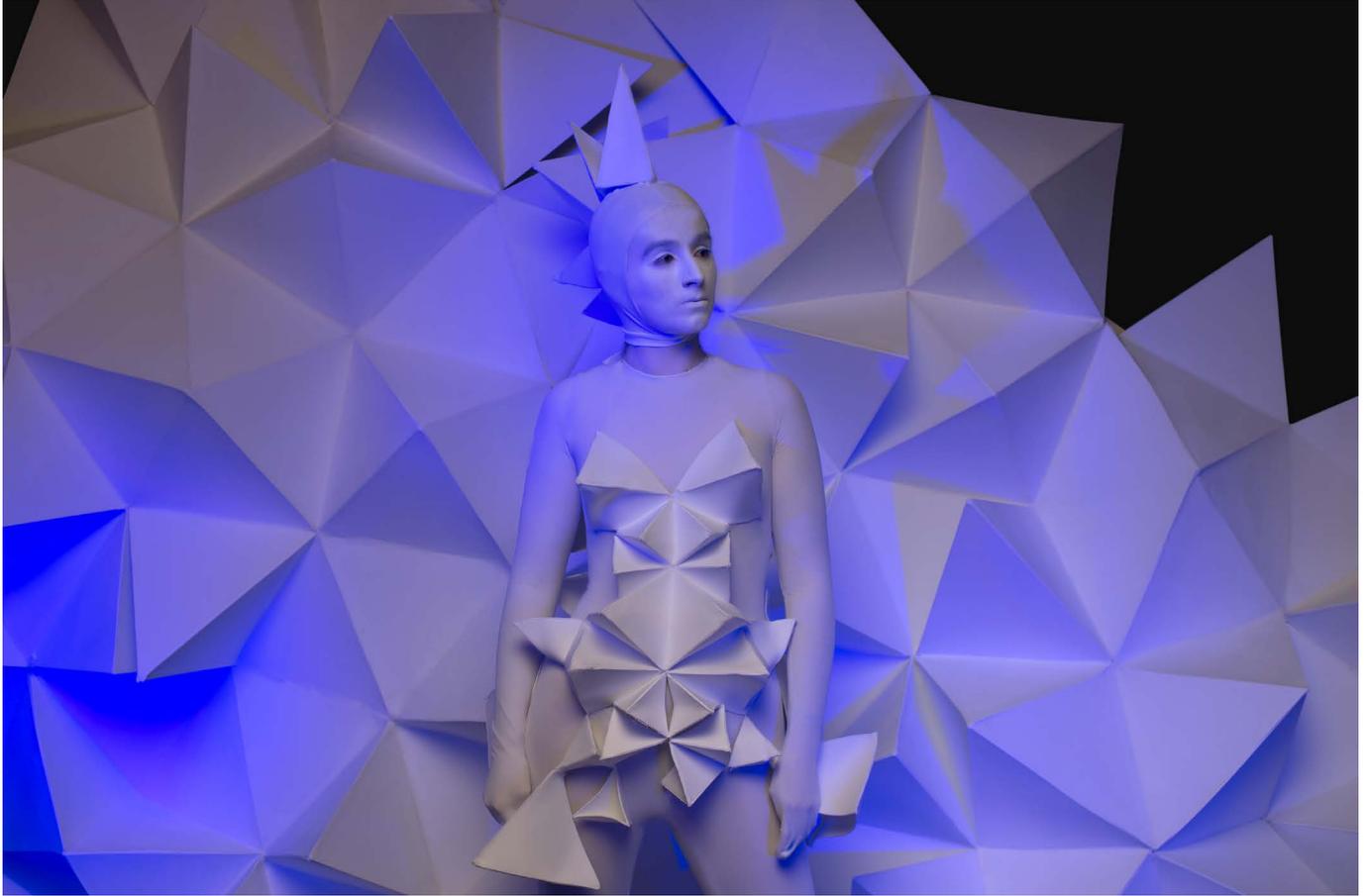


Fig. 65-66. Rocío Beneyto Simón, *Facetas*. 2019. *Fashion Shoot*. Modelo: Montserrat Corbí Pérez. Fotografía: Vicente Tortosa Pérez.



Fig. 67-68. Rocío Beneito Simón, *Facetas*. 2019. *Fashion Shoot*. Modelo: Montserrat Corbí Pérez. Fotografía: Vicente Tortosa Pérez.

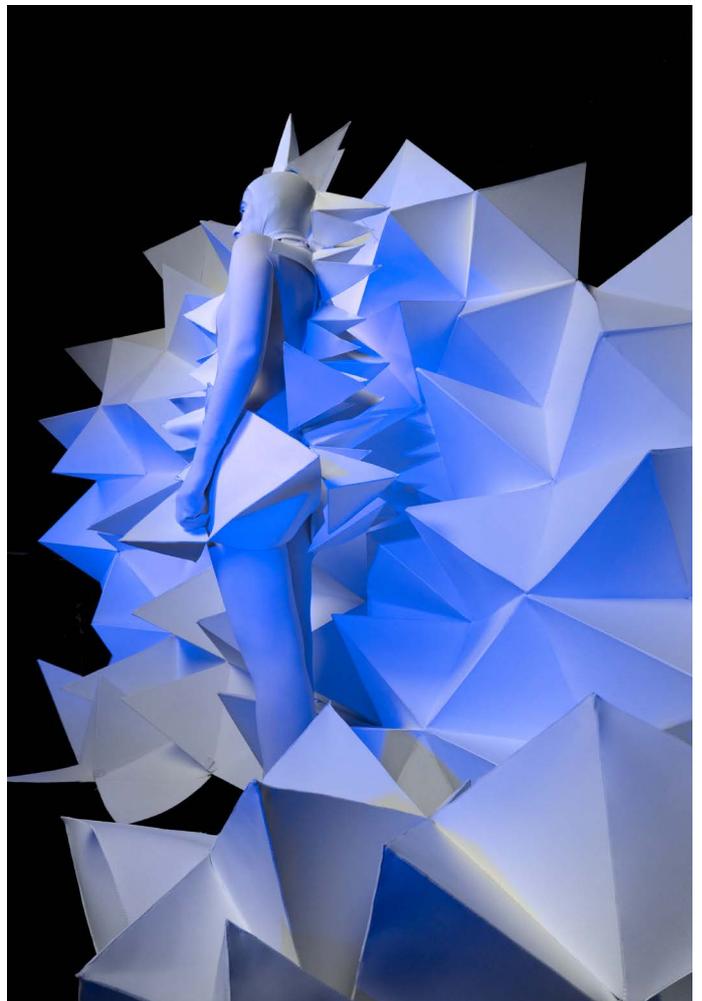




Fig. 69. Logo: Sesiones Clandestinas. La Ciudad Sin Ley.

3.3.2. Sesiones Clandestinas. Secret Show.

El pasado 11 de Mayo de 2019 tuvo lugar la undécima edición de Sesiones Clandestinas, evento musical celebrado en el espacio creativo La Ciudad Sin Ley en Petrer, organizado por los miembros de este mismo espacio, del cual formo parte, Corrientes Circulares y Long Days Longboards, junto a otros grandes profesionales de este sector.

Sesiones Clandestinas es un evento al que se debe acceder bajo invitación, la cual es accesible a todo el mundo, únicamente deberás registrarte en la web²⁷ y estar entre las 150 primeras personas en la lista, ya que el aforo es limitado. Una de las características principales es que los espectadores no sabrán quien es el grupo musical o artista invitado hasta el mismo momento de la actuación. Además, por motivos de derechos de imagen, La Ciudad sin Ley impide la captación de imágenes o sonido, ya sea por medio de dispositivos electrónicos o analógicos a las personas ajenas a la organización. Por tanto, el móvil deberá permanecer apagado durante el evento. A cambio la organización realizará posteriormente un video del *show* que se publicará en la web.

Hasta la fecha han pasado por el espacio artistas de la talla de Varry Brava, Dinero, Shinova y Sienna. En cada una de las sesiones la distribución de la sala es cambiante, al igual que las escenografías, todas ellas diseñadas con elementos propios del mismo espacio. La metodología, por el contrario, es la misma, los grupos entran en la sala a ritmo del *Can Can* de Offenbach, son entrevistados por Corrientes Circulares y posteriormente interpretan un repertorio de canciones.



Fig. 70. Sesión Clandestina. Fragmento del video de Varry Brava. <https://www.youtube.com/watch?v=jfWktBiemO8>



Fig. 71. Sesión Clandestina. Fragmento del video de Dinero. <https://www.youtube.com/watch?v=E88wdTwtEnE&t=3661s>



Fig. 72. Sesión Clandestina. Fragmento del video de Shinova. <https://www.youtube.com/watch?v=coFznd-Otlg&t=2658s>

Los artistas invitados a esta undécima edición serían Apartamentos Aca-pulco, grupo de Granada cuya música es una mezcla de *pop*, *noise*, *shoegaze* y *dreampop*, con temas de *pop* experimental ruidistas y melódicos, donde las guitarras y los sintetizadores crean composiciones llenas de energía espacial y psicodélica.

27. Web: La Ciudad Sin Ley. Sesiones Clandestinas. Disponible en: <http://www.laciudadsinley.com/evento/sesiones-clandestinas-7o-2a-temporada/>

Tal y como se planteó en un principio, uno de los objetivos fundamentales de este proyecto era la capacidad de adaptación a diversos eventos artísticos. Por tanto, desde la organización se consideró esta una buena manera de llevar a la práctica real el proyecto, ofreciendo la oportunidad de desempeñar el papel de escenógrafa y trabajar junto a todo el equipo de técnicos que hace posible estos eventos artísticos.

-Fase de montaje previo al evento:

El proceso de planificación y montaje comenzó la semana previa al evento, en la que se pensó la distribución del espacio, tanto la ubicación de los artistas con sus respectivos instrumentos y la pieza escenográfica, como la distribución de asientos y el modo de integrar la pieza de vestuario al *show*.



Fig. 73. Últimos retoques de la estructura.
Fotógrafa: Montserrat Corbí Pérez. 2019.

Por lo que respecta a la pieza escenográfica, uno de los problemas principales que se encontró era el gran tamaño que ocupaba la estructura, pero tras barajar diferentes opciones finalmente se decidió colocar sobre una tarima en una de las esquinas de la sala. A su vez, nos pusimos en contacto con el representante del grupo para proponerle la idea de que apareciera en escena una bailarina durante una de las canciones que interpretara el grupo. Tras la aprobación por parte del grupo de esta iniciativa contactamos con la directora del espacio para el Arte en Movimiento y Artes Escénicas de La Peineta, y después de presentar la propuesta fue la propia directora la que se ofreció a salir a escena con el vestuario. Además, la estilista y maquilladora profesional de Nice&Cute se encargaría del maquillaje y caracterización de la bailarina, haciéndole los retoques finales encima del escenario mientras los asistentes al evento entraran a la sala.

Fueron días de intenso trabajo, pero sobre todo de gran aprendizaje, trabajando directamente junto al los diferentes técnico de sonido, luces e imagen, teniendo en cuenta hasta el más mínimo detalle, compartiendo ideas los unos con los otros e intentando ayudarnos todos en la medida de lo posible. Sería el perfecto trabajo en equipo y compenetración el factor fundamental para que todo saliera bien el día del evento.

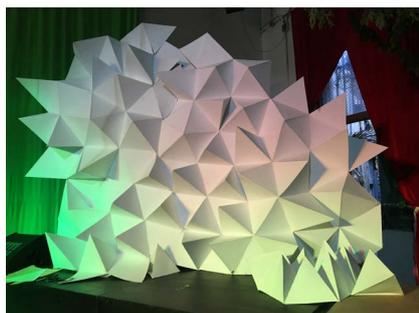
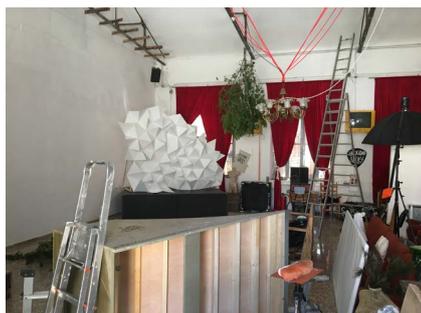


Fig. 74-75-76. Montaje previo al evento.
2019.



Fig. 77. Maquillaje y caracterización. Maquilladora: Flavia, Nice&Cute. Fotógrafo: Ángel Vier. 2019.

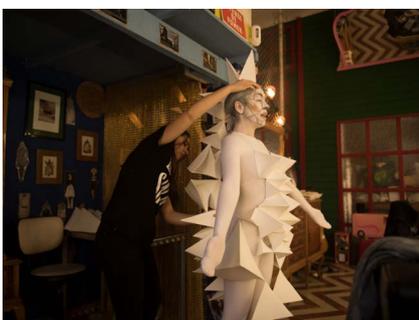


Fig. 78. Backstage. Fotógrafo: Ángel Vier. 2019.



Fig. 79-80. Maquillaje en directo. Maquilladora: Flavia, Nice&Cute. Fotógrafo: Ángel Vier. 2019.

- Sesión Clandestina. Puesta en escena:

El evento tuvo lugar a las doce del medio día, pero desde primera hora de la mañana se trabajó ininterrumpidamente, tratando de perfeccionar pequeños detalles a nivel escenográfico, lumínico y sonoro, al mismo tiempo que se hacían las pruebas de vestuario, peinado y maquillaje.

La canción elegida para la puesta en escena de la pieza escenográfica junto al vestuario fue *Scarlett*, compuesta e interpretada por Apartamentos Acapulco y publicada en 2016. Al inicio de la canción la bailarina aparecería camuflada entre la estructura escenográfica y empezaría a subir lentamente por las escaleras situadas a la derecha hasta llegar arriba del escenario, realizando siempre movimientos muy pausados y posados, siguiendo el ritmo e intensidad de la canción hasta su fin.

A continuación se adjunta el enlace de acceso directo a un video donde se han recopilado los momentos previos al evento y el fragmento del concierto en el que entra la bailarina a escena, realizado por el equipo de La Ciudad Sin Ley: <https://vimeo.com/347800448/85d128bbbba>

El video de la Sesión Clandestina completa, con la entrevista a los artistas y el concierto se colgará en la web de La Ciudad Sin Ley próximamente, en la que ya se puede disfrutar de seis de las once sesiones anteriores: https://www.youtube.com/channel/UCncrzElff52ifgFC_DsUhbQ





Fig. 81-82-83-84-85. Sesiones Clandestinas #11. Puesta en escena. 2019. Capturas de pantalla.

Disponible en: <https://vimeo.com/347800448/85d128bbba>



4. CONCLUSIONES

La idea de este proyecto nació a mediados de noviembre del 2018 en la asignatura de Proyectos Escenográficos. Durante esos primeros meses se hizo una gran labor de búsqueda de materiales y se empezó a trabajar la estructura escenográfica. Sería la primera vez que se hiciera frente a un proyecto de estas características, por lo que estos primeros meses de trabajo resultaron ser muy duros y frustrantes.

Los resultados obtenidos son el reflejo de meses de investigación, experimentación y constancia, en los que se ha trabajado ininterrumpidamente con el fin de lograr los objetivos establecidos en un principio, objetivos los cuales podríamos afirmar que se han cumplido, ya que se ha creado una pieza que integra diversas disciplinas artísticas, consiguiendo una fusión visual y formal de los elementos empleados para la construcción. Se ha conseguido integrar la pieza, dándole vida fuera del contexto de la moda y jugando como escenografía, creando atmósfera en otro ámbito artístico. Además de conseguir crear una pieza versátil que podría utilizarse tanto en un desfile o en escaparatismos, con el fin promocional de un vestuario.

Entre los problemas encontrados durante el proceso podríamos destacar la falta de conocimiento a nivel práctico de muchas de las técnicas que se han realizado. Sin duda alguna, la mayor dificultad se encontró a la hora del ensamblaje de la estructura, donde la prueba y error fue constante hasta encontrar los materiales idóneos. Además, otro gran inconveniente, dentro de la fase de vestuario, fue la confección de las pirámides triangulares, ya que la goma EVA no cumplía las características necesarias para ser cosida con las máquinas disponibles en el taller de costura, por lo que se barajaron diferentes opciones hasta encontrar la herramienta perfecta, la máquina de aparar calzado. Cumpliendo por tanto, los objetivos de aprender del mundo de la confección y la industria de la moda.

Superados todos estos obstáculos, el trabajo restante ha resultado ser muy satisfactorio a todos los niveles. Indudablemente, la puesta en escena ha sido la fase del proyecto más placentera, ya que en los resultados se apreciaba de manera evidente todo ese trabajo y esfuerzo realizado los meses previos. Durante esta última fase se ha tenido la posibilidad de trabajar con profesionales del sector y adquirir nuevos conocimientos, brindándose la gran oportunidad de llevar el proyecto hasta un evento a nivel profesional, superando todas las expectativas.

En definitiva, la paciencia y la perseverancia han logrado que el proyecto avanzara, entendiendo en todo momento cualquier dificultad o error como una forma de aprendizaje, para así avanzar hacia un resultado más profesional. En este sentido, el proyecto nos ha abierto una dirección de especialización profesional para un futuro.

5. BIBLIOGRAFÍA

MONOGRAFÍAS

ALONSO DE SANTOS, J. L. (2007). *Manual de teoría y práctica teatral*. Barcelona: Castalia.

AMBROSE, G. (2008). *Diccionario visual de la moda*. Barcelona: Gustavo Gili S.A. Ambrose, G.

BREYER, G. (2005). *La escena presente: teoría y metodología del diseño escenográfico*. Buenos Aires: Ediciones infinito.

CONGRAVE, B.(2005). *Historia de la moda. Desde Egipto hasta nuestros días*. Barcelona: Gustavo Gili S.A.

DE BETAK, A. (2017). *Betak. Fashion Show Revolution*. Phaidon.

DEL OLMO ARRIAGA, J. L. (2008). *Marketing de la Moda*. Ediciones Internacionales Universitarias: Editorial S.A. Eiunsa.

ESPEGEL, C. (2007). *Heroínas del Espacio*. Madrid: Atlántida Grupo Editor, S. A.

FIGUERAS, J. (2005). *Protagonistas de la Moda*. Ediciones Internacionales Universitarias. Editorial S.A. Eiunsa.

GALIANO FERNÁNDEZ, L. (2007). *Herzog & de Meuron 1978-2007*. Arquitectura Viva.

HOLBORN, M. (1995). *Issey Miyake*. Taschen.

ISTAMBUL MUSEUM OF MODERN ART (2010). *Hussein Chalayan, 1994-2010*. Mas Matbaacilik A.S

MILLER, L. (2007). *Cristóbal Balenciaga (1895-1972): modisto de modistos*. Barcenola: Gustavo Gili, S. A.

MONNWyRON, F. (2006). *50 respuestas sobre la moda*. Barcelona: Gustavo Gili S.A.

NAKAMICHI, T. (2012). *Pattern Magic, vol. 1: La magia del patronaje*. Barcelona: Gustavo Gili, S. L.

NAKAMICHI, T. (2012). *Pattern Magic, vol. 2: La magia del patronaje*. Barcelona: Gustavo Gili, S. L.

NAKAMICHI, T. (2014). *Pattern Magic, vol. 3: La magia del patronaje*. Barcelona: Gustavo Gili, S. L.

TUNGATE, M. (2018). *Marca de moda - marcar estilo desde Armani a Zara*. Barcelona: Gustavo Gili, S.L.

TREBBI, J. C. (2012). *El arte del plegado. Formas creativas en diseño y arquitectura*. Barcelona: Promopress.

VILASECA, E. (2010). *Desfiles de moda: diseño, organización y desarrollo*. Barcelona: Anjalorella Oriol.

WONG, W. (1991). *Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional*. Barcelona: Gustavo Gili, S. A.

WONG, W. (1995). *Fundamentos del diseño*. Barcelona: Gustavo Gilli S. A.

TESIS Y TRABAJOS FINAL DE GRADO

ARACELI MOLINA DE LA ROSA, A. (2014). *La escenografía teatral mexicana contemporánea. La expresión de un ámbito polémico de las Artes* (Tesis doctoral). Centro de cultura Casa Lamm, México.

LUQUE MAGAÑAS, R. (2015). *Relaciones entre arte y moda. Diálogos y juegos de identidad* (Tesis doctoral). Málaga: Universidad de Málaga.

SERRANO PADILLA, P. (2018). *La tecnología, aliada de la arquitectura y la moda* (Trabajo Final de Grado). Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid.

YANIRA ROJAS, N. (2005). *Moda y Comunicación* (Licenciatura en Publicidad). Facultad de Ciencias de la Comunicación, Universidad Abierta Interamericana, Buenos Aires, Argentina.

WEBGRAFÍA

BUREAU BETAK. Sitio Web Oficial. [Consulta: 19 de junio de 2019] Disponible en: <http://www.bureaubetak.com>

CHALAYAN. Sitio Web Oficial. [Consulta: 09 de Mayo de 2019] Disponible en: <https://chalyan.com>

CHANEL. Sitio Web Oficial. [Consulta: 11 de junio de 2019] Disponible en: https://www.chanel.com/es_ES/?param=value&gclid=CjwKCAjwvJvpBRAtEiwAjLuRPXQhaFJDZy-flmgMMQwANbN6JuxAjV7sz--2ntk8lWFwWLnZ2lrfhxo-CjnwQAvD_BwE

DIOR. Sitio Web Oficial. [Consulta: 07 de Mayo de 2019] Disponible en: https://www.dior.com/es_es?gclid=CjwKCAjwvJvpBRAtEiwAjLuRPTq7vSuU LH--DiSHK4fKAgHU17P5dKCOcynzj6P9I9ACZdXYxH4JBoCJ7oQAvD_BwE

ECOS DE ASIA. *Issey Miyake y la moda: el inicio del futuro*. Publicado el 4 de noviembre de 2014. [Consulta: 09 de Mayo de 2019] Disponible en: <http://revistacultural.ecosdeasia.com/issey-miyake-y-la-moda-el-incio-del-futuro/>

ES DEVLIN. Sitio Web Oficial. [Consulta: 20 de junio de 2019] Disponible en: <https://esdevlin.com>

HERZOG & DE MEURON. Sitio Web Oficial. [Consulta: 20 de junio de 2019] Disponible en: <https://www.herzogdemeuron.com/index.html>

OMA. Web oficial. [Consulta: 23 de Mayo de 2019] Disponible en: <https://oma.eu/projects/prada-transformer>

VICENTE, A. (2017) EL PAÍS. *Alexandre de Betak: “Los desfiles no van a desaparecer, pero sí se transformarán en otra cosa”*. [Consulta: 14 de junio de 2019] Disponible en: <https://smoda.elpais.com/moda/alexandre-betak-los-desfiles-no-van-desaparecer-se-transformaran-otra-cosa/>

ZELEB (2018). *#PFW: y Dior reinventó la danza*. [Consulta: 20 de junio de 2019] Disponible en: <http://www.zeleb.es/n/pfw-y-dior-reinvento-la-danza-047380>

AUDIOVISUALES

DADICH, S. y NEVILLE, M. (2017). *Abstract: The Art of Design, Es Devlin*. Netflix. Estados Unidos.

DINERO - *Sesiones Clandestinas 05- La Ciudad Sin Ley*. Youtube. [Consulta: 29 de junio de 2019] Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=E88wdTwtEnE&t=3677s>

SHINOVA - *Sesiones Clandestinas 04- La Ciudad Sin Ley*. Youtube. [Consulta: 29 de junio de 2019] Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=coFznd-Otlg&t=2671s>

VARRY BRAVA - *Sesiones Clandestinas 03- La Ciudad Sin Ley*. Youtube. [Consulta: 29 de junio de 2019] Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=jfWktBiemO8&t=53s>

6. ÍNDICE DE IMÁGENES

MARCO TEÓRICO: CONTEXTO Y REFERENTES:

Fig. 1. Chanel, Primavera-Verano 2012, Grand Palais, París. Escenografía: Zaha Hadid. Disponible en: https://www.chanel.com/es_ES/moda/alta-costura.html#fs-navigation/collections p. 8.

Fig. 2. Campaña publicitaria Dior Homme Verano 2020. Disponible en: https://www.dior.com/es_es/desfiles/desfiles p.8

Fig. 3. Evento de lanzamiento de Lacoste por Jean-Paul Goude. Palais de la Porte Doree, París. Escenografía: Bureau Betak. Disponible en: <https://blog.bureaubetak.com> p. 8.

Fig. 4. Chanel, Primavera-Verano 2019, Grand Palais, París. Disponible en: https://www.chanel.com/es_ES/moda/alta-costura.html#fs-navigation/collections p. 9.

Fig. 5. Chanel, Otoño-Invierno 2017-2018, Grand Palais, París. Disponible en: https://www.chanel.com/es_ES/moda/alta-costura.html#fs-navigation/collections p. 9.

Fig. 6. Salón de Alta Costura de Charles Frederick Worth. Disponible en: <https://www.dsigno.es/blog/disenode-moda/desfiles-un-poco-de-historia> p. 9.

Fig. 7. *London Fashion Show*, 1926. Disponible en: <https://www.dsigno.es/blog/disenode-moda/desfiles-un-poco-de-historia> p. 10.

Fig. 8. Traje Bar icono del New Look de Christian Dior, 1947. Fotografía: Willy Maywald. Disponible en: https://www.dior.com/couture/es_es/la-maison-dior/las-historias-de-dior/la-revolucion-del-new-look p. 10.

Fig. 9-10-11-12. Dior, desfile Alta Costura Primavera-Verano 2019, Jardines del museo Rodin, París. Escenografía: Bureau Betak. Disponible en: <https://blog.bureaubetak.com> p. 11.

Fig. 13-14. Dior, desfile Prêt-à-porter Primavera-Verano 2019. Escenografía:

Bureau Betak. Disponible en: <https://blog.bureaubetak.com> p. 12.

Fig. 15. Cristóbal Balenciaga, vestido de cuatro caras, 1967. Disponible en: <https://www.revistavanityfair.es/lujo/articulos/exposicion-balenciaga-victoria-albert-museum-100-aniversario-tendencias/24505> p. 13.

Fig. 16. Andé Courrèges, Colección Blanca, 1960. Disponible en: <https://www.pinterest.co.kr/pin/66639269462877299/?lp=true> p. 14.

Fig. 17. Paco Rabanne trabajando con metales en su taller, 1966. Disponible en: <http://www.rtve.es/noticias/20170608/paco-rabanne-metalurgico-moda/1561925.shtml> p. 14.

Fig. 18. Fundación Louis Vuitton, *Jardin d'Acclimatation*. Arquitecto: Frank Gehry, 2008-2014. Disponible en: <https://es.louisvuitton.com/esp-es/fundacion/fundacion-louis-vuitton#> p. 15.

Fig. 19-20. Escaparate Caleidoscopio, La Bohème 1994. Escaparatismo: Bormarzo. Fotógrafo: Eduardo Peris. Disponible en: <http://www.laboheime1994.com/veinte-anos-escaparates/> p. 15.

Fig. 21. Sonia Delaunay (1885-1979), *Vestidos simultáneos*, 1925, 31 x 23 cm. Museo Nacional de Arte Reina Sofía, Madrid. Depósito temporal de D. Pedro y Dña. Art y Altamiranda, Panamá, 2010. Disponible en: <http://artishockrevisita.com/2017/07/04/sonia-delaunay-arte-diseno-moda/> p. 16.

Fig. 22. Liubov Popova (1889-1924), diseño de vestuario para *Romeo y Julieta*, 1920. Disponible en: <http://alonsomerchan.blogspot.com/2015/10/constructivismo.html> p. 16.

Fig. 23. Pablo Picasso (1881- 1973), diseño de vestuario para *El Sombrero de Tres Picos*, 1919. Disponible en: https://issuu.com/quodlibet/docs/q17_0607_/27 p. 16.

Fig. 24. Issey Miyake, *Pleats*, ropa plisada utilizando un material derivado de fibra de carbono, plisado a muy alta temperatura entre dos hojas de papel. Vestuario para el Ballet de Frankfurt, 1991. Disponible en: <https://www.pinterest.es/pin/322218548311124584/?lp=true> p. 17.

Fig. 25-26-27. Issey Miyake, *Pleats Please*, Miyake Design Studio, 1989. Fotógrafo: Irving Penn. Disponible en: <https://www.pinterest.es/pin/322218548311124584/?lp=true> p. 17.

Fig. 28. Hussein Chalayan, *After Words*, Otoño-Invierno 2000. Teatro Sadler Wells de Londres. Disponible en: <http://vein.es/10-apuntes-issey-miyake-pleados-ecologia-vanguardismo-oriental/> p. 17.

Fig. 29 . Hussein Chalayan, *Inertia*, Primavera-Verano 2009. Disponible en: <https://asylumsfx.com/work/hussein-chalayan-inertia> p. 17.

Fig. 30. Hussein Chalayan, *Before Minus Now*, Primavera-Verano 2000. Disponible en: <http://masdearte.com/recital-de-moda-conceptual-con-hussein-chalayan/> p. 18.

Fig. 31. Dior, desfile Prêt-à-porter Otoño-Invierno 2019-2020, jardines del museo de Rodin. Escenografía: Bureau Betak. Disponible en: <https://blog.bureaubetak.com> p. 18.

Fig. 32. Jacquemus, Primavera-Verano 2020. Escenografía: Bureau Betak. Dis-

ponible en: <https://blog.bureaubetak.com> p. 18.

Fig. 33-34. Dunhill, Otoño-Invierno 2019. Escenografía: Bureau Betak. Disponible en: <https://blog.bureaubetak.com> p. 19.

Fig. 35. Sketch para *Beyonce Formation World Tour*, 2015. Escenografía: Es Devlin. Disponible en: <https://adrianxaviermx.wordpress.com/2017/04/17/es-devlin-disenadora-de-emociones-para-las-masas/> p. 19

Fig. 36. *Beyonce Formation World tour*, 2015. Escenografía: Es Devlin. Disponible en: <https://adrianxaviermx.wordpress.com/2017/04/17/es-devlin-disenadora-de-emociones-para-las-masas/> p. 19.

Fig. 37-38. *Prada Transformer*, 2007-2009, Seúl (Corea). Arquitectos: Rem Koolhaas y Ellen Van Loon. Disponible en: <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-19398/el-transformer-de-prada-toma-1> p. 20.

Fig. 39. Biblioteca de la universidad de Eberswalde, 1999. Arquitectos: Herzog & de Meuron. Disponible en: <https://www.pinterest.es/pin/329114685247372984/?!p=true> p. 20.

Fig. 40. Edificio de Prada, Tokio (Japón), 2000-2003. Arquitectos: Herzog & de Meuron. Disponible en: <http://arquitectura.estudioquagliata.com/novedades/tienda-prada-tokyo> p. 21.

PROYECTO Y PROCESO CREATIVO:

Fig. 41. Boceto escenografía y vestuario. 2018. p. 21.

Fig. 42-43. Bocetos bastidor. 2018. p. 21.

Fig. 44. Maqueta de la parte escenográfica. 2018. p. 22.

Fig. 45. Ensamblaje de la rejilla metálica sobre el bastidor. 2019. p. 22.

Fig. 46. Resultado final del bastidor. 2019. p. 22.

Fig. 47. Ensamblaje mediante pletinas de aluminio y adhesivo sellador. 2019. p. 23.

Fig. 48. Ensamblaje de los módulos. 2019. p. 23.

Fig. 49. Unión de los módulos y sellado de todas las juntas con poliuretano. 2019. p. 23.

Fig. 50. Proceso de trabajo sobre la superficie. 2019. p.24.

Fig. 51. Acabado final. 2019. p. 24.

Fig. 52. Boceto vestuario. 2019. p. 25.

Fig. 53. Confección mono de lycra. 2019. p. 26.

Fig. 54. Confección de las pirámides triangulares con la máquina de aparar calzado. 2019. p. 26.

Fig. 55. Unión de las pirámides mediante costuras hechas a mano. 2019. p. 26.

Fig. 56. Montaje del vestuario sobre maniquí. 2019. p. 26.

Fig. 57. Prueba de vestuario con la modelo. 2019. p. 26.

Fig. 58. Maquillaje y caracterización. Fashion Shoot. 2019. p. 27.

Fig. 59. Pruebas de iluminación. Fashion Shoot. 2019. p. 27.

Fig. 60-61. Retoques de vestuario. Fashion Shoot. 2019. p.27.

Fig. 62-63-64. Rocío Beneyto Simón, Facetas. 2019. Fashion Shoot. Modelo:

- Montserrat Corbí Pérez. Fotografía: Vicente Tortosa Pérez. **p. 28.**
- Fig. 65-66.** Rocío Beneito Simón, Facetas. 2019. Fashion Shoot. Modelo: Montserrat Corbí Pérez. Fotografía: Vicente Tortosa Pérez. **p. 29.**
- Fig. 67-68.** Rocío Beneito Simón, Facetas. 2019. Fashion Shoot. Modelo: Montserrat Corbí Pérez. Fotografía: Vicente Tortosa Pérez. **p. 30.**
- Fig. 69.** Logo: Sesiones Clandestinas. La Ciudad Sin Ley. **p. 31.**
- Fig. 70.** Sesión Clandestina. Fragmento del video de Varry Brava. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=jfWktBiemO8> **p.31.**
- Fig. 71.** Sesión Clandestina. Fragmento del video de Dinero. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=E88wdTwtEnE&t=3661s> **p.31.**
- Fig. 72.** Sesión Clandestina. Fragmento del video de Shinova. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=coFznd-OtIg&t=2658s> **p. 31.**
- Fig. 73.** Últimos retoques de la estructura. Fotógrafa: Montserrat Corbí Pérez. 2019. **p. 32.**
- Fig. 74-75-76.** Montaje previo al evento. 2019. **p. 32.**
- Fig. 77.** Maquillaje y caracterización. Maquilladora: Flavia, Nice&Cute. Fotógrafo: Ángel Vier. 2019. **p. 33.**
- Fig. 78.** Backstage. Fotógrafo: Ángel Vier. 2019. **p.33.**
- Fig. 79-80.** Maquillaje en directo. Maquilladora: Flavia, Nice&Cute. Fotógrafo: Ángel Vier. 2019. **p.33.**
- Fig. 81-82-83-84-85.** Sesiones Clandestinas #11. Puesta en escena. 2019. Capturas de pantalla. Disponible en: <https://vimeo.com/347800448/85d128bbba> **p. 34.**

7. ANEXOS

Los anexos de este proyecto se encuentran dentro de un pdf adjunto a la misma plataforma en la que se presenta este documento, donde se han seleccionado aquellas imágenes que faciliten la comprensión global del proyecto realizado, dividido en los siguientes apartados:

ANEXO 1. BOCETOS Y MAQUETA

ANEXO 2. ESCENOGRAFÍA

ANEXO 3. VESTUARIO

ANEXO 4. FASHION SHOOT

ANEXO 5. SESIÓN CLANDESTINA. MONTAJE

ANEXO 6. PUESTA EN ESCENA. SESIONES CLANDESTINAS #11

