

UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
FACULTAD DE BELLAS ARTES
ESCUELA DE TEATRO

Materiales y texturas en el diseño y confección de vestuario teatral:
Análisis de la propuesta escénica para *Sueño de una noche de verano*

POR:
JOHANIS JEISLEEN PÉREZ VALIENTE

PANAMÁ, REPÚBLICA DE PANAMÁ 2026

UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
FACULTAD DE BELLAS ARTES
ESCUELA DE TEATRO

Materiales y texturas en el diseño y confección de vestuario teatral:
Análisis de la propuesta escénica para *Sueño de una noche de verano*

POR:
JOHANIS JEISLEEN PÉREZ VALIENTE

**Trabajo de graduación para
optar por el título de
Licenciado en Bellas Artes con
Especialización en Arte Teatral.**

PANAMÁ, REPÚBLICA DE PANAMÁ 2026

FIRMA DEL TRIBUNAL EXAMINADOR

TUTOR

JURADO

JURADO

Dedicatoria

Dedico este trabajo a la perseverancia frente a la incertidumbre y al aprendizaje que surge de los errores. Este logro es el resultado de haber confrontado la autoexigencia y el temor al fracaso, transformando esos obstáculos en la voluntad necesaria para continuar.

Agradezco la capacidad de haber mantenido la constancia a pesar de las dificultades y el agotamiento. Al final del proceso, queda la satisfacción de haber superado las propias limitaciones. Gracias por resistir y tenerte paciencia, Johanis Valiente.

Agradecimientos

Quiero expresar mi gratitud a aquellas personas que dejaron su granito de arena en este proceso; a quienes me impulsaron a buscar nuevos enfoques y se convirtieron en el apoyo para mantener el equilibrio en los momentos de mayor exigencia.

A quienes hicieron el viaje universitario tolerable. Gracias por las risas, las discusiones y las tareas compartidas.

A Cristyn Ubarte y Stephanie Carreira, era un hecho saber que podía contar con ustedes sin necesidad de preguntar. Gracias por alentar y apoyar siempre.

A mis maestros, pilares de este proyecto: Al profesor Raúl Reyes, un ser comprensivo y disciplinado que nunca dudó un segundo en ofrecer su ayuda. A la profesora Yamileth Acosta, cuyas enseñanzas en “atrezo e indumentaria” fueron la columna vertebral de este trabajo, y por sus consejos vitales para no perder el tiempo en la recta final. Al profesor Edwin Cedeño, gracias por la oportunidad, la confianza y las enseñanzas; también gracias por las lágrimas provocadas (que no quitan el gran cariño que le tengo), pero, sobre todo, gracias infinitas por esa máquina de coser que hizo todo esto posible.

A la profesora Noemí Carrillo, gracias por su enorme dedicación a lo que ama y por su vocación intachable. Su exigencia única siempre vino acompañada de impulso y apoyo. Gracias por aceptar ser mi asesora; sinceramente, no podría haber elegido a nadie mejor.

Y, por sobre todo y, ante todo, gracias a Julieta María B.

Resumen

En el diseño de vestuario teatral, la selección de materiales suele basarse en criterios intuitivos, limitando la comprensión del traje como un lenguaje activo que condiciona la movilidad del actor y la percepción del espectador. La presente investigación tuvo como objetivo analizar el vestuario del montaje *Sueño de una noche de verano* (montaje de la Compañía Universitaria de Teatro, 2025) para comprender cómo la materialidad y las texturas inciden en la construcción escénica de los personajes. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cualitativo mediante la modalidad de investigación-creación, integrando procesos de diseño, experimentación textil, confección y observación participante durante los ensayos. Los resultados evidencian que la experimentación directa con la materia revela posibilidades expresivas que el diseño bidimensional no alcanza a prever; el vestuario evolucionó en diálogo con el cuerpo del intérprete y las exigencias del montaje, activando una visualidad háptica que permite al espectador construir significados sensoriales. Se concluye que el vestuario teatral debe entenderse como un dispositivo escénico activo y no meramente ornamental. La materialidad y la textura constituyen el lenguaje fundamental para edificar el universo sensible de la obra, demostrando que la esencia de lo escénico reside en la intersección entre la sensibilidad del diseñador y la resistencia de los materiales.

Palabras clave: Diseño de vestuario, vestuario teatral, El sueño de una noche de verano, manipulación textil, semiótica del vestuario.

Abstract

In theatrical costume design, the selection of materials is often based on intuitive criteria, limiting our understanding of the costume as an active language that influences the actor's mobility and the audience's perception. The objective of this research was to analyze the costumes of the production *A Midsummer Night's Dream* (produced by the University Theater Company, 2025) to understand how materiality and textures influence the stage construction of the characters. The study was conducted using a qualitative approach through the research-creation methodology, integrating design processes, textile experimentation, garment construction, and participant observation during rehearsals. The results show that direct experimentation with materials reveals expressive possibilities that two-dimensional design cannot foresee; the costumes evolved in dialogue with the performer's body and the demands of the production, activating a haptic visuality that allows the audience to construct sensory meanings. It is concluded that theatrical costumes should be understood as an active stage device and not merely ornamental. Materiality and texture constitute the fundamental language for constructing the work's sensory universe, demonstrating that the essence of the stage lies at the intersection between the designer's sensibility and the resistance of the materials.

Keywords: Costume design, theatrical costume, *A Midsummer Night's Dream*, fabric manipulation, semiotics of costume.

ÍNDICE GENERAL

FIRMA DEL TRIBUNAL EXAMINADOR	ii
Dedicatoria.....	iii
Agradecimientos	iv
Resumen	v
Abstract	vi
ÍNDICE GENERAL.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS	viii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	viii
Introducción	1
Capítulo I: Fundamentación del estudio.....	4
1.1 Planteamiento del problema.....	5
1.2 Justificación	6
1.3 Objetivos.....	8
1.3.1 Objetivo general	8
1.3.2 Objetivos específicos.....	8
Capítulo II: Marco teórico.....	10
2.1 El vestuario teatral como lenguaje escénico	11
2.2 Importancia de los materiales y las texturas en el vestuario teatral	12
2.3 Relación entre el director y el diseñador de vestuario	14
2.4 Referencias estéticas y visuales en el diseño de vestuario	15
2.5 Diseño y confección como proceso de investigación-creación.....	16
2.6 Posicionamiento teórico de la investigación.....	17
Capítulo III: Metodología	19
3.1 Enfoque de la investigación	20
3.2 Tipo de investigación	21
3.3 Rol de la investigadora	21
3.4 Técnicas de recolección de información	22
3.4.1 Uso de inteligencia artificial generativa en la fase exploratoria.....	23
3.5 Fases del proceso	24
3.6 Análisis.....	25

3.6.1 Criterios de observación.....	25
3.6.2 Matriz de operacionalización del análisis.....	27
Capítulo IV: Proceso de diseño y materialización del vestuario	31
4.1 Propuesta inicial y visión del director	32
4.2 Desarrollo de la propuesta desde la mirada de la diseñadora.....	35
4.3 Diseño por universos escénicos.....	41
4.3.1 Nobles	41
4.3.2 Enamorados	42
4.3.3 Pueblo	43
4.3.4 Mundo mágico (Puck, Oberón, Titania, Hadas).....	44
4.4 Negociación y adaptación.....	45
4.5 Materialización del vestuario	49
4.5.1 Del boceto a la materialidad.....	49
4.5.2 Selección y comportamiento de los materiales.....	49
4.5.3 Proceso de confección y experimentación.....	50
4.5.4 Adaptaciones en función del cuerpo y la escena	51
4.5.5 Estudios de caso: Hadas y Titania	51
4.5.6 Reflexión desde la investigación-creación	54
Recomendaciones	58
Referencias.....	60
Anexos	62
Anexo A	63
<i>Diagrama de Gantt del proceso de diseño y confección del vestuario.....</i>	<i>63</i>
Anexo B	64
<i>Presupuesto estimado del vestuario</i>	<i>64</i>
Anexo C	67
<i>Registro visual del proceso de confección y materialización escénica del vestuario.....</i>	<i>67</i>

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Matriz de análisis de vestuario por personajes seleccionados	27
---	-----------

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. <i>Referencia visual para boceto exploratorio del vestuario de Hipólita</i>	37
Figura 2. <i>Boceto exploratorio del vestuario de Puck</i>	39
Figura 3. <i>Boceto exploratorio de vestuario basado en retazos y combinación de texturas para personajes del universo popular</i>	43
Figura 4. <i>Segunda propuesta de diseño de vestuario para las hadas, a partir de la exploración de materiales y texturas</i>	52
Figura 5. <i>Vestuario final de las hadas en escena</i>	53
Figura 6. <i>Reformulación del vestuario de Titania</i>	54

Introducción

En el ámbito de la creación escénica, el vestuario constituye un elemento fundamental dentro de la construcción del lenguaje visual de una obra teatral. A través de este, se define no solo la apariencia de los personajes, sino también la atmósfera, la estética general del montaje y su coherencia con la propuesta escénica. En este sentido, el vestuario trasciende su dimensión ornamental para configurarse como un componente activo en la producción de significado dentro de la escena, en diálogo con la escenografía, la iluminación y el cuerpo del intérprete. Más allá de su dimensión ornamental, el vestuario participa activamente en la configuración semántica de la escena, estableciendo relaciones con la escenografía, la iluminación, el cuerpo del intérprete y la acción dramática, lo que lo posiciona como una herramienta dramática esencial.

No obstante, en diversos procesos teatrales, la selección de materiales y texturas suele abordarse desde criterios intuitivos o meramente estéticos, sin un análisis sistemático de su incidencia en la construcción escénica. Esta situación limita la comprensión del vestuario como un lenguaje que no solo comunica visualmente, sino que también condiciona la movilidad del actor, su expresividad y su interacción con el espacio escénico.

En este contexto, durante el proceso de diseño y confección del vestuario para la puesta en escena de *Sueño de una noche de verano*, dirigida por Edwin Cedeño para la Compañía Universitaria de Teatro (CUT) y presentada en el Teatro La Estación del 24 al 26 de abril de 2025, se evidenciaron diversas problemáticas relacionadas con la

selección de materiales, la resolución técnica de las prendas y la relación entre el vestuario, el cuerpo del intérprete y la acción escénica. Estas situaciones pusieron de manifiesto la necesidad de reflexionar de manera crítica sobre el papel de la materialidad dentro del diseño de vestuario teatral.

A partir de lo anterior, la presente investigación se plantea la siguiente pregunta: ¿cómo el diseño y la confección del vestuario, desde un enfoque de investigación-creación, permiten explorar el uso de materiales y texturas como recursos expresivos en la construcción escénica de los personajes en *Sueño de una noche de verano*?

En correspondencia con esta interrogante, el objetivo general consiste en analizar el vestuario teatral de la obra a partir de su diseño y confección, con el fin de comprender la incidencia de los materiales y las texturas en la construcción escénica.

Metodológicamente, el estudio se inscribe en un enfoque cualitativo, bajo la modalidad de investigación-creación, en la cual el conocimiento se genera a partir del proceso práctico de diseño, experimentación y materialización del vestuario. Este enfoque permite articular la experiencia artística con la reflexión teórica, posibilitando un análisis crítico de las decisiones estéticas y técnicas desarrolladas durante el montaje.

El trabajo se estructura en cuatro capítulos. El Capítulo I aborda la fundamentación del estudio, incluyendo el planteamiento del problema, la justificación y los objetivos de la investigación. El Capítulo II desarrolla el marco teórico, donde se analizan los conceptos relacionados con el vestuario teatral, la materialidad y la visualidad háptica. El Capítulo III presenta el enfoque metodológico desde la

investigación-creación. Finalmente, el Capítulo IV expone el proceso de diseño y confección del vestuario, así como los principales hallazgos derivados del estudio.

Capítulo I: Fundamentación del estudio

1.1 Planteamiento del problema

En el ámbito del diseño escénico, el vestuario ha sido tradicionalmente abordado desde una perspectiva predominantemente estética o histórica, centrada en su valor ornamental o en la recreación de contextos específicos. Sin embargo, esta visión resulta limitada frente a las exigencias del teatro contemporáneo, donde el vestuario se configura como un elemento activo dentro del sistema de significación escénica.

Diversos estudios han reconocido el vestuario como un lenguaje visual capaz de comunicar información sobre el personaje y el contexto dramático (Pavis, 1998; Barthes, 1967). No obstante, existe un vacío en torno al análisis de la materialidad del vestuario, particularmente en lo relacionado con el uso de materiales y texturas como recursos expresivos que inciden en la percepción del espectador y en la corporalidad del actor.

En este sentido, conceptos como la visualidad háptica (Marks, 2000) permiten comprender que la experiencia del vestuario trasciende lo visual, activando dimensiones sensoriales que influyen en la construcción del significado escénico. A pesar de ello, en el contexto académico y formativo, el estudio de estas cualidades de materiales sigue siendo escaso, privilegiando enfoques más formales o estilísticos.

Asimismo, se identifica una limitada integración entre los procesos de diseño y confección dentro de la investigación teatral. En muchos casos, la confección es considerada únicamente como una fase técnica, desvinculada del proceso creativo, lo que impide comprender su potencial como espacio de experimentación y generación de conocimiento.

Esta problemática se hace evidente en la puesta en escena de *Sueño de una noche de verano*, producción presentada en el teatro La Estación, del 24 al 26 de abril de 2025, donde la construcción de universos contrastantes, la corte de Atenas y el bosque, demanda una exploración consciente de la materialidad del vestuario como recurso narrativo.

En este contexto, surge la necesidad de investigar cómo el diseño y la confección del vestuario, entendidos como un proceso integral de investigación-creación, permiten explorar el uso de materiales y texturas para la construcción de sentido escénico.

¿Cómo el diseño y la confección del vestuario, desde un enfoque de investigación-creación, permiten explorar el uso de materiales y texturas como recursos expresivos en la puesta en escena de *Sueño de una noche de verano*?

1.2 Justificación

La presente investigación se justifica por la necesidad de ampliar la comprensión del vestuario teatral más allá de su dimensión estética o decorativa, reconociéndolo como un lenguaje escénico capaz de generar sentido a partir de su materialidad. En el contexto de las artes escénicas contemporáneas, el vestuario no solo comunica información visual, sino que participa activamente en la construcción del discurso dramático, influyendo en la percepción del espectador y en la corporalidad del actor.

Desde el punto de vista teórico, este estudio aporta a la reflexión sobre el vestuario como sistema de significación, integrando conceptos provenientes de los estudios escénicos y sensoriales, como la visualidad háptica (Marks, 2000). En este sentido, la

investigación contribuye a visibilizar la importancia de los materiales y las texturas como recursos expresivos que permiten ampliar la experiencia estética del público, generando una percepción que trasciende lo meramente visual.

Asimismo, la investigación responde a un vacío identificado en el campo académico, donde el análisis del vestuario suele centrarse en aspectos históricos o estilísticos, dejando en segundo plano el estudio de la materialidad y su relación con la experiencia escénica. Al abordar el vestuario desde una perspectiva sensorial y performativa, este trabajo propone una mirada integradora que articula lo visual, lo corporal y lo material.

Desde el enfoque metodológico, la investigación se fundamenta en la investigación-creación, lo que le otorga un valor significativo al proceso práctico como generador de conocimiento. En este marco, el hecho de que la autora haya asumido tanto el diseño como la confección del vestuario permite un acercamiento directo a los materiales, las técnicas y su comportamiento en escena, favoreciendo la experimentación y la reflexión crítica sobre la práctica artística (Borgdorff, 2010).

En el plano práctico, este estudio ofrece un aporte relevante para estudiantes y profesionales del teatro, al evidenciar la importancia de integrar el diseño y la confección como procesos interrelacionados. De esta manera, se promueve una comprensión más completa del vestuario, no solo como resultado final, sino como un proceso creativo que incide en la construcción escénica.

Finalmente, la investigación adquiere pertinencia en el contexto de la puesta en escena de *Sueño de una noche de verano*, donde la creación de universos contrastantes exige una exploración consciente de la materialidad del vestuario. En este sentido, el estudio no solo documenta un proceso artístico, sino que genera conocimiento aplicable a futuras propuestas escénicas, fortaleciendo el campo del diseño teatral desde una perspectiva crítica y experiencial.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

- Diseñar, confeccionar y analizar el vestuario teatral de la obra *El sueño de una noche de verano*, a partir de la exploración de materiales y texturas, con el fin de comprender su incidencia en la construcción escénica de los personajes.

1.3.2 Objetivos específicos

- Explorar y seleccionar materiales y texturas en función de su potencial expresivo, estético y funcional dentro de la escena.
- Diseñar propuestas de vestuario coherentes con la visión escénica del director y la estética de la obra.
- Confeccionar el vestuario teatral, considerando aspectos técnicos, estructurales y de adaptación al cuerpo del intérprete.
- Analizar el proceso de diseño y confección, identificando las decisiones creativas y técnicas que influyen en el resultado escénico.

- Examinar la relación entre vestuario, cuerpo y acción escénica, a partir del comportamiento de los materiales en escena.

Capítulo II: Marco teórico

2.1 El vestuario teatral como lenguaje escénico

En el ámbito de la representación escénica, el vestuario teatral constituye un elemento fundamental dentro del sistema de significación de la puesta en escena. Más allá de su función estética, opera como un lenguaje visual que comunica información sobre el personaje, el contexto sociocultural, la época y la atmósfera dramática. En este sentido, puede comprenderse como un sistema de signos que se articula con otros lenguajes escénicos, como la actuación, la iluminación y la escenografía.

De acuerdo con Trastoy y Zayas de Lima (2006), los lenguajes escénicos configuran un sistema complejo que permite la transmisión de sentido en el hecho teatral. En esta misma línea, Pavis (1998) plantea que cada elemento escénico participa en una red de significación donde el vestuario cumple una función codificadora que orienta la interpretación del espectador.

En un sentido amplio, el vestuario incluye no solo las prendas de vestir, sino también accesorios y elementos complementarios que intervienen en la caracterización. Sin embargo, más allá de su dimensión material, el vestuario debe entenderse como una entidad dinámica, cuyo significado se construye en relación con el cuerpo del actor, el movimiento y las condiciones escénicas.

Desde esta perspectiva, el vestuario se configura como una “segunda piel” que media entre el cuerpo del intérprete y la construcción del personaje. Esta cercanía con el cuerpo lo convierte en un elemento determinante en la configuración de la identidad escénica, influyendo tanto en la percepción del espectador como en la corporalidad del actor.

Asimismo, el vestuario permite la manifestación del subtexto dramático a través de su materialidad. Como señala Barthes (1967), la indumentaria puede ser leída como un sistema de signos que comunica significados culturales y simbólicos, trascendiendo su función utilitaria.

2.2 Importancia de los materiales y las texturas en el vestuario teatral

En el diseño de vestuario, la selección de materiales y la definición de texturas trascienden lo decorativo para convertirse en herramientas fundamentales de construcción narrativa. No se trata únicamente de elegir telas por su apariencia, sino de comprender su comportamiento físico y su capacidad expresiva dentro del espacio escénico.

La materialidad del vestuario influye tanto en la recepción del espectador como en la ejecución del actor. Desde la perspectiva del espectador, las texturas activan una experiencia sensorial que va más allá de lo visual. Marks (2000) introduce el concepto de visualidad háptica, mediante el cual el espectador percibe las cualidades táctiles de las superficies a través de la mirada. En este sentido, el acto de ver se aproxima a una experiencia sensorial ampliada, donde el ojo “toca” simbólicamente los materiales.

De este modo, la textura comunica sensaciones que permiten inferir estados emocionales, jerarquías sociales o características del entorno incluso antes de que el personaje emita palabra. La visualidad háptica permite comprender cómo el espectador construye significado a partir de la materialidad del vestuario, estableciendo una relación directa entre percepción sensorial e interpretación dramática (Marks, 2000).

Pensar en texturas es, en consecuencia, pensar en sensaciones. La elección de materiales ligeros y translúcidos puede evocar fragilidad o espiritualidad, mientras que tejidos densos y rugosos pueden sugerir resistencia, peso o dureza. Así, el material se convierte en un recurso narrativo capaz de exteriorizar el mundo interior del personaje.

Sin embargo, en el contexto teatral, esta dimensión estética debe dialogar constantemente con la funcionalidad. El vestuario no es un objeto estático, sino una estructura que debe responder a las exigencias físicas del actor y del espacio escénico. Como señala Monks (2010), el diseño de vestuario implica equilibrar la expresividad visual con la practicidad, considerando factores como el movimiento, la resistencia y la interacción con la iluminación.

En relación con la luz, la textura se comporta como una superficie reactiva. No existe textura escénica sin iluminación. Las superficies mate absorben la luz y generan efectos de opacidad o densidad, mientras que los materiales brillantes o translúcidos interactúan con la luz, produciendo variaciones visuales que enriquecen la escena.

Por otra parte, la materialidad incide directamente en la corporalidad del actor. El peso, la rigidez o la elasticidad de los materiales condicionan el movimiento, la postura y la energía del intérprete. En este sentido, el vestuario no solo viste al actor, sino que participa activamente en la construcción de la acción escénica.

En consecuencia, la visualidad háptica permite comprender el vestuario no solo como un elemento visual, sino como un dispositivo sensorial que activa la percepción del

espectador, estableciendo un puente entre la materialidad escénica y la experiencia emocional del público (Marks, 2000).

2.3 Relación entre el director y el diseñador de vestuario

El diseño de vestuario es un proceso profundamente colaborativo que se desarrolla en estrecha relación con la dirección escénica. Lejos de ser una práctica aislada, el vestuario se construye a partir del diálogo constante entre el diseñador y el director, quienes trabajan conjuntamente en la definición del universo visual de la obra.

Según Redding (2024), el diseñador de vestuario inicia su proceso a partir del análisis del texto dramático y la comunicación con el director, lo que le permite construir una propuesta coherente con la visión escénica. De manera similar, Lannes (2017) señala que el vestuario debe responder a la psicología de los personajes y al concepto general de la puesta, en concordancia con la dirección.

En este contexto, el director define el marco conceptual de la obra, su tono, atmósfera y sentido, mientras que el diseñador traduce estas ideas en decisiones materiales concretas. Este proceso implica una constante negociación entre lo conceptual y lo práctico, donde el diseño se ajusta y transforma en función de las necesidades escénicas.

A medida que avanzan los ensayos, el vestuario se convierte en un elemento activo dentro del proceso creativo. Las pruebas de vestuario permiten observar cómo los materiales influyen en el movimiento del actor y en la percepción visual de la escena. En muchos casos, estas observaciones generan ajustes que enriquecen tanto el diseño como la dirección escénica.

De este modo, la relación entre director y diseñador puede entenderse como una forma de dramaturgia visual compartida. El director construye significado a través del espacio, el ritmo y la acción, mientras que el diseñador lo hace a través de la forma, el color y la materialidad. Cuando esta relación es coherente, el vestuario se integra orgánicamente en la puesta en escena, contribuyendo a la construcción de un universo escénico verosímil.

En una obra como *Sueño de una noche de verano*, donde coexisten diferentes universos dramáticos, la textura se convierte en un recurso clave para diferenciar espacios y atmósferas. La oposición entre lo estructurado y lo orgánico, lo rígido y lo fluido, permite establecer contrastes visuales que contribuyen a la construcción del universo escénico.

2.4 Referencias estéticas y visuales en el diseño de vestuario

Todo proceso de diseño de vestuario se sustenta en una fase de investigación visual que permite construir un universo estético coherente con la propuesta escénica. Las referencias visuales no se limitan a la reproducción de estilos históricos, sino que funcionan como herramientas de exploración que permiten traducir conceptos abstractos en soluciones concretas.

Estas referencias pueden provenir de diversas fuentes, como la historia del arte, la moda, el cine o la fotografía. Racinet (2003), en su estudio sobre la historia del vestido, evidencia cómo la indumentaria refleja los contextos culturales y sociales de cada época, lo que convierte su análisis en una herramienta fundamental para el diseño escénico.

En el caso de *Sueño de una noche de verano*, la construcción estética implicó alejarse de una representación tradicional para proponer una visión contemporánea y atemporal. Esta decisión respondió a la intención de reinterpretar la dualidad entre el mundo de Atenas y el bosque desde una perspectiva no literal.

Para la corte de Atenas, las referencias se orientaron hacia la construcción de una imagen de orden, estructura y control. En contraste, el bosque fue concebido como un espacio orgánico, dinámico y en constante transformación. Esta oposición se tradujo en la selección de materiales, siluetas y texturas que permitieran diferenciar ambos universos.

Asimismo, la exploración de referentes contemporáneos permitió ampliar las posibilidades estéticas del diseño. Propuestas escénicas que combinan elementos históricos con enfoques modernos evidencian la capacidad del vestuario para resignificar textos clásicos desde una mirada actual.

En este sentido, las referencias no funcionan como modelos a imitar, sino como puntos de partida para la creación. El proceso de diseño se convierte así en un ejercicio de reinterpretación, donde la investigación visual se articula con la experimentación material.

2.5 Diseño y confección como proceso de investigación-creación

El diseño de vestuario en el contexto teatral no puede entenderse únicamente como una fase conceptual, sino como un proceso integral que incluye la materialización de las prendas. En este sentido, el acto de confeccionar se convierte en una extensión

del diseño, permitiendo explorar de manera directa las propiedades de los materiales y su comportamiento en escena.

La investigación-creación se configura como un enfoque metodológico en el que la práctica artística se convierte en una forma de producción de conocimiento. Según Borgdorff (2010), este tipo de investigación integra la experiencia práctica con la reflexión teórica, generando un conocimiento situado que surge del hacer.

En el caso de esta investigación, la autora no solo diseñó el vestuario, sino que también asumió su confección, lo que permitió un acercamiento directo a la materialidad. Este doble rol favoreció la experimentación con técnicas, texturas y materiales, posibilitando una comprensión más profunda del vestuario como lenguaje escénico.

De este modo, el proceso de confección dejó de ser una etapa meramente técnica para convertirse en un espacio de exploración estética y narrativa. La manipulación de los materiales, las pruebas con el cuerpo del actor y la adaptación de las prendas durante los ensayos constituyeron instancias fundamentales para la construcción del diseño.

En consecuencia, el diseño y la confección del vestuario se entienden como procesos interrelacionados dentro de una práctica de investigación-creación, donde la materialidad se convierte en un medio para la construcción de sentido escénico.

2.6 Posicionamiento teórico de la investigación

En este marco, la presente investigación asume que el vestuario no debe ser concebido como un elemento accesorio, sino como un dispositivo escénico que incide directamente en la corporalidad del actor, en la construcción del personaje y en la experiencia estética del espectador. Esta perspectiva implica entender la materialidad no

solo como un recurso técnico, sino como un medio expresivo que articula lo visual, lo sensorial y lo performativo.

Bajo esta premisa, el peso, la caída, el roce y la textura de los tejidos dejan de ser decisiones decorativas para convertirse en portadores de sentido. El vestuario actúa, en la práctica, como una segunda piel que modifica la postura, el ritmo y la energía de quien lo porta; es decir, la materia misma esculpe y condiciona la actuación. Al investigar los materiales de confección, nos acercamos a una dimensión táctil de la escena que, aunque el espectador no toque directamente, percibe de manera cinestésica desde el público, completando así la atmósfera de la obra.

Particularmente al abordar un universo dramático como el de *Sueño de una noche de verano*, donde coexisten y colisionan lo terrenal y lo etéreo, lo cortesano y lo salvaje, la elección de las texturas se vuelve un lenguaje dramatúrgico en sí mismo. El tejido no solo viste al personaje, sino que lo sitúa en un mundo específico —ya sea el orden de Atenas o el caos mágico del bosque—. Por lo tanto, analizar esta propuesta escénica requiere reconocer que las decisiones de diseño y confección dialogan activamente con el texto de Shakespeare y con la dirección teatral, operando como un puente indispensable entre la idea poética y el cuerpo vivo en el escenario.

Capítulo III: Metodología

3.1 Enfoque de la investigación

La presente investigación se inscribe metodológicamente bajo la investigación-creación y se desarrolla bajo un enfoque cualitativo. Ya que el estudio no se limita a observar un fenómeno desde el exterior, sino que asume la propia práctica artística —el proceso de diseñar, explorar y confeccionar el vestuario para *Sueño de una noche de verano*— como el núcleo de conocimiento.

Dentro de este marco, el enfoque cualitativo resulta idóneo porque se orienta a la comprensión e interpretación profunda de los procesos creativos. Permite analizar de manera integral fenómenos que son complejos y subjetivos por naturaleza. Tales como el diálogo entre la materialidad de los tejidos, la exploración táctil de las texturas y su posterior traducción en estética y funcionalidad escénica. Estos elementos escapan a cualquier tipo de medición cuantitativa rígida; su verdadero valor y significado solo pueden ser comprendidos a partir de la experiencia empírica del creador, la experimentación en el taller y el contexto específico de las necesidades dramáticas de la obra.

De este modo, la investigación-creación valida el "hacer" como una forma legítima de indagar y reflexionar, uniendo la teoría conceptual con la materialización plástica del vestuario teatral.

Asimismo, el enfoque cualitativo posibilita profundizar en el significado que adquieren los elementos materiales dentro de la construcción escénica, considerando su impacto en la visualidad del personaje, la movilidad del intérprete y la coherencia estética de la puesta en escena.

El cronograma de actividades del proyecto se organizó mediante un diagrama de Gantt, el cual permitió planificar las distintas etapas del proceso de diseño y confección del vestuario (véase Anexo A).

3.2 Tipo de investigación

El estudio se inscribe dentro de la investigación-creación, también denominada investigación basada en la práctica, en la cual el conocimiento se genera a partir de la experiencia directa en el proceso creativo. En este sentido, el diseño y la confección del vestuario no solo constituyen el objeto de estudio, sino también el medio a través del cual se produce el conocimiento.

Este tipo de investigación permite articular la práctica artística con la reflexión teórica, posibilitando un análisis crítico de las decisiones tomadas durante el proceso de creación. De esta manera, el trabajo trasciende la mera descripción del resultado final para centrarse en el proceso, las elecciones materiales y las implicaciones escénicas del vestuario.

3.3 Rol de la investigadora

En esta investigación, la autora asumió un rol múltiple como **diseñadora, confeccionista e investigadora**, lo que permitió abordar el objeto de estudio desde una perspectiva integral.

Como diseñadora, fue responsable de la conceptualización estética del vestuario, la elaboración de propuestas visuales y la toma de decisiones relacionadas con la selección de materiales y texturas. Como confeccionista, participó directamente en la

materialización de las prendas, enfrentando los desafíos técnicos propios de la costura, el ensamblaje y la adaptación al cuerpo del intérprete.

Finalmente, como investigadora, llevó a cabo el análisis reflexivo del proceso, registrando las decisiones, dificultades y hallazgos surgidos durante la experiencia. Esta triple función permitió generar conocimiento desde la práctica, articulando la experiencia empírica con la reflexión académica.

3.4 Técnicas de recolección de información

Para el desarrollo de la investigación se emplearon diversas técnicas cualitativas que permitieron el registro y análisis del proceso creativo:

- **Observación participante:** permitió involucrarse directamente en el proceso de diseño y confección, facilitando la comprensión de las dinámicas creativas y técnicas en tiempo real.
- **Registro del proceso creativo:** se documentaron las distintas etapas del trabajo mediante anotaciones, reflexiones y descripciones sistemáticas de las decisiones tomadas.
- **Bitácora de trabajo:** se utilizó como herramienta de seguimiento, donde se consignaron experiencias, dificultades, soluciones y aprendizajes surgidos durante el proceso.
- **Documentación visual:** se recopilaron fotografías de bocetos, pruebas de vestuario, materiales utilizados y resultados finales, lo que permitió analizar visualmente la evolución del diseño.

3.4.1 Uso de inteligencia artificial generativa en la fase exploratoria

En el contexto contemporáneo del diseño escénico, la incorporación de nuevas herramientas digitales representa una oportunidad invaluable para nutrir la imaginación del creador, siempre y cuando su uso se aborde desde una postura crítica. Durante el desarrollo metodológico de este proyecto, se emplearon modelos de inteligencia artificial generativa (específicamente Gemini) de manera exclusiva como un apoyo durante la fase de exploración visual inicial y para la optimización de bocetos. Lejos de delegar la autoría o la visión del proyecto, la tecnología fue tratada como un lienzo de pruebas, un espacio para visualizar rápidamente posibilidades cromáticas y volumétricas antes de llevarlas a la realidad física.

Es fundamental subrayar que todos los bocetos o visualizaciones generadas por IA partieron indefectiblemente de una "semilla" humana: ya fueran diseños originales trazados por la autora o indicaciones conceptuales minuciosamente detalladas que respondían a la investigación semiótica y psicológica del personaje. Las imágenes resultantes de este proceso operaron únicamente como referencias internas de taller, un material de trabajo efímero que nunca se consideró como un producto final.

El teatro, en su esencia, es un arte encarnado y tridimensional. Una imagen generada por computadora carece de la comprensión de la gravedad, del peso de un telar, del roce de las telas o de las exigencias ergonómicas del cuerpo del actor en movimiento. Por lo tanto, en ningún caso la inteligencia artificial sustituyó la toma de decisiones estéticas, la gestión táctil en la selección de materiales, ni la compleja resolución técnica que exige la confección del vestuario. Fue el criterio humano el

encargado de "traducir" la idea digital a la materia escénica, decidiendo cómo un pliegue sugerido en pantalla debía construirse con hilos, relieves y retazos reales.

En este sentido, la utilización de estas herramientas se enmarca en una práctica reflexiva. El diseñador asume un rol de curador y director frente a la máquina; descarta lo que no resuena con la propuesta del director y rescata aquello que potencia la dramaturgia. Así, la tecnología actúa como una extensión natural del proceso cognitivo y creativo, un interlocutor que agiliza la visualización, pero que jamás reemplaza el juicio artístico, la sensibilidad humana ni el oficio artesanal que sostienen al diseño escénico.

3.5 Fases del proceso

El proceso metodológico se estructuró en diversas fases que permitieron el desarrollo progresivo del diseño y confección del vestuario:

- **Conceptualización:** definición de la propuesta estética del vestuario en relación con la visión del director y la puesta en escena.
- **Diseño:** elaboración de bocetos y propuestas visuales, considerando la caracterización de los personajes y la coherencia estética del montaje.
- **Exploración de materiales:** selección y experimentación con diferentes materiales y texturas, evaluando sus posibilidades expresivas y funcionales.
- **Confección:** construcción de las prendas, aplicando técnicas de costura, ensamblaje y adaptación al cuerpo del intérprete.
- **Pruebas de vestuario:** evaluación del comportamiento del vestuario en escena, considerando aspectos como movilidad, comodidad y respuesta visual.

3.6 Análisis

La unidad de análisis central de esta investigación no se limita únicamente a la prenda exhibida como producto terminado, sino que abarca un ecosistema creativo más amplio: el vestuario diseñado y confeccionado para *Sueño de una noche de verano*, entendido como un cuerpo material en constante diálogo con el espacio y el texto. Específicamente, el foco se sitúa en la selección de los materiales, la exploración de las texturas y el comportamiento físico de estos tejidos una vez que cobran vida en la escena. Asimismo, la investigación acoge como parte esencial de esta unidad el propio proceso de gestación —desde las decisiones tomadas en la mesa de diseño y las pruebas en el taller, hasta la confección final—, observando cómo estas elecciones plásticas inciden directamente en la corporalidad del actor y en la construcción del lenguaje visual de la puesta en escena.

3.6.1 Criterios de observación

Para desentrañar la complejidad de esta unidad de análisis y comprender a profundidad cómo la materia se transforma en dramaturgia, se hizo necesario estructurar la observación empírica. Por ello, el análisis del vestuario (tanto en su proceso de creación como en su resultado escénico) se guio a través de los siguientes criterios:

- **Funcionalidad escénica y kinésica:** Va más allá de la simple comodidad; evalúa la capacidad del vestuario para habilitar, acompañar y potenciar el movimiento del intérprete, asegurando que el diseño responda a las exigencias físicas de la escena (saltos, caídas, bailes) sin imponer limitaciones involuntarias.

- **Coherencia estética y dramática:** Analiza la relación simbiótica entre el vestuario, la visión de la dirección y el universo poético de la obra, asegurando que las prendas traduzcan visualmente los mundos contrastantes (el bosque mágico y la corte ateniense) que propone la pieza.
- **Simbiosis con el cuerpo:** Observa cómo las prendas se adaptan a la anatomía del actor y, sobre todo, cómo el peso, el corte, el roce y la caída del tejido influyen activamente en su postura, su ritmo y su expresividad corporal.
- **Incidencia en la construcción del personaje:** Estudia el aporte del traje como herramienta identitaria, determinando cómo la silueta, los colores y los acabados ayudan a definir la psicología, el estatus y el tono emocional del personaje frente a la mirada del espectador.
- **Materialidad y plasticidad táctil:** Profundiza en el impacto específico de los textiles seleccionados (sus rugosidades, transparencias, densidades o volatilidades) y cómo esta dimensión física se traduce en una experiencia sensorial y visual que enriquece el montaje.
- **Interacción lumínica y espacial (Criterio sugerido):** Evalúa cómo los materiales y texturas elegidos responden al diseño de iluminación. Dado que la textura teatral solo se hace visible a través de la luz (que genera sombras, brillos y relieves en la tela), este criterio observa cómo el tejido cambia y se comporta bajo las condiciones lumínicas del escenario.

3.6.2 Matriz de operacionalización del análisis

Bajo estas premisas, el análisis no se realiza de forma genérica, sino que se aterriza en sujetos concretos que permiten verificar la efectividad de las decisiones materiales. Para ello, se seleccionaron personajes representativos de los tres universos escénicos de la obra: el mundo sobrenatural (Puck), el cortesano (Hipólita) y el popular (Lanzadera).

A continuación, se presenta la Tabla 1, donde se operacionalizan los criterios antes descritos, vinculando cada elemento observado en el vestuario con su intención dramática y su categoría de análisis.

Tabla 1

Matriz de análisis de vestuario por personajes seleccionados

Unidad de análisis	Personaje	Categoría	Elemento observado	Criterio de análisis
Vestuario escénico	Puck	Materialidad	Uso de texturas orgánicas, musgo sintético y redes.	Evidenciar la mimesis con la naturaleza y la agilidad.
Vestuario escénico	Puck	Interacción lumínica	Superposición de capas textiles (base cromática saturada).	Evaluar la capacidad del tejido para refractar o absorber la luz, neutralizando

Unidad de análisis	Personaje	Categoría	Elemento observado	Criterio de análisis
				estridencias visuales en favor de la atmósfera escénica.
Vestuario escénico	Hipólita	Estética	Telas pesadas (terciopelo) y estructuras rígidas (corsetería).	Analizar la jerarquía, el poder real y la contención social.
Vestuario escénico	Hipólita	Materialidad/ 1. Origen (Amazonas-Corte)	Mix de Denim (textura rústica/amazónica) con Popelina lisa y sobre capa.	Contrastar la identidad salvaje original con la adaptación al entorno cortesano.
Vestuario escénico	Hipólita	Estética/ 2. Integración (Nobleza)	Blusa con capucha en Satín rojo con aplicación de pin/broche ornamental.	Evidenciar el ascenso jerárquico y la sofisticación del personaje mediante el color y el brillo.

Unidad de análisis	Personaje	Categoría	Elemento observado	Criterio de análisis
Vestuario escénico	Hipólita	Corporalidad/ 3. Boda (Cuerpo y Poder)	Blusa tipo corsé (escote corazón) con hombreras de chapitas de lata y mangas extralargas.	Analizar la tensión entre la rigidez estructural (carácter) y la fluidez visual (libertad/velo).
Vestuario escénico	Lanzadera	Funcionalidad	Uso de fibras naturales burdas (yute/lino) y la prótesis de la cabeza de burro.	Observar la transición entre lo humano-artesano y lo animal-fantástico.
Vestuario escénico	Lanzadera	Materialidad	Superposición de retazos (denim, telas lisas) y pátinas de envejecimiento (café, maquillaje, alcohol).	Analizar la construcción visual de la clase obrera y el desgaste por el oficio.
Vestuario escénico	Lanzadera	Expresividad	Textura irregular, rugosidad del material y variaciones cromáticas por el teñido artesanal.	Evaluar cómo la mezcla de texturas rompe la unidad visual para denotar precariedad.

Nota. Como se observa en la Tabla 1, la construcción de los personajes se basa en una transición material estratégica. En el caso de la evolución de Hipólita se manifiesta a través de un cambio en la sofisticación de sus textiles. Mientras que su integración a la corte se apoya en el uso de satines (véase **Figura C7**), su consolidación como figura de poder en la boda se materializa en una estructura rígida de hombreras metálicas, cuya manufactura y detalle de “loriga industrial” se presentan en la **Figura C6**.

Por otro lado, los obreros, el uso de técnicas de envejecimiento artesanal mediante pigmentos orgánicos permitió alcanzar una textura de precariedad visual, detalle que puede ser contrastado en la **Figura C4**.

Capítulo IV: Proceso de diseño y materialización del vestuario

4.1 Propuesta inicial y visión del director

Al inicio del proceso creativo, el diseño de vestuario se planteó como un espacio de experimentación orientado a la construcción de una propuesta visual que se distanciara de los enfoques tradicionales asociados a la obra *Sueño de una noche de verano*. En lugar de reproducir imaginarios convencionales del género fantástico, la dirección propuso una aproximación ecléctica en la que la materialidad, las texturas y la gama cromática adquirieran un rol protagónico dentro de la composición escénica.

La intención principal de esta propuesta inicial consistía en dotar a cada personaje de una identidad visual definida a partir de la selección consciente de materiales, acabados y accesorios, evitando una construcción basada exclusivamente en elementos ornamentales. De este modo, el vestuario se concibió como un lenguaje visual capaz de comunicar características psicológicas, sociales y simbólicas de los personajes.

En el caso de los personajes nobles como Teseo e Hipólita la propuesta se orientó hacia el uso de materiales de mayor peso, con caídas estructuradas y colores profundos, con el objetivo de transmitir autoridad, jerarquía y estabilidad. La incorporación de elementos como cuero, aplicaciones doradas y accesorios de apariencia rústica permitió reforzar visualmente el carácter marcial y político de estos personajes. En este contexto, los materiales no fueron seleccionados únicamente por su apariencia, sino por su carga simbólica: el cuero, por ejemplo, evocaba resistencia, dominio y conexión con lo terrenal, mientras que el dorado sugería poder, trascendencia y una dimensión cercana a lo divino.

Por otro lado, los personajes enamorados fueron concebidos desde un enfoque estético que privilegiaba la ligereza, la fluidez y la expresividad corporal. En el caso de los personajes masculinos, se propuso una fusión entre elementos contemporáneos, como el uso de jeans, y referencias clásicas inspiradas en la antigua Grecia, generando un diálogo visual entre lo atemporal y lo actual. Esta combinación buscaba reflejar la naturaleza cambiante, impulsiva y emocional de los personajes.

En las figuras femeninas, el diseño se orientó hacia vestimentas sueltas y de materiales livianos, capaces de acompañar el movimiento escénico y enfatizar la dimensión emocional de los personajes. La incorporación de elementos florales como accesorios no solo cumplía una función estética, sino que aportaba un valor simbólico vinculado a la juventud, la fertilidad y la conexión con la naturaleza, aspectos centrales en el desarrollo dramático de estos personajes.

En cuanto al grupo del pueblo, artesanos y cómicos, el diseño de vestuario se construyó a partir de materiales simples y de apariencia desgastada, con el objetivo de evidenciar su condición social y su vínculo con el trabajo manual. El uso de fibras naturales, telas envejecidas y tonos terrosos permitió construir una estética coherente con su carácter rústico. Asimismo, el vestuario incorporó una dimensión cómica y paródica, especialmente en la representación de la obra interna de Píramo y Tisbe, donde se utilizaron recursos exagerados y desproporcionados como estrategia de construcción escénica.

En el caso del personaje de Puck, la propuesta inicial se centró en la construcción de una figura híbrida y ambigua, evitando una definición de género clara. El diseño buscó priorizar la movilidad y la expresividad corporal, mediante una estructura flexible que

permitiera el desplazamiento ágil del intérprete. La incorporación de elementos asimétricos y la mezcla de referencias estilísticas contribuyeron a reforzar el carácter caótico y lúdico del personaje.

Por su parte, el mundo de las hadas fue concebido como una extensión del entorno natural, en el que los cuerpos de los intérpretes funcionaran como parte activa del paisaje escénico. La propuesta inicial contemplaba la incorporación de elementos como alas y materiales ligeros, con el fin de construir una estética etérea que reforzara su condición fantástica.

Complementando esta estética, la propuesta de vestuario se alejó de ornamentaciones pesadas para centrarse en la esencia del cuerpo. Se planteó una base de ropa interior en gamas cromáticas de piel que, en conjunto con aplicaciones de retazos textiles y fragmentos de telas superpuestas, lograran una transparencia delicada. Esta elección no solo pretendía reforzar la fragilidad de estos seres, sino también proyectar una sensualidad velada y sutil, sugiriendo una desnudez artística que vincula lo humano con lo fantástico.

En conjunto, esta propuesta inicial permitió establecer las bases conceptuales del diseño de vestuario, definiendo los contrastes entre los distintos universos de la obra, lo político, lo emocional, lo popular y lo mágico, a través del uso diferenciado de materiales, texturas y recursos visuales.

La ejecución del proceso respondió a la planificación previamente establecida **(véase Anexo A)**.

4.2 Desarrollo de la propuesta desde la mirada de la diseñadora

A partir de la propuesta general planteada por la dirección escénica, el proceso de diseño de vestuario se desarrolló desde una mirada personal sustentada tanto en la formación académica como en la sensibilidad artística de la autora. Este proceso implicó una apropiación crítica de los lineamientos iniciales, transformándolos en decisiones concretas que respondieran a las necesidades expresivas de la puesta en escena.

El punto de partida fue una lectura minuciosa del texto dramático, que permitió identificar elementos fundamentales como los climas emocionales, las relaciones entre los personajes y las condiciones espaciales en las que se desarrolla la acción. A partir de este análisis, el diseño de vestuario se configuró como un espacio de exploración en el que convergieron lo conceptual y lo material, articulando la intención estética con las posibilidades reales de ejecución.

En esta etapa, el boceto se constituyó como una herramienta de previsualización crítica. Según Pavis (1998), el diseño debe anticipar el movimiento y la intención dramática; por ello, mis decisiones proyectuales en el papel —como la elección de asimetrías o gramajes— funcionaron como una **simulación teórica** que resolvía de antemano la jerarquía visual de los personajes en el espacio.

Desde esta perspectiva, cada propuesta de vestuario fue concebida de manera individual, considerando el rol del personaje dentro de la estructura dramática, su condición social o simbólica y su relación con los distintos universos escénicos presentes en la obra. Este enfoque permitió evitar soluciones homogéneas, favoreciendo en cambio una construcción visual diferenciada que aportara a la claridad narrativa.

En el caso de los personajes de Teseo e Hipólita, la intención fue construir figuras de autoridad que sostuvieran el orden del mundo humano, pero desde naturalezas contrastantes. Para Hipólita, se desarrolló una propuesta que enfatizara su carácter guerrero y su pasado como reina amazona, mediante el uso de materiales como cuero, pelajes sintéticos y telas de mayor peso. La incorporación de elementos asimétricos, como una hombrera única, respondía a la necesidad de construir una silueta dinámica que sugiriera fuerza, preparación y conexión con lo instintivo.

La elección del cuero y textiles de gran gramaje para Hipólita no solo respondía a una intención estética, sino que se validaba mediante la fase de pruebas de vestuario. Los resultados obtenidos en dicha instancia analítica permiten confirmar la viabilidad funcional de estos materiales para el desempeño escénico. Bajo el lente de la coherencia estética, la hombrera única funcionaba en escena como un vector de fuerza que rompe la simetría cortesana, demostrando que la materialidad puede actuar como un agente narrativo que informa al espectador sobre el pasado amazónico del personaje sin necesidad de texto dramático.

Figura 1.

Referencia visual para boceto exploratorio del vestuario de Hipólita



Nota. Imagen de referencia utilizada para el desarrollo del boceto exploratorio del vestuario de Hipólita. Tomado de Dream Warriors Design (2025), Instagram.

En contraste, el diseño de Teseo se orientó hacia una estética más contenida y estructurada, donde la autoridad se manifestara a través de la sobriedad y el control visual. La construcción de una silueta limpia, acompañada por una paleta cromática dominada por tonos oscuros, permitió diferenciarlo del universo mágico, posicionándolo como representante del orden racional frente al caos emocional y fantástico de la obra.

Por su parte, el desarrollo de los personajes de Oberón y Titania implicó la construcción de un universo visual que respondiera a una lógica distinta a la humana. En el caso de Titania, la propuesta se orientó hacia una estética etérea y orgánica, donde la ligereza de los materiales y la fluidez de las formas permitieran reforzar su vínculo con la naturaleza y la fertilidad. El uso de telas translúcidas, así como la incorporación de elementos naturales en los accesorios, contribuía a la construcción de una imagen sensorial que dialogaba con lo mágico y lo ritual.

En contraste, Oberón fue concebido desde una estética más oscura y controlada, asociada a lo nocturno y a una forma de poder más densa. Sin embargo, en esta primera

aproximación, se evitó una construcción rígida o pesada, optando en su lugar por una silueta fluida que permitiera sostener su presencia escénica desde el movimiento y la composición visual. Esta decisión permitía construir un personaje que imponía no desde la rigidez, sino desde una presencia inquietante y dominante.

La relación entre ambos personajes se articuló desde el contraste: luz y oscuridad, ligereza y densidad, fluidez y control. Esta oposición no solo respondió a una intención estética, sino que se constituyó como un eje de lectura visual que reforzaba el conflicto dramático.

Esta construcción sensorial no fue un resultado arriesgado, sino el producto de la fase de exploración de materiales, donde se contrastó la respuesta lumínica de las telas translúcidas frente a la densidad de los tonos oscuros de Oberón. Siguiendo el enfoque cualitativo, se constató que esta oposición material facilitaba la lectura del conflicto dramático sin saturar la escena con elementos escenográficos extra.

En el caso de Puck, el proceso de diseño se desarrolló desde una lógica distinta, marcada por la ambigüedad y el carácter lúdico del personaje. En esta etapa inicial, se optó por evitar una definición de género, privilegiando en cambio una construcción visual que favoreciera la movilidad y la expresividad corporal. La incorporación de elementos cambiantes que evocaran sutilmente la estética del bufón. No obstante, esta referencia evitaba la literalidad o el recurso caricaturesco; el diseño no pretendía representar la figura histórica del bufón, sino destilar su energía burlona mediante el manejo estratégico de formas, volúmenes y detalles que reforzaban la naturaleza lúdica del personaje, así como la mezcla de referencias estilísticas, permitiendo reforzar su carácter híbrido y su función como agente del caos dentro de la obra.

Bajo la premisa de una metodología de investigación-creación, el rol múltiple de la autora como confeccionista e investigadora, el desafío radicó en traducir la energía burlona en una estructura física que no entorpeciera al actor. El registro en la bitácora de trabajo permitió identificar que la asimetría en el diseño no solo cumplía una función estética, sino que potenciaba la corporalidad híbrida del intérprete, validando la práctica artística como el núcleo generador de este hallazgo.

Figura 2.

Boceto exploratorio del vestuario de Puck



Nota. Elaboración propia.

Por otro lado, el diseño de los personajes enamorados se centró en la exploración de la juventud, el deseo y la vulnerabilidad emocional. En esta etapa inicial del proceso, se exploró el uso de materiales livianos, transparencias y siluetas fluidas que acompañaran el movimiento y reflejaran la inestabilidad afectiva de los personajes. La construcción visual de Hermia y Helena se desarrolló desde una misma base cromática, pero diferenciando sus propuestas a partir de la exposición del cuerpo, la estructura de las prendas y la presencia o ausencia de accesorios, lo que permitía evidenciar sus diferencias emocionales y psicológicas.

Esta decisión proyectual se valida desde la conceptualización, ya que el uso de siluetas fluidas en el diseño preliminar permitía prever una respuesta dinámica ante el caos del bosque. Al proyectar materiales livianos, se garantizaba que el vestuario no fuera un ente pasivo, sino un amplificador visual de la agitación emocional que los intérpretes manifestarían posteriormente en los ensayos

En cuanto al grupo de las hadas, la propuesta se orientó hacia la construcción de un organismo visual colectivo, en el que cada intérprete aportara una identidad propia sin perder la coherencia del conjunto. El diseño partió de la idea de cuerpos que funcionaran como extensión del entorno natural, integrándose al espacio escénico no solo como personajes, sino como parte del paisaje. Esta decisión implicaba trabajar con variaciones en texturas, siluetas y detalles, evitando la repetición de diseños y favoreciendo la diversidad dentro de la unidad.

La apuesta por un organismo visual diverso, registrada en la documentación visual, funciona estratégicamente para evitar la monotonía del coro. Desde el boceto, esta fragmentación de texturas prefiguraba una estética orgánica que permitía a las hadas camuflarse y emerger del entorno natural, cumpliendo así con la premisa de la dirección de integrar el cuerpo al paisaje escénico de forma sensorial y no literal

En conjunto, el desarrollo de la propuesta desde la mirada de la diseñadora evidenció un proceso de toma de decisiones constante, en el que cada elección material, formal o cromática respondió a una intención expresiva específica. Este proceso permitió comprender el diseño de vestuario no como una etapa aislada, sino como una práctica reflexiva que articula análisis, creación y materialización dentro del lenguaje escénico.

4.3 Diseño por universos escénicos

Con el objetivo de organizar y analizar de manera estructurada el proceso de diseño de vestuario, la propuesta se sistematizó a partir de los distintos universos escénicos presentes en la obra *Sueño de una noche de verano*. Esta categorización permitió identificar relaciones formales, cromáticas y materiales entre los personajes, así como establecer contrastes visuales que contribuyeran a la claridad narrativa de la puesta en escena.

Cada universo escénico fue concebido como un sistema visual propio, definido por una lógica estética particular en la que el vestuario funcionó como elemento articulador entre el personaje, el espacio y la acción dramática.

Esta articulación responde a lo que Fischer-Lichte (1999) define como la función indicativa del vestuario, donde este no solo decora, sino que comunica la identidad social, el estado psicológico y la pertenencia a un grupo específico, permitiendo que el espectador decodifique el universo dramático a través de los signos visuales.

4.3.1 Nobles

El universo de los nobles se construyó a partir de una estética asociada al orden, la jerarquía y el control. En este grupo se encuentran personajes como Teseo e Hipólita, cuyas propuestas de vestuario respondieron a la necesidad de proyectar autoridad y estabilidad dentro del mundo humano.

Desde el punto de vista material, se priorizó el uso de telas de mayor peso, estructuras definidas y acabados que sugirieran solidez. La incorporación de materiales como cuero y elementos de apariencia rústica permitió reforzar la dimensión política y

guerrera de estos personajes, especialmente en el caso de Hipólita, cuya construcción visual remite a su pasado como reina amazona.

En términos cromáticos, predominan los tonos oscuros y profundos, los cuales contribuyen a diferenciar este universo del mundo mágico y del universo de los enamorados. La sobriedad en el uso del color y la ornamentación responde a una intención de contención visual, en la que el poder no se manifiesta a través del exceso, sino mediante la estructura y la presencia escénica.

4.3.2 Enamorados

El universo de los enamorados se configuró desde una estética que privilegia la emocionalidad, la juventud y la inestabilidad afectiva. Este grupo, compuesto por personajes como Hermia, Helena, Lisandro y Demetrio, presenta un tratamiento visual que contrasta con la rigidez del mundo de los nobles.

El diseño de vestuario en este caso se orientó hacia el uso de materiales ligeros y siluetas fluidas, permitiendo que el movimiento del cuerpo se convierta en un elemento expresivo central. Estas características responden a la necesidad de representar la vulnerabilidad emocional y la transformación constante de los personajes.

En cuanto a la paleta cromática, se emplearon tonos claros y suaves que refuerzan la idea de ligereza y apertura emocional. Sin embargo, dentro de esta aparente unidad, se establecieron diferencias individuales a través de variaciones en la estructura de las prendas, el uso de accesorios y el grado de exposición corporal, lo que permitió evidenciar las particularidades psicológicas de cada personaje.

Este universo se caracteriza, por tanto, por una estética dinámica, en la que el vestuario acompaña y amplifica las tensiones afectivas presentes en la acción dramática.

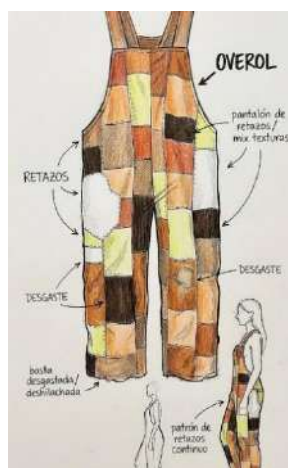
4.3.3 Pueblo

El universo del pueblo, representado por los artesanos y cómicos, se construyó a partir de una estética vinculada a lo cotidiano, lo manual y lo popular. En este grupo, el vestuario cumple una doble función: por un lado, situar a los personajes dentro de una condición social específica, y por otro, potenciar el carácter cómico de sus intervenciones.

Desde la materialidad, se trabajó con telas varias, fibras naturales y acabados que sugieren desgaste o uso continuo. Esta elección responde a la intención de evidenciar su relación con el trabajo manual y su distancia respecto a los otros universos escénicos.

Figura 3.

Boceto exploratorio de vestuario basado en retazos y combinación de texturas para personajes del universo popular



Nota. Boceto original elaborado manualmente por la autora, posteriormente mejorado y editado mediante inteligencia artificial (Gemini) para optimizar la calidad visual y ajustar

detalles compositivos. La concepción estética, la selección de materiales y la decisión sobre las texturas corresponden íntegramente a la diseñadora.

En términos cromáticos, predominan los tonos terrosos y apagados, los cuales refuerzan su vínculo con lo cotidiano y lo terrestre. Sin embargo, en la representación de la obra interna de *Píramo y Tisbe*, el vestuario incorpora elementos exagerados y desproporcionados, generando un efecto paródico que subraya el carácter metateatral de la escena.

De este modo, el vestuario en este universo no solo construye identidad, sino que también se convierte en un recurso escénico que potencia el humor y la crítica implícita en la obra.

4.3.4 Mundo mágico (Puck, Oberón, Titania, Hadas)

El universo mágico se configura como un espacio visual diferenciado, regido por una lógica estética que se distancia de lo humano y lo racional. En este ámbito, el vestuario se concibe como una extensión del entorno natural y como un elemento que refuerza la dimensión simbólica de los personajes.

En el caso de Titania, el diseño se orienta hacia una estética etérea, caracterizada por el uso de materiales ligeros, translúcidos y de gran movilidad. Estos elementos permiten construir una imagen asociada a la fertilidad, la naturaleza y lo orgánico, reforzando su vínculo con el mundo natural.

Por su parte, Oberón presenta una construcción visual más densa, en la que predominan los tonos oscuros y las capas superpuestas. Esta propuesta busca generar

una presencia escénica dominante, asociada al control, al misterio y a estructuras rígidas.

El personaje de Puck se desarrolla desde la ambigüedad y la hibridez, evitando una definición clara en términos de género o pertenencia estética. Su vestuario se caracteriza por la asimetría, la mezcla de materiales y la flexibilidad, permitiendo que el cuerpo del intérprete sea el principal vehículo expresivo.

Finalmente, el grupo de las hadas se concibe como un conjunto orgánico en el que cada vestuario individual aporta a la construcción de un paisaje escénico común. Aunque se mantiene una coherencia en términos de materiales y paleta cromática, cada diseño presenta variaciones que refuerzan la idea de diversidad dentro de la unidad.

En conjunto, este universo se define por una estética sensorial en la que la textura, la fluidez y la interacción con el cuerpo del actor adquieren un papel central, estableciendo un contraste claro con los otros mundos presentes en la obra.

De este modo, la materialidad en el mundo de las hadas se convierte en lo que Barbieri (1998) denomina un "lenguaje silencioso", donde la textura de la tela no es un accesorio, sino una extensión de la piel del actor que genera una experiencia sensorial inmediata, validando la decisión de usar retazos y transparencias para construir un ser orgánico y no meramente ornamental.

4.4 Negociación y adaptación

El proceso de diseño y confección del vestuario no se desarrolló de manera aislada ni lineal, sino en constante diálogo con los distintos elementos que conforman la puesta en escena. En este sentido, la propuesta inicial se vio sujeta a un proceso

continuo de negociación y adaptación, determinado por factores conceptuales, técnicos y contextuales.

Desde la perspectiva de la investigación-creación, estas transformaciones no se interpretan como limitaciones, sino como parte constitutiva del proceso creativo, en el que las decisiones se reformulan a partir de la interacción entre la intención estética y las condiciones reales de producción.

Este proceso de ajuste constante es lo que Nelson (2013) identifica como el conocimiento táctico de la práctica. Como se estableció en el marco metodológico (Cap. III), el "hacer" en el taller permitió que las dificultades técnicas con los materiales se transformaran en hallazgos teóricos, demostrando que la investigación-creación no busca la perfección de un objeto estático, sino la documentación de un proceso de aprendizaje a través de la materia.

Uno de los principales ejes de negociación se estableció con la dirección escénica, particularmente en la búsqueda de coherencia entre la propuesta visual del vestuario y la visión general de la puesta en escena. Este diálogo implicó ajustes en elementos como la silueta, la paleta cromática y el nivel de estilización de los personajes, con el fin de asegurar que el vestuario se integrara de manera orgánica al lenguaje escénico planteado.

Asimismo, el trabajo con los intérpretes representó un espacio fundamental de adaptación. Las características físicas, las necesidades de movilidad y las particularidades de cada cuerpo influyeron directamente en la construcción final de los vestuarios. En varios casos, fue necesario modificar cortes, ajustar estructuras o

replantear materiales para garantizar la comodidad y funcionalidad durante la ejecución escénica, sin comprometer la intención estética inicial.

Otro factor determinante en el proceso de adaptación fue la disponibilidad de materiales y recursos. La selección inicial de ciertos insumos debió ser reconsiderada en función de su accesibilidad, costo o comportamiento durante la confección. Esta situación llevó a la exploración de alternativas que, en muchos casos, enriquecieron la propuesta al abrir nuevas posibilidades de experimentación con texturas y combinaciones materiales.

En relación con el comportamiento del vestuario en escena, se realizaron ajustes a partir de la observación directa durante los ensayos. Aspectos como el peso de las prendas, la respuesta de los materiales al movimiento y su interacción con la iluminación escénica evidenciaron la necesidad de realizar modificaciones para optimizar su funcionamiento. Estas adaptaciones permitieron comprender el vestuario no como un objeto estático, sino como un elemento dinámico que se transforma en relación con el cuerpo y el espacio.

Particularmente en personajes como Puck y el conjunto de las hadas, la exigencia de movilidad y expresividad corporal implicó la reducción de ciertos elementos estructurales y la priorización de materiales ligeros y flexibles. En contraste, en personajes como Teseo e Hipólita, se mantuvo un equilibrio entre estructura y movilidad, ajustando el diseño para evitar restricciones innecesarias sin perder la presencia escénica.

En este proceso de ajuste, la dimensión cromática jugó un papel analítico determinante. Como se expuso en el marco teórico respecto a la función semiótica del color (ver apartado 2.7), el diseño de las hadas sufrió una transformación fundamental que trascendió lo estético para enfocarse en lo narrativo. Originalmente, se contempló una paleta en tonos rosas bajo una concepción convencional de la delicadeza feérica; sin embargo, durante la fase de experimentación, se identificó que dicha elección fragmentaba la unidad visual del bosque. El viraje hacia un verde musgo respondió a la necesidad de integrar orgánicamente al personaje en el universo mágico de la obra. Este cambio, fundamentado en la teoría de Goethe sobre la relación entre el sujeto y su entorno, permitió que el vestuario funcionara como un signo de pertenencia a la naturaleza, donde la textura y el color se funden para edificar una atmósfera de misterio y organicidad.

En este punto, la dimensión técnica de la luz fue crucial. Para el personaje de Puck, se observó que la base textil inicial presentaba una reflectancia excesiva bajo la iluminación frontal, lo que generaba un tono "chillón" que rompía la atmósfera del bosque (véase Figura C9). Para solucionar esto, se aplicó una veladura textil mediante capas de tul verde musgo; este recurso funcionó como un filtro técnico que condensó la saturación y neutralizó el brillo, permitiendo que el traje interactuara con las luces de escena de manera armónica (véase Figura C10). Como se anticipó en el criterio de Interacción Lumínica (Cap. III), esta adaptación demuestra que el vestuario es una entidad que muta y se termina de construir bajo el foco escénico.

Finalmente, el proceso de negociación y adaptación permitió evidenciar que el diseño de vestuario no se limita a la materialización de una idea preconcebida, sino que

se construye en un constante proceso de ajuste, diálogo y resignificación. Este carácter flexible y reflexivo constituye uno de los principales aportes de la investigación-creación, al reconocer que el conocimiento se genera en la práctica, a través de la interacción entre lo proyectado y lo realizado.

4.5 Materialización del vestuario

4.5.1 Del boceto a la materialidad

Una vez definidas las propuestas de vestuario para cada personaje, el proceso avanzó hacia su materialización, constituyendo una etapa decisiva dentro de la investigación-creación. El paso del boceto al objeto físico implicó un desplazamiento desde una proyección ideal —donde las formas responden exclusivamente a la intención expresiva— hacia una construcción situada, condicionada por la resistencia de los materiales, los tiempos de producción y los recursos disponibles.

En este sentido, el boceto funcionó como una guía conceptual, pero no como una estructura cerrada. Su traslado a la materialidad evidenció que el diseño escénico no se concreta en el plano bidimensional, sino en el encuentro con la materia, el cuerpo del actor y el espacio escénico. Este tránsito supone una reformulación constante del diseño, en la que lo imaginado se ajusta a las condiciones reales de producción (Ingham & Covey, 2003).

4.5.2 Selección y comportamiento de los materiales

La elección de materiales dejó de ser exclusivamente una decisión estética para convertirse en un proceso estratégico. Se consideraron factores como la accesibilidad,

el costo, la facilidad de manipulación, la durabilidad y el comportamiento escénico de las telas.

La materialidad del vestuario se vincula directamente con la percepción del espectador, en la medida en que las texturas, pesos y caídas de los materiales generan una experiencia sensorial que trasciende lo visual. En este sentido, la selección de telas responde no solo a su apariencia, sino a su capacidad de producir efectos perceptivos asociados a lo táctil, en relación con la visualidad háptica (Marks, 2000).

Asimismo, la interacción directa con los materiales, cortar, superponer, ajustar, descoser y rehacer, permitió identificar posibilidades que no eran evidentes en el diseño inicial. Este proceso de experimentación confirma que la materialidad no es un medio pasivo, sino un agente activo en la construcción del vestuario escénico (Russell, 2010).

4.5.3 Proceso de confección y experimentación

A diferencia de un proceso de producción ideal, esta experiencia se desarrolló en un contexto de creación individual, en el que la autora asumió de manera simultánea las funciones de diseño, patronaje, confección y resolución técnica. Esta condición favoreció una comprensión integral del vestuario como objeto escénico.

El proceso de confección se configuró como un espacio de experimentación práctica, en el que cada decisión técnica incidía directamente en la construcción final del vestuario. La prueba constante permitió ajustar estructuras, simplificar soluciones y adaptar los diseños a las condiciones reales de producción.

Desde la perspectiva de la investigación-creación, este tipo de procesos evidencian que el conocimiento no se genera únicamente desde la teoría, sino desde la

práctica reflexiva, en la que el hacer se convierte en una forma de pensar (Borgdorff, 2010).

4.5.4 Adaptaciones en función del cuerpo y la escena

El contacto directo con los cuerpos de los intérpretes evidenció que el vestuario no se completa en el diseño, sino en su interacción con el actor en escena. Aspectos como la movilidad, el peso de las prendas y la respuesta de los materiales al movimiento exigieron ajustes constantes.

Estas adaptaciones implicaron modificar cortes, reducir elementos estructurales o replantear materiales, con el objetivo de garantizar la funcionalidad del vestuario sin comprometer su intención estética. En este sentido, el vestuario puede comprenderse como parte de la construcción de la imagen escénica, en la que cada elemento visual contribuye a la producción de sentido (Hodge, 2010).

Asimismo, la relación entre vestuario y cuerpo evidencia que la percepción del espectador no es únicamente visual, sino también sensorial, reforzando la idea de que el diseño escénico opera en múltiples niveles de significación (Pavis, 2008).

4.5.5 Estudios de caso: Hadas y Titania

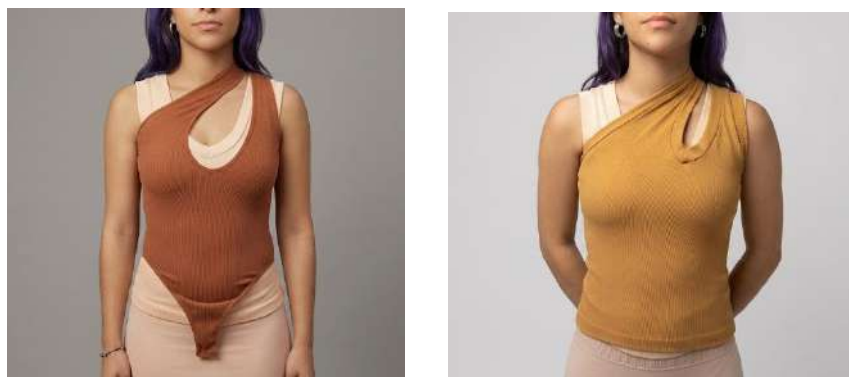
Uno de los casos más representativos del proceso de materialización fue el diseño del vestuario de las hadas, el cual experimentó múltiples transformaciones. Al tratarse de seis intérpretes, fue necesario desarrollar variaciones individuales dentro de un mismo concepto visual.

La propuesta inicial, basada en el uso de ropa interior en tonos piel complementada con retazos textiles, buscaba evocar una sensualidad sutil. Sin embargo, durante las pruebas escénicas, esta solución resultó insuficiente tanto en términos de resistencia como de peso visual, lo que llevó a su reformulación.

Posteriormente, se intentó resolver mediante la superposición de prendas existentes, pero esta alternativa tampoco logró sostener la intención estética. Finalmente, se optó por incorporar capas de tul, lo que permitió construir volumen sin sacrificar la movilidad. Este proceso evidencia cómo la experimentación material permite reformular el diseño en función de su comportamiento escénico (Ingham & Covey, 2003).

Figura 4.

Segunda propuesta de diseño de vestuario para las hadas, a partir de la exploración de materiales y texturas



Nota. Imágenes correspondientes a una segunda línea de exploración para el vestuario de las hadas. Las figuras fueron mejoradas en calidad y editadas para la eliminación de fondo mediante inteligencia artificial (Gemini), con el fin de facilitar la lectura visual de las siluetas y los detalles. Elaboración propia a partir de bocetos originales.

Figura 5.

Vestuario final de las hadas en escena



En el caso de Titania, la propuesta original contemplaba un vestido de gran complejidad técnica, cuya ejecución resultaba inviable dentro del cronograma. Ante esta situación, el diseño fue reformulado en dos piezas, conservando su intención estética inicial. Esta adaptación demuestra que las limitaciones no necesariamente reducen la calidad del diseño, sino que pueden generar soluciones alternativas coherentes (Laver, 2002).

Figura 6.*Reformulación del vestuario de Titania*

Nota. Elaboración propia.

4.5.6 Reflexión desde la investigación-creación

El proceso de materialización del vestuario evidenció que el diseño escénico no se limita a la ejecución de una idea preconcebida, sino que se construye en un diálogo constante entre concepto, materialidad y contexto de producción.

Las limitaciones de tiempo, recursos y condiciones técnicas no operaron únicamente como restricciones, sino como factores que impulsaron la toma de decisiones creativas. En este sentido, la creatividad no se manifiesta en la ausencia de límites, sino en la capacidad de responder de manera consciente a ellos.

Asimismo, la experiencia permitió comprender que el vestuario teatral es un proceso dinámico que se transforma en relación con los materiales, los cuerpos de los intérpretes y el espacio escénico. Desde esta perspectiva, la materialización se

constituye como una fase fundamental de la investigación-creación, en la que el conocimiento se genera a través de la práctica reflexiva (Borgdorff, 2010).

Conclusión

La realización de este estudio, materializado en el diseño y confección del vestuario para *Sueño de una noche de verano*, ha permitido trascender la visión puramente estética de la indumentaria teatral para comprenderla como un sistema complejo de signos, texturas y materialidades que dialogan activamente con la escena.

A lo largo de este proceso, se confirmó que la selección de materiales no es un paso técnico aislado, sino una decisión dramática fundamental. Tal como se planteó en la introducción, el vestuario no solo "vistió" a los personajes de la Compañía Universitaria de Teatro, sino que condicionó su movimiento, definió atmósferas y materializó la visión del director Edwin Cedeño. La experiencia práctica demostró que una elección textil, más allá de su color o forma, tiene una carga semántica y física que afecta directamente la interpretación actoral y la percepción del público.

Las problemáticas enfrentadas durante la confección —desde la adaptación técnica de las prendas hasta la respuesta de los tejidos bajo la iluminación del Teatro La Estación— revelaron la importancia de integrar el pensamiento sobre la *visualidad háptica* desde las etapas iniciales del diseño. Se evidenció que el éxito de la propuesta visual no radica únicamente en el boceto, sino en la capacidad del diseñador para dialogar con la materia, entendiendo sus limitaciones y sus posibilidades expresivas en el espacio tridimensional.

En definitiva, esta investigación valida la necesidad de sistematizar el estudio de las texturas en el diseño escénico. El vestuario, lejos de ser un accesorio ornamental, se consolida como una segunda piel escénica que respira, se mueve y narra. Este trabajo

no solo cierra un ciclo de creación académica, sino que abre la puerta a futuras reflexiones sobre cómo la materialidad textil puede seguir enriqueciendo el lenguaje del teatro contemporáneo, transformando la tela en emoción y el diseño en experiencia viva.

Recomendaciones

A partir de los hallazgos de la presente investigación, se proponen las siguientes recomendaciones:

1. Se recomienda que los procesos de diseño de vestuario teatral incorporen la exploración directa con materiales desde las etapas iniciales del bocetaje, evitando concebir el diseño únicamente desde su dimensión gráfica. La experiencia evidenció que las propiedades físicas de los materiales —como peso, textura y comportamiento— influyen significativamente en la construcción final del vestuario y en su funcionamiento escénico.
2. Se sugiere que el vestuario sea abordado no solo como un elemento decorativo, sino como un componente activo en la construcción de significado dentro de la puesta en escena. En este sentido, la selección de materiales debe responder a criterios expresivos que dialoguen con la dramaturgia, el cuerpo del actor y la percepción del espectador, en coherencia con enfoques como la visualidad háptica.
3. Se recomienda que los procesos de diseño incluyan de manera sistemática pruebas con los intérpretes durante las distintas fases de desarrollo, con el fin de evaluar la movilidad, comodidad y respuesta del vestuario en escena. Esta interacción permite comprender el vestuario como un elemento dinámico que se completa en el cuerpo y no únicamente en su construcción material.
4. Se sugiere que los programas de formación en diseño escénico promuevan metodologías basadas en la investigación-creación, donde el proceso práctico sea reconocido como una forma legítima de producción de conocimiento. Este

- enfoque favorece la reflexión crítica sobre la práctica y permite al estudiante desarrollar soluciones creativas a partir de contextos reales de producción.
5. Que los diseñadores en formación desarrollen habilidades de adaptación frente a condiciones reales como limitaciones de tiempo, recursos y experiencia técnica. La investigación evidenció que estas restricciones no necesariamente afectan la calidad del resultado, sino que pueden convertirse en detonantes de soluciones creativas que mantengan la coherencia conceptual del diseño.
 6. Se propone que futuras investigaciones profundicen en el análisis del vestuario desde una perspectiva sensorial, explorando cómo las cualidades materiales influyen en la experiencia perceptiva del espectador. En particular, se considera pertinente continuar desarrollando estudios en torno a la visualidad háptica aplicada al diseño escénico.

Referencias

- Aronson, A. (2005). *Looking into the abyss: Essays on scenography*. University of Michigan Press.
- Barba, E., & Savarese, N. (2012). *El arte secreto del actor*. Artezblai.
- Barbieri, D. (1998). *Los lenguajes del traje*. Paidós.
- Borgdorff, H. (2010). The production of knowledge in artistic research. En M. Biggs & H. Karlsson (Eds.), *The Routledge companion to research in the arts* (pp. 44–63). Routledge.
- Dream Warriors Design. (2025). *Diseño de vestuario de fantasía utilizado como referencia para Hipólita* [Imagen]. Instagram. <https://www.instagram.com/dreamwarriorsdesign/>
- Fischer-Lichte, E. (1999). *Semiótica del teatro*. Arcos Libros.
- Goethe, J. W. (1992). *Teoría de los colores* (C. Armada, Trad.). Colegio Oficial de Arquitectos de Murcia. (Obra original publicada en 1810).
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.^a ed.). McGraw-Hill.
- Hodge, F. (2010). *Play directing: Analysis, communication, and style*. Pearson.
- Ingham, R., & Covey, L. (2003). *The costume designer's handbook* (2nd ed.). Heinemann.
- Kandinsky, W. (1996). *De lo espiritual en el arte* (E. Galmarini, Trad.). Paidós. (Obra original publicada en 1911).
- Lannes, H. (2017, 13-15 de septiembre). *Horace Lannes, el vestuarista de las estrellas del cine argentino* [Ponencia]. I Jornadas de Investigación del Instituto de Artes del Espectáculo, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, Argentina.
- Laver, J. (2002). *Breve historia del traje y la moda*. Cátedra.
- Marks, L. U. (2000). *The skin of the film: Intercultural cinema, embodiment, and the senses*. Duke University Press.
- Nelson, R. (2013). *Practice as Research in the Arts: Adaptations, Academic Perspectives and Examples*. Palgrave Macmillan.
- Pavis, P. (1998). *Diccionario del teatro: Dramaturgia, estética, semiología*. Paidós.
- Pavis, P. (2008). *Diccionario del teatro*. Paidós.

Peacock, J. (1991). *The costume designer's handbook: A complete guide for amateur and professional costume designers*. Thames & Hudson.

Racinet, A. (2003). *Historia del vestido*. LIBSA.

Redding, K. (2024, 4 de abril). *Cómo convertirse en diseñador de vestuario*. Backstage. <https://www.google.com/search?q=https://www.backstage.com/magazine/article/how-to-become-a-costume-designer-5136/>

Russell, D. A. (2010). *Stage costume design: Theory, technique, and style*. Pearson.

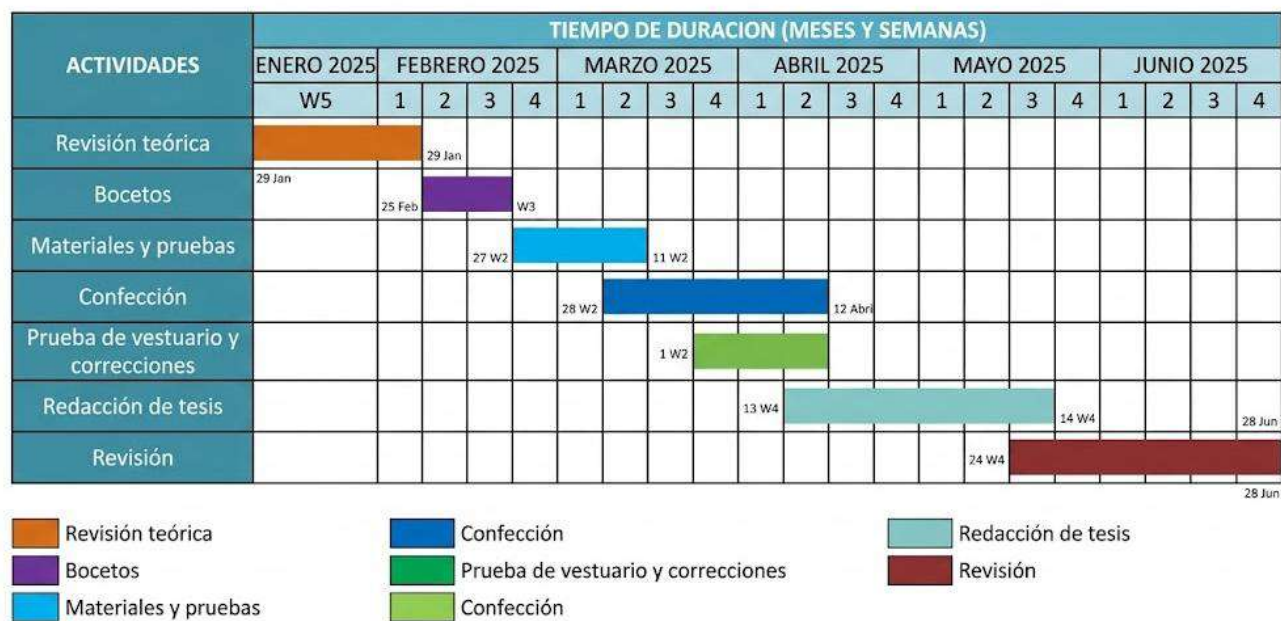
Tortora, P. G., & Eubank, K. (2010). *Survey of historic costume* (5th ed.). Fairchild Books.

Trastoy, B., y Zayas de Lima, P. (2006). *Lenguajes escénicos*. Prometeo Libros.

Anexos

Anexo A

Diagrama de Gantt del proceso de diseño y confección del vestuario



Anexo B

Presupuesto estimado del vestuario

El desarrollo del vestuario implicó una serie de gastos asociados a la adquisición de materiales, confección, transporte y elementos complementarios. Con el fin de organizar estos recursos, se elaboró un registro de gastos que permite visualizar la inversión realizada durante el proceso.

A continuación, se presenta el desglose estimado del presupuesto:

Categoría	Concepto / Descripción Técnica	Inversión (USD)
Textiles y Géneros	Materiales textiles para personajes principales (Titania, Oberón, Elena, Hermia, Hipólita y Teseo)	\$ 88.60
	Textiles y materiales base para el ensamble de "Obreros"	\$ 115.25
Insumos de Sastrería	Kits de costura, hilos técnicos, agujas y sesgos de acabado	\$ 9.53

Categoría	Concepto / Descripción Técnica	Inversión (USD)
Accesorios y Caracterización	Materiales para tocados, detalles ornamentales y decorados de vestuario	\$ 12.64
Mano de Obra y Confección	Servicios especializados de confección (Boda de Hipólita y Teseo)	\$ 30.00
Logística y Gestión	Gestión de transporte y movilidad de materiales (5 etapas)	\$ 30.58
	Equipo de almacenamiento y protección (Maleta técnica de transporte)	\$ 22.15
Ornamentos	(CD)	\$ 2.00
Gastos Complementarios	Materiales varios y elementos de utilería menor	\$ 127.70

Categoría	Concepto / Descripción Técnica	Inversión (USD)
TOTAL, GENERAL		\$ 438.45

Nota. El presupuesto aquí presentado constituye una estimación de ejecución directa. Debido a la naturaleza orgánica del proceso de montaje, existen variaciones menores y gastos de pequeña cuantía y mantenimiento preventivo que no han sido integrados en la contabilidad general de esta matriz.

Anexo C

Registro visual del proceso de confección y materialización escénica del vestuario

Figura C1.

Creación de la primera propuesta del vestuario de las hadas



Figura C2.

Concreción final de los tocados de las hadas



Figura C3.

Hadas y Puck en escena.



Figura C4.

Proceso y materialización del vestuario de los obreros.



Figura C5.

Obreros en escena.



Figura C6.

Creación de las hombreras de Hipólita E Hipólita y Teseo en escena.



Figura C7.

Teseo e Hipólita en escena.



Figura C8.

Proceso de creación del vestuario de Oberon.



Figura C8.

Oberón y las Hadas en escena.



Figura C9.

Detalle de texturas y flexibilidad material para la corporalidad híbrida de Puck.



Figura C10.

Aplicación de veladura textil en tul verde musgo en el vestuario de Puck, para la neutralización de la reflectancia lumínica.



Figura C11.

Comicos en la escena metateatral.

