

Proceso investicreativo de dos puestas en escena a partir de textos clásicos españoles y novohispanos (siglos XVI-XVIII)

Investigative-creative process of two stagings from Spanish and Novohispanic classical texts (16th-18th centuries)

Claribel Sarahí Soria Sánchez¹, Litsie Maryann González Núñez², Allison Itzel Fernández Ibarra³, David Osvaldo Eudave Rosales⁴

^{1,2,3} Licenciatura en Artes escénicas, Departamento de Música y Artes escénicas, División de Arquitectura, Arte y Diseño, Campus Guanajuato, Universidad de Guanajuato.

⁴ Profesor del Departamento de Música y Artes escénicas, División de Arquitectura, Arte y Diseño, Campus Guanajuato, Universidad de Guanajuato.

cs.soriasanchez@ugto.mx¹, lm.gonzaleznunez@ugto.mx², a.fernandezibarra@ugto.mx³, do.eudave@ugto.mx⁴

Resumen

A partir del análisis de los procesos de creación de dos montajes teatrales basados en textos clásicos españoles y novohispanos de los siglos XVI al XVIII (con enfoque en los diseños de escenografía y atrezzo, maquillaje y vestuario), se muestra la forma en que los diversos procedimientos involucrados en su puesta en escena –desde la perspectiva de su transducción del lenguaje dramático a un lenguaje escénico contemporáneo y, por ende, en la construcción de equivalencias para los rasgos de contexto sociocultural, convenciones teatrales y entramado de signos– constituyen simultáneamente procesos de investigación que, aunque tienen diferencias con la investigación científica en los ámbitos de la metodología y la difusión de resultados, también producen innovación y conocimiento, por lo que pueden calificarse como procesos *investicreativos*.

Palabras clave: Investicreación; Transducción escénica; Puesta en escena; Diseño de producción escénica; Textos clásicos; Actualización; Adaptación.

Introducción

Es común entender la investigación solamente como un proceso de búsqueda científico que se aplica principalmente para las ciencias exactas. El arte rara vez se piensa como una práctica en donde la investigación tenga un rol central; sin embargo, dentro del arte hay muchos más procesos de investigación, conscientes e inconscientes, de los que nos imaginamos. La investigación juega un rol crucial en la creación artística, pues provee al creador con herramientas necesarias y conocimiento. Como afirma Irma Fuentes Mata: “toda creación artística es una investigación invisible” (2018, p. 8). Un artista necesita indagar, explorar y descubrir para dar forma al producto artístico. Por otra parte, como argumenta Dubatti (2019) en la formación artística se comparten técnicas, conocimientos, historia y otros elementos que son producto de la investigación.

Sin embargo, como señala Parga, “es importante hacer notar que no se trata de un proceso de investigación, sino de un proyecto de creación artística que investiga” (2018, p. 43), es decir, que aunque comparte diversos puntos en común con la investigación científica, también tiene diferencias sustanciales, sobre todo en el método (que en el proceso creativo privilegia la intuición y la imaginación por encima de la sistematicidad experimental) y en la forma de difusión de los resultados (frente al artículo científico o ensayo académico, la obra de arte tiene características completamente distintas y es percibida por el público también de maneras diversas, privilegiando al placer estético y la verosimilitud sobre la veracidad y comprobabilidad de los hechos presentados).

Pero, además de requerir de la investigación, el propio proceso creativo genera innovación y conocimiento en sus procedimientos y en la forma en que procesa y transforma la información para descubrir nuevas relaciones y significados, por lo que expande la comprensión sobre sus fuentes, materiales, técnicas

etc., por lo que de alguna forma podríamos decir que va más allá de los métodos de investigación tradicional académica, en un campo que podríamos llamar *investicreativo*.

El presente ensayo es una memoria del proceso investicreativo de dos puestas en escena realizadas a partir de textos clásicos españoles y novohispanos y tiene la intención de acercar al público en general a la forma en que estos procesos, a partir del diseño y la realización de producción de maquillaje, vestuario, escenografía y atrezzo, generan nuevas formas de comprender tanto los *textos fuente* (Dubatti, 2019) como los propios procesos creativos.

En el marco del proyecto *De la edición a la escena: Rescate, edición, estudio y puestas en escena del teatro virreinal del siglo XVI a principios del XIX*, beneficiado por la convocatoria Ciencia de frontera 2019 (39598) del CONAHCYT, en el cual participan la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Nacional Autónoma de México, a través de su grupo de investigación Lengua, Literatura y Teatro en la Nueva España (LELITEANE) y la Cátedra Extraordinaria Sor Juana Inés de la Cruz, la Universidad Autónoma Metropolitana Iztapalapa y la Universidad de Guanajuato, se llevaron a cabo bajo la dirección de David Osvaldo Eudave Rosales las dos puestas en escena: *La famosa comedia del nuevo mundo descubierto por Cristóbal Colón* (2021), de Lope de Vega (Eudave, 2021), y *El famoso portento de Nuestra Señora de Guadalupe cuando se apareció al dichoso Juan Diego* (2022), a partir de tres piezas novohispanas anónimas de los siglos XVI al XVIII: “Coloquio de María Santísima de Guadalupe cuando se le apareció al dichoso Juan Diego” (1596), “El portento mexicano” (siglo XVII) y “Comedia famosa de la sagrada aparición de Nuestra Señora de Guadalupe” (siglo XVIII), que participó en la segunda edición del festival citado. Ambos montajes se llevaron a cabo en el contexto de la materia Puesta en escena III de la Licenciatura en Artes escénicas de la Universidad de Guanajuato, con sendos grupos de estudiantes entre los cuales se encontraban las autoras de este documento, y con el apoyo en producción de la Compañía de Artes del Campus Guanajuato.

Entre las características del teatro español del Siglo de oro y del teatro novohispano se encuentran: el uso del verso y los temas de carácter histórico/religioso. Al considerar que los espectadores contemporáneos en nuestro contexto tienen poco contacto e interés por estas formas y contenidos, ambas puestas en escena se plantearon el reto de reducir esa distancia través de la propuesta escénica: la adaptación de lo clásico a lo contemporáneo, el terreno específico en el que, además, estas puestas en escena se constituyen como procesos investicreativos pues, al concebir las equivalencias entre ambos terrenos a través del proceso de transducción –que se abordará más adelante– iluminan nuevas interpretaciones para ellos.

El diseño de escenografía y atrezzo

La producción es un término holístico que comprende la totalidad de la actividad teatral como un subsistema de diseño integral, dentro del sistema mayor que es la puesta en escena: la plataforma donde vemos entramadas las diferentes voluntades de creación, códigos visuales, sensoriales, innovaciones de expresión, etc. La escenografía constituye, entonces, la organización de los diversos lenguajes significantes que confluyen de manera sinérgica con la visualidad sobre el escenario (Bazaes Nieto, 2013).

Escenografía como camino semiológico de la representación

Desde un punto de vista semiológico, todo el entramado de elementos representativos sobre la escena que podemos apreciar como espectadores, está diseñado con una intencionalidad estética e interpretativa que permite la entrada al *espacio escénico* y a la comunicación entre significante-significado¹ que fluirá durante toda la obra entre el escenario y el espectador.

El principal objetivo de este apartado es el de mostrar cómo el diseño de escenografía y atrezzo es un camino semiológico para compaginar la comprensión del texto fuente (teatro clásico español y novohispano) con su adaptación al lenguaje (estético) propuesto por el director. Y, en consecuencia, la forma

¹ De acuerdo con Ferdinand de Saussure, el signo es un compuesto de significante y significado (Zecchetto, 2005).

en que se transforman los símbolos sustanciales del texto original en signos interpretativos para el espectador actual.

Para entender mejor este proceso de la transducción del símbolo sustancial al signo interpretativo hay que verlo como un andar entre la desnaturalización y la desidentificación, como Jacques Derrida menciona en su libro *De la gramatología* (1978), en donde desarrolla la idea de que las palabras y conceptos con los que hacemos valer la realidad no son definitivos y son capaces de ser reinterpretados, a partir de la referencialidad que surge en el "fonema". En términos teatrales, además es importante hablar de la condición que hay entre el lenguaje escrito dramático y el lenguaje visual. Por ello, es importante entender que "su apariencia no es su realidad" (Sollers, 1978, p. viii). Cuando tratamos de hacer un rescate de la dramaturgia clásica española y novohispana, es importante entrar en el terreno simbólico que erigió las necesidades representativas de las sociedades de esa época, pues sus significados eran la búsqueda de necesidades muy distintas a las que las sociedades de hoy en día precisan para una puesta escénica.

Para ello, fue necesario pensar en el concepto de *símbolo sustancial* para definir la idea de aquellos elementos que surgen como originarios de un concepto representado, mas no interpretado, para, en su proceso de resignificación o deconstrucción, retomar valores morales e interpretativos distintos, que dan pie a la posibilidad de jugar con su forma representativa. Asimismo, surge la cualidad sémica del lenguaje teatral, de una idea u origen pasado a un momento representativo en la escena: el signo interpretado por la producción. Representado en una forma nueva de expresión artística más apegada a nuestro contexto sociocultural y, por lo tanto, digerible para el espectador actual.

Partiendo de estas preguntas y del convencimiento de que estos sistemas artístico-significantes fueron esenciales para la creación de la escenografía y el atrezo de las obras *La famosa comedia del Nuevo mundo descubierto por Cristóbal Colón* y *El famoso portento de Nuestra Señora de Guadalupe cuando se apareció al dichoso Juan Diego*, esta investicreación parte desde y por:

1. La **semiología**, que nos ayuda a leer y a decodificar el sistema de signos que se relacionan simultáneamente sobre el escenario (objeto/escenografía) y que constituyen la tensión comunicativa en la representación teatral (Bobes Naves, 2006), con el fin de comprenderlo mejor desde el teatro, pero también desde su trascendencia como *concepto signifiante*, siendo capaz de comunicar por sí mismo.
2. Esto naturalmente conduce a revisar algunos aspectos de **la estética**, tanto para revisar tendencias y estilos como para reflexionar y decidir por qué optar por ciertos materiales, técnicas o dimensiones por sobre otras para la construcción de un objeto, plano, maqueta, pintura y demás atrezo escénico, en pro del enriquecimiento para su creación y realización. Siendo esto muy importante porque nos informa sobre la "producción de sentido" inherente a todo objeto artístico, es decir, la relación entre las formas significantes y efectos de significado que son características de todo discurso.
3. Y un poco el camino **filosófico** (aunque este trabajo no tenga como tal esa característica), por referirse a un aspecto que engloba época histórica y socioculturalidad, que nos servirá para analizar las características de la época del teatro novohispano y los elementos del discurso teatral constitutivos del mismo, ya que nos interesa descubrir puntos de cruce entre las características de este teatro y las necesidades técnicas y estéticas actuales de lenguaje para nuestra propuesta de montaje.

Ahora bien, ¿cómo establecer vínculos de significación entre la escenografía y el espectador, encontrando puntos de convergencia que tengan relación con la manera de entregar el discurso, con el fin de unir los elementos clásicos con las necesidades y características de nuestra propuesta? Por medio de la transducción escénica.²

² "El proceso de comunicación dramática se inicia en el texto literario y, a través de la lectura intermedia, culmina en la representación escénica, la cual implica un proceso de transducción, es decir, de interpretación o lectura y de nueva expresión mediante varios sistemas de signos" (Bobes Naves, 2006, p. 37).

La escenografía y el atrezzo (*conjunto de sintagmas conectados*³) son una intersección entre las artes plásticas y visuales y las artes escénicas que implica la comunicación entre diferentes códigos de lenguaje, por lo que resulta importante señalar que, tanto para las prácticas de reescritura escénica como para su análisis, hemos de introducir el concepto de *transducción escénica* es decir, de procesamientos, transformaciones y traslados de información a través de diversos códigos semióticos expresados en diferentes soportes. Por consiguiente, este proceso nos permitirá adaptar el mensaje del texto original clásico español o novohispano a una propuesta contemporánea.

Transducción para el discurso teatral de la época

Hablamos entonces de que todo proceso de transducción escénica requiere de la toma de decisiones. Por ejemplo, la de tamizar elementos del texto original para transformar los símbolos sustanciales a una nueva forma de expresión, en este caso, en un lenguaje visual (un signo interpretativo). Esto implica, a su vez, una pérdida de información, pero que se compensa con la construcción de equivalencias.

El proceso de transducción fungió, así, como aliado para llevar los elementos de temporalidad, espacios y significación que había en la obra hacia un terreno contemporáneo, con base en su interpretación. Para ello, fue importante identificar lo que no se podía transgredir del texto fuente (como el verso, objetos o conceptos abstractos potentes como “idolatría”) y transformarlo en signos actuales por medio de máscaras, practicables, pinturas, gorritos, etc. La escenografía es un ejercicio de transducción del texto al espacio escénico, que apoya –en conjunto con los demás elementos que suceden en el hecho escénico– a la dramaturgia y a la concepción de la dirección para que el público pueda seguir la trama y reconocerlo escénicamente.

A continuación, desglosamos puntualmente el proceso que se llevó a cabo para el diseño y realización de atrezzo y escenografía de cada proyecto anteriormente mencionado, comenzando por la puesta en escena:

La famosa comedia del Nuevo mundo descubierto por Cristóbal Colón, de Lope de Vega⁴

Para la primera parte de esta obra, en la que Lope de Vega desarrolla los preparativos para el viaje de Cristóbal Colón, así como sus conductas y motivaciones, se buscó personificar a los cuatro personajes alegóricos con que dialoga el protagonista: Imaginación, Providencia, Idolatría y Religión, a través del atrezzo, en este caso, se descubrió que la mejor manera de representar conceptos abstractos, sin cuerpo, era con máscaras.



Figura 1. De izquierda a derecha: las máscaras de Imaginación, Religión, Idolatría y Providencia. Fotografía de Claribel Sarahí Soria Sánchez.

³ Tema que se desarrollará más adelante para hablar sobre la composición visual con los objetos sobre el escenario, desde las reflexiones de Roland Barthes. Sintagmas conectados: por una única forma de conexión llamada *parataxis* (Barthes, 1993. p. 252).

⁴ Es importante decir que este proyecto se desarrolló durante el periodo de confinamiento obligado por la pandemia de COVID-19, por lo que tuvimos que trabajar toda la parte interpretativa y creativa solucionando con lo que teníamos en casa. Asimismo, el resultado final se presentó por medio de la plataforma digital Zoom.

Todas tenían una base redonda amarilla beige –que se asocia con la neutralidad–, por la naturaleza abstracta de sus significados, y, al estar relacionadas con la fe, la figura circular representaba lo infinito, como su existencia en el mundo metafísico.

- **Imaginación:** sabemos que es un proceso mental creativo para concebir ideas, por lo que quisimos representar esa concepción a través de sus ojos infinitos. Sus cejas nos hablan de diferentes caminos para lograr un objetivo y de las dificultades que se pueden presentar en ellos (colores morado, azul y verde). Su boca, en forma de cierre, indica el cuidado que se debe tener al expresar nuestras ideas, porque, aunque puedan ser geniales, habrá algunas que puedan ser dañinas o peligrosas. Su personalidad es juguetona y risueña.
- **Religión:** la representamos con una venda sobre los ojos como una crítica a su sistema cultural de determinados comportamientos y prácticas, porque cuando suceden injusticias llega a hacerse “la ciega”; aunque puede sostenerse sobre proverbios de amor y paz, es ciega ante prácticas antiéticas y amorales dentro de su misma realidad (el color verde en su boca refiere al engaño). Por lo mismo, tiene una parte del rostro fracturado. Tiene una personalidad insolente, codiciosa y extrovertida. No se lleva bien con la Idolatría.
- **Idolatría:** el amor y admiración excesivos que se pueden sentir por una persona o cosa puede ser peligroso para quien la predica y se dice que “tiene muchas caras”. Por ello, la mitad de su rostro es linda: con una mirada que inspira confianza (colores azul y amarillo: armonía, serenidad y alegría) y una boca pequeña que parece inofensiva, pero, cuando se observa detalladamente, descubre el otro lado de la moneda. Un rostro con pupilas blancas y ojos negros que conocen perfectamente las debilidades de quien los mira, que seduce teniendo control de la voluntad. La personalidad de Idolatría es misteriosa, cínica, sensual y presumida. Se lleva bien con Providencia hasta que aparece Religión.
- **Providencia:** se entiende como la disposición anticipada del cuidado de Dios, por eso su diseño tiene una boca abierta que expresa la apertura a que sucedan cosas buenas. Dentro de esta se ven elementos del paraíso prometido, haciendo alusión a la oración a la Divina Providencia: “se extiende en cada momento, para que nunca nos falte casa, vestido y sustento ni los santos sacramentos en el último momento”. Los colores utilizados fueron en paleta de azules, pues denota libertad, serenidad, lealtad, protección, armonía y verdad. Tiene un solo ojo en forma triangular, lo que hace referencia a la Santísima Trinidad. La personalidad de Providencia es serena y tiene una buena actitud, pero sus criterios de lealtad se inclinan a lo que le conviene.

Este proceso de creación fue muy libre y divertido. Trabajar conceptos orilla a encontrar personalidad en las ideas; explorar diferentes tipos de carácter a través de formas, colores y elementos, ayuda a definir las características que se quieren expresar en los personajes.

El famoso portento de Nuestra Señora de Guadalupe cuando se apareció al dichoso Juan Diego

Dentro del teatro evangelizador, existía el teatro guadalupano, subgénero que tenía como tema las apariciones de la Virgen de Guadalupe. *El famoso portento de Nuestra Señora de Guadalupe cuando se apareció al dichoso Juan Diego* –texto creado a partir de tres piezas novohispanas anónimas de los siglos XVI al XVIII–, trata justamente sobre la aparición de la Virgen María en el Tepeyac al joven Juan Diego, encuentro donde María le pide a Juan que cumpla con sus peticiones en favor de remediar las mortificaciones del pueblo mexicano. También aparecen los personajes del Demonio y la Idolatría, figuras de aparente carácter antagonista que desean evitar que los deseos de María se cumplan.

Para comenzar a pensar en la escenografía era necesario comprender el discurso de la obra y el discurso propuesto por el director. El texto fuente nos sugiere que tenía la intención de impactar sobre la moral, pues los textos guadalupanos “intentaban ensalzar las virtudes promovidas por la doctrina cristiana para modificar la vida del indígena, insertándole una nueva moral” (Fiallega, 2012, p. 53).

Sin embargo, para nuestro montaje, quisimos alejarnos de la concepción de los juicios morales del “bien y el mal”. Para nosotros era más importante profundizar en los arquetipos de personaje que el texto nos había presentado, es decir, no quedarnos con lo que generalmente concebimos por personajes como “el Demonio” (un ser malévolo vestido de rojo, cuernos y cola) o la “Virgen María” (una divinidad pulcra, vestida de blanco con su manto verde). Queríamos construir en nuestros personajes –con base en el análisis del

texto— una personalidad y carácter que estuviera apoyada en nuestras propias experiencias con respecto a la religión: ¿qué pensamos de ella?, ¿cómo vivimos la espiritualidad?, ¿qué símbolos reconocemos dentro de la fe cristiana (cruces, rosarios, retablos, el manto de la virgen, etc.)? ¿qué significa para nosotros “un acto de fe”? para crear las motivaciones y objetivos de los personajes y coincidir en que parte de nuestro discurso era cómo interpretamos la fe y cómo la resignificamos en el espacio escénico, trayéndolo a lo contemporáneo.

A través de un laboratorio creativo, encontramos que era muy rico explorar también desde el lado del ritual, porque ofrecía otras posibilidades de movimiento, de consciencia, de ritmo y musicalidad que nos inspiró para jugar con la corporalidad y con la voz a través de cantos prehispánicos, así como el pensar en nuestra propia mitología mexicana: Huitzilopochtli, Quetzalcóatl, Tláloc, Tezcatlipoca, etc.

Entonces, con toda esta información, el espacio se iba encaminando a un ambiente simultáneo donde fluían los elementos divinos de la religión cristiana con elementos rituales más acercados a nuestras raíces. Queríamos generar en el espectador un ambiente de misticismo, donde pudiera imaginar y reconocer escénicamente los espacios *divinos*, así como los *terrenales*. Por lo que se propuso un espacio escénico donde los actores y actrices pudieran desplazarse libremente y jugar con la movilidad de los dispositivos escénicos (escenografía) de manera sencilla y precisa, con el fin de apoyar también a la construcción del espacio dramático⁵.

A partir de lo anteriormente mencionado, hubo tres elementos indispensables a considerar para el diseño de la escenografía: espacios ficcionales, movilidad y estética.

1. Espacios ficcionales o dramáticos

Identificamos que había tres planos de ficción:

- a) **Divino.** Lugar de donde venía la Virgen María, el cielo (plano alto, donde suceden las apariciones de la Virgen a Juan Diego). *El lugar con sustancia divina en una forma pura, morada de los dioses.*
- b) **Astral/espiritual.** Donde el Demonio, la Idolatría y a veces María, se relacionaban (plano principalmente medio, aunque podían fluir entre los tres planos). *El lugar con sustancia divina en una forma semi pura, seres sin forma definida, dimensiones difusas con dualidades marcadas, puede manipular leyes de la física, hogar del Demonio y seres del estilo, una especie de portal entre el plano divino y el físico.*
- c) **Físico.** La tierra, de donde viene Juan Diego y los demás personajes humanos (plano bajo, desplazamientos sobre nivel de piso). *Lugar donde existimos los seres humanos. Materia.*

Lo quisimos representar a través de la altura, por lo que se tenía que pensar en una escenografía que nos permitiera jugar con estos tres niveles.

2. Practicidad y movilidad

Para este montaje, fue necesario pensar en que la escenografía tenía que ser fácil de realizar y trasladar de un lugar a otro (del lugar de ensayo al lugar de representación de la obra), pero también sencillo de acomodar para las actrices y actores en escena. Por este motivo, aunque un primer diseño contempló una escenografía convencional (conjunto de elementos distribuidos por el espacio de manera fija, decorado sin movilidad), se optó después por crear un dispositivo escénico en el que el escenógrafo dispone de las áreas de juego, los objetos, los planos de evolución, según la acción que debe ser interpretada y no duda en modificar su estructura a lo largo del montaje (Pavis, 1998).

Se pensó así en la utilización de muebles de madera —que llamaremos *practicables*— que, acomodados de diferente manera, crearían los diferentes espacios escénicos. Así era posible concebir una dramaturgia del espacio con los practicables para las transiciones entre cada escena con las variaciones posibles: niveles de altura, jugabilidad en el acomodo de los practicables para crear espacios diferentes, etc. Se decidió finalmente por dos practicables: uno rectangular y otro cuadrado y unas escaleras.

El dispositivo, al que llamamos el “bicho” (el conjunto de todos los practicables), funcionaba por un sistema de sintagmas conectados que llamaremos “fases”. Su composición visual con los objetos sobre el escenario constituía, siguiendo a Roland Barthes, una parataxis de los elementos acomodados que, juntos, forman un significado que puede ser leído por el espectador (1993). Estas fases se mantenían estables por

⁵ Menciona Patrice Pavis que el *espacio dramático* es el espacio abstracto al que se refiere el texto y que el espectador debe construir con su imaginación. El *espacio escénico*, por su parte, es visible y se concreta en la escenificación, es el espacio real donde se mueven los actores, ya sea un escenario, un área dentro de una sala, etc. (1998).

cierta cantidad de escenas que representaban un espacio escénico particular y, cuando había transición a otra escena, se tenía que reacomodar la estructura escenográfica para resignificar ese espacio nuevo.

Por ejemplo, la Figura 2 que se puede observar abajo corresponde a la fase 4 del “bicho” (escenas 12 y 13 del texto), en la que escenográficamente queríamos representar “la vida del mundo”. En esta disposición de los elementos, del lado derecho se observan dos individuos contemplando la vida: aparecen elementos naturales creados por Dios, como un gran árbol –referencia al paraíso– y montañas azules que expresan tranquilidad e inspiración, y al lado se unen dos practicables que en conjunto forman el recorrido al Mictlán, es decir, el final del ciclo de la vida, representado por la mitología azteca de Mictlantecuhtli. Entre estas dos etapas vitales está la presencia del “angelito”, quien observa la vida pasar desde un plano espiritual.



Figura 2. Fase 4 del “bicho”: La vida del mundo. Fotografía de Claribel Sarahí Soria Sánchez.

3. Estética

Cuando se pensó en la estética del montaje, se tomó en cuenta que se tenían que compaginar los símbolos sustanciales, tales como la divinidad, el “angelito” que sostiene a María, el cielo, el pueblo, la muerte, etc., con signos interpretativos para el espectador actual. Para ello, recurrimos a nuestras experiencias personales con respecto al tema de la religión y encontramos que elementos como los exvotos o retablos, los nichos y la mitología prehispánica podrían ser una buena plataforma de equivalencias. Estos elementos contenían, en sí, una estética kitsch que nos agradó mucho para abordar la pintura escénica sobre los practicables.

La paleta de colores que se utilizó iba, por una parte, sobre tonos claros cálidos (azules, rosas, amarillos, verdes) para representar la belleza de la creación de la divinidad, como el cielo, las nubes, montañas, etc., pero con subtonalidades grisáceas para que la intensidad del color fuera discreta; que las imágenes generaran interés, pero no desviarán la atención del espectador completamente. Y, por otra parte, sobre tonalidades más oscuras de azules, verdes y cafés, sobre todo en la pintura donde vemos a Mictlantecuhtli, representando el camino al Mictlán, una contraposición entre el mundo de los dioses aztecas contra el mundo divino presentado por la fe cristiana. Un pasaje entre el mundo espiritual, divino, la vida y la muerte.

La elaboración de esta escenografía cumplió con las necesidades del montaje y brindó un buen soporte para la experiencia que buscábamos generar en el público, una en donde las características del texto (en verso) no mermaran la atención y la empatía hacia la historia y los personajes.

El diseño de maquillaje

La puesta en escena *El famoso portento de Nuestra Señora de Guadalupe cuando se apareció al dichoso Juan Diego* está basada en tres textos dramáticos guadalupanos que desarrollan los hechos de la historia que todo mexicano conoce: la Virgen de Guadalupe hace una aparición milagrosa a Juan Diego en el cerro del Tepeyac; le encomienda que le construya un templo ahí mismo, para lo cual Juan Diego necesita pedir la ayuda del Arzobispo; el susodicho no cree una palabra de lo que dice Juan Diego, mientras el Demonio y la Idolatría tratan de evitar aquella misión, hasta que finalmente lleva una prueba irrefutable del gran poder divino de la Virgen y todos quedan asombrados. Sin embargo, como hemos mencionado, nosotros, como grupo, queríamos contar la historia de una forma distinta, lo que dio comienzo a la búsqueda de referentes actuales que pudieran compartir sentido con la historia original y nuestra contemporaneidad.

Así, para la clasificación de los personajes construimos cuatro grupos sociales: en el primero colocamos a la Virgen como entidad divina; en el segundo, al Demonio y la Idolatría, como entidades divinas, pero de un “bajo mundo”; en el tercer grupo está el Arzobispo, como parte de un nivel más alto pero terrenal, y, por último, Juan Diego, los pajes, el tío y todos los demás personajes que están “por debajo” del Arzobispo. Con esto en claro, tomamos la decisión creativa de construir una equivalencia con grupos sociales actuales, de la siguiente manera:

a) Para la Virgen Guadalupe consideramos una estética *Soft girl*, un concepto actual que Toxqui (2021) define como “una chica sensible, dulce y hasta cierto punto infantil”. Buscamos reinventar a este personaje como una divinidad que intenta verse como niña, dulce pero caprichosa; tierna, pero con colores brillantes: “su estilo es muy soñador, mezcla cosas de infancia como overoles y coletas con maquillaje y otros estilos más adultos” (Toxqui, 2021). Este tipo de estética tiene un estilo definido para el maquillaje: es muy específico el uso del color rosa en mejillas y en ojos, además de iluminador y delineado. Decidimos utilizar el color rosa, ya que el personaje construido por la actriz tiene una personalidad y diseño físico predominantemente infantil, y según Martínez Canellas (1979), “los rosas pálidos se encuentran en dibujos de niños afectuosos” (p. 35). Se decidió implementar iluminador en pómulos y brillo en ojos para dar un aspecto divino al personaje, como algo fantástico y etéreo, lo que se necesitaba resaltar por su importancia dentro del mundo ficticio creado. De la misma forma, el delineado en ojos fue incluido para marcar la expresividad y darle un toque de madurez que diera a entender que el personaje no es una niña, aunque así se muestre. En lo que respecta a los labios, se dejaron naturales para no cargar tanto el maquillaje y dar más énfasis a la mitad superior del rostro.

b) En lo que respecta al segundo grupo, compuesto por el Demonio y la Idolatría, se concibieron con una estética más “alternativa”. Decidimos que su construcción física e interna fuera más “oscura”, por lo cual encajaban muy bien en el estilo *Dark*. Algunas de las características de este, según Limón (2022), son la utilización de “una paleta de colores oscuros —que van del negro y el marrón oscuro al verde bosque y profundos burdeos— [que] contrasta con tonalidades crema, oro y naranja.” Nos pareció acertado utilizar este estilo para dichos personajes, ya que, dentro del contexto de la historia, son los antagonistas que tratan de impedir que se haga el bien. A continuación, se desglosa el diseño resultante y la realización de su maquillaje.

- El Demonio es el principal antagonista. Dentro de su construcción se le atribuyó al dios prehispánico Quetzalcóatl, “la serpiente emplumada”. Por tal motivo, no se diseñó un maquillaje idéntico a la estética contemporánea *Dark*, sino que mezclamos la idea del dios con plumas y el estilo oscuro, lo que condujo al diseño de un maquillaje que involucra la textura de las plumas, para lo que usamos como referencia el maquillaje que utilizó la actriz Natalie Portman en su personaje para la película *El cisne negro* (Aronofsky, 2010). De la misma forma que el maquillaje de la Virgen, este se centró en la zona superior y media del rostro, abarcando cejas, ojos y nariz. El negro se usó como una referencia a la estética *Dark* y tuvo toques de delineador verde esmeralda con brillos, como referencia al color verde que se utiliza para representar a Quetzalcóatl. Por su parte, el brillo establece la convención de la divinidad del personaje, que así se propone como equivalente, pero opuesto a la Virgen.



Figura 3. Face chart para el personaje del Demonio. Diseño de Litsie Maryann González Núñez.

- La Idolatría, por su parte, tiene un concepto similar al Demonio; sin embargo, ya que no se le asignó una divinidad específica, su función semántica es representar la fe y devoción a los dioses prehispánicos que ya no existen. Dado que las divinidades anteriormente mencionadas se concibieron con un énfasis en la zona superior y media del rostro, resaltando la mirada para simbolizar que todo lo ven, a la Idolatría, que se relaciona directamente con el demonio, se le atribuyeron las mismas zonas. Para este personaje nos basamos en la tradición prehispánica de los dioses, por lo que se incorporaron al maquillaje las formas rectangulares que, dentro de la cultura náhuatl, son de suma importancia al representar las direcciones cardinales. En este sentido, según Martí (1960), “los dolores se llaman 'serpientes' y son de cuatro colores para relacionarlos con los puntos cardinales. Existe la serpiente azul, la serpiente amarilla, la roja y la blanca” (p. 5). Por su parte, Thompson (1959) profundiza en el hecho de que “en la religión maya hay una asociación de importancia suprema y es la de los colores con las direcciones. El rojo es el color del Este, el blanco es el color del Norte, el negro es el color del Oeste y el amarillo es el color del Sur; un quinto color, el verde, puede haber estado en el Centro” (p. 244). Por ello, decidimos que en el diseño de los rectángulos sus líneas fueran negras y el centro fuera de los colores amarillo, azul, rojo, blanco y verde.



Figura 4. Face chart para el personaje de la Idolatría. Diseño de Litsie Maryann González Núñez.

c) El tercer y cuarto grupo no tuvo un diseño de maquillaje muy elaborado, ya que, por su parte, el Arzobispo tendría unos lentes de sol que cubrirían gran parte de su rostro; mientras que a Juan Diego y los demás personajes que forman el cuarto grupo se les asignó un maquillaje básico teatral, que comprende únicamente la base, polvo traslúcido y algunas líneas de expresión en el caso de requerirlo según su edad.

Cabe agregar que, para el diseño de maquillaje se tomaron en cuenta los demás elementos escenotécnicos, como vestuario, iluminación, escenografía, etc.; buscando que se unificara con estos elementos para que el discurso fuera claro. Una vez que esto se ha considerado es cuando es posible pasar a la fase de análisis de los personajes para diseñar la imagen visual a partir de la imagen interna de estos.

Para finalizar, dentro de todo el proceso de la puesta en escena, encontramos que el diseño de maquillaje en general es una parte fundamental de la creación y representación dentro del ámbito teatral. Según Escalante (2012), es una herramienta de comunicación que en ocasiones llega a reemplazar incluso a la palabra: nos muestra tanto el contexto como las características bajo las cuales se desenvuelven los personajes, nos transmite información necesaria acerca de lo que está pasando en el escenario. El maquillaje aporta y transforma, significa, tiene un papel narrativo y definitivamente trascendental dentro de un proyecto teatral.

El diseño de vestuario

Teniendo en cuenta que las puestas en escena que aquí analizamos partieron de textos que pertenecen al Siglo de oro español y al teatro guadalupano novohispano, respectivamente, es evidente que los procesos de investigación no eran opcionales, pues aunque el texto ofrezca cierta información, nos enfrentamos al hecho de que para hacernos una idea de la vestimenta de aquella época es necesario recopilar información sobre el contexto sociocultural para saber: los tintes y telas disponibles en aquel momento, el tipo de cortes, las técnicas de hilado, las referencias históricas en el vestuario, la distribución de clases, la vestimenta e indumentaria utilizada por los españoles y por los nativos, etc. Este proceso ayuda a concretar ideas y

encontrar los elementos claves que permitirán extraer el concepto para llevarlo hasta el papel y luego a la tela, para crear una unión entre los personajes, los actores y la obra.

Descubriendo el “Nuevo Mundo” para llevarlo al siglo XXI

Según la diseñadora Aura Leydi Elizalde Roa, “el inicio de un proyecto de diseño de cualquier índole surge de una ‘necesidad’ o inclinación latente por resolver un problema” (2013, p. 8). Para la puesta *La famosa comedia del Nuevo mundo descubierto por Cristóbal Colón* nos enfrentamos a tres desafíos muy específicos para la creación del vestuario:

a) El contexto histórico: un obstáculo para impulsarse

La comedia presenta personajes históricos, como Cristóbal Colón, a los cuales reconocemos por un arquetipo de indumentaria que es fácilmente reconocible. De igual manera, teníamos la consigna de crear la vestimenta de los nativos, un vestuario con el que se debe tener cuidado al momento de trabajarlo y adaptarlo, ya que existía el riesgo de caer en la burla hacia lo que representa, en vez de ir de la mano con la historia y la comedia.

La obra ocurre en un periodo histórico en concreto, del año 1470, cuando Colón se encuentra en Portugal y comienza las gestiones para realizar su viaje (Altolaquirre y Duvale, 1892, p. 481), al 1504 (Descubrimiento de América: Cristóbal Colón, sus viajes, sus médicos, 2004), cuando regresa a España de su último viaje efectuado y cuenta todos los hechos ocurridos desde el momento en que pide apoyo para financiar su viaje hasta que el “nuevo mundo” ha sido “descubierto” y, con ello, se hace frente a algunas de las consecuencias que vinieron después (tales como los problemas entre las tribus, las conspiraciones entre nativos, la distribución de tierras, etc.). Lo principal fue investigar la historia de cada uno de los personajes que, al menos en el imaginario social, ya tienen un rostro y vestimenta arquetípica, con el fin de encontrar un recurso referencial indirecto, es decir, una característica que ayude a identificar a los personajes sin tener que recurrir a sus vestimentas preestablecidas. Para ejemplificar mejor esta idea recurriremos al ejemplo del personaje de la reina Isabel de Castilla.

Lo que más resalta al leer la biografía de la reina Isabel de Castilla es el hecho de que, a pesar de ser marginada por su propio padre y tener un hermano mayor al cual ya le habían heredado el trono, la reina resistió, y fue gracias a esta disciplina y constancia que logró ser reconocida como heredera y pudo casarse con el Rey de Aragón. A este respecto, el artículo *Isabel I la Católica, reina de Castilla* señala: “No estaba destinada a ocupar el trono, pero su determinación le permitió conquistarlo. Ya dueña de la corona ejerció por sí misma el poder y llevó al reino de Castilla a la cúspide de su prestigio” (2023). Teniendo esta idea en mente, decidimos que la reina Isabel debería transmitir más fuerza que el propio rey, por lo que, en lugar de utilizar los colores típicos de la realeza (rojo, morado o azul), se utilizó el dorado, para denotar su riqueza y poder, que, al hacer contraste con la piel de la actriz, lograba darle un enfoque duro y serio que se reafirmó con la forma de la blusa que utilizó: una prenda en dorado Pantone 871 C con grabado de flores y cuello tipo smoking⁶.

Otro recurso referencial indirecto fue el uso de una rosa de Castilla, elemento tomado del nombre de la reina, una flor fácil de cultivar y con una única floración, pero que, cuando lo hace, destaca de las demás. Por último, quisimos dejar el conocido recurso de la corona real, pero con cierta ironía, ya que fue realizada con cartón corrugado dorado; además de que era un recurso con mucho potencial para el momento de convertir nuestro personaje en objeto, proceso del cual se hablará más adelante.

b) Adecuando el vestuario a los recursos del elenco

En el momento en que se desarrollaba esta puesta en escena, la mitad del elenco se encontraba trabajando desde casa y la otra mitad lo hacía presencialmente; los momentos para reunirse y los recursos para trabajar el vestuario eran escasos; no solo debíamos conceptualizar la idea para transportarla a otra época, además se tenía que adaptar esa época a los recursos de los que cada actor disponía en su propio hogar. Al tratar

⁶ Es un cuello normalmente asociado a los trajes de chaqueta, a los abrigos o al esmoquin de los caballeros, aunque también lo podemos ver en albornoces y en batas de estar por casa (Menchuhiloyaguja, 2016).

de establecer qué elementos podrían tener todos en su casa o conseguir con facilidad, llegamos a la siguiente conclusión: collares, sábanas, camisas o playeras de colores neutros. ¿Qué podíamos hacer con lo que teníamos?

En el lapso del minuto 12:52 al 17:19 de la proyección de la obra (Eudave, 2021) se desarrolla la escena de Mahomet –último rey nazarí de Granada en el contexto de al-Ándalus–, Dalifa y Zelín, donde se narra que su pueblo, su amor y su nombre se ven comprometidos al ya no poder defenderse de los Reyes Católicos. La ejecución de dicha escena requería ser grabada con una alternancia de planos *Over-Shoulder*⁷ por parte de las actrices que representaban a los personajes. Al variar las cámaras, era necesario que pudiéramos ver la espalda de la otra, por lo tanto, se tuvieron que crear objetos que cumplieran con las características necesarias para representar al correspondiente personaje y que pudieran sostenerse sobre sí mismos. El vestuario para esta escena se resolvió de la siguiente manera:

1. Mahomet: Su vestuario consistió en una camisa polo blanca y una sábana color azul Pantone PMS 318 con estampado floreado y cuadros decorativos, con la finalidad de simular un caftán⁸ de dos capas. La razón de estos dos recursos fue que, por un lado, la playera nos permitía jugar con las solapas del cuello y elevarlo para simular un cuello redondo otomano; mientras que la sábana ayudaría a dar volumen para crear un efecto de capas y pliegues que, al ajustarse con un cinturón, ceñía la cintura y daba el efecto esperado. Lo siguiente fue el turbante, para el que la actriz utilizó una manta blanca porosa que acomodó de tal manera que pudiera crear texturas y elevación en la cabeza, acompañada de un collar, pues los turbantes de los sultanes otomanos contaban con joyería, así como el resto de su vestimenta, tal como describió el embajador en Constantinopla de los Habsburgo de 1554 1 562, Ogier Ghiselin de Busbecq:

[una] inmensa multitud de cabezas tocadas con turbantes, envueltas en innumerables pliegues de la seda más blanca y brillantes prendas de todo tipo y colores, y por todas partes el brillo del oro, de la plata, del púrpura, de la seda y del satén. (Charpentier, 2015)

Para representar a Mahomet en el plano contrario se utilizó una toalla como soporte y relleno a la que se le amarró una sábana blanca, con el nudo específicamente por detrás, y se le dio altura con un par de libros apilados.



Figura 5. El personaje de Mahomet. Fotografía de Allison Itzel Fernández Ibarra.

2. Dalifa: Para el personaje de la amada de Mahomet, se utilizó una cortina transparente con decorados de encaje, por ser el elemento que más se acercaría a la textura de la cachemira⁹, y un colgante para simular el

⁷ “Es una toma de un rostro, con parte de la cabeza y hombros del interlocutor. Es un ángulo desde la espalda” (Bárcena Díaz, 2013).

⁸ “Era una túnica que llegaba a los tobillos, usada por el sultán y también por los oficiales de la corte otomana. Ésta era confeccionada principalmente con seda atlas lisa roja, verde o azul, principalmente” (Charpentier, 2015).

⁹ “El cachemir o cashmere se obtiene de las fibras del pelo de las cabras de raza kasmir (*Capra hircus laniger*), nativa de los Himalayas; éste es de textura fina y al mismo tiempo fuerte, ligera y suave, y más cálido que el obtenido de la lana de ovejas” (Fundación para la Innovación Agraria, 2008, p. 5)

fez¹⁰ que llevaría el personaje; además, se utilizó una blusa blanca con volados y encaje, que fungiría como su caftán. Se escogió este color por su fácil acceso, así como la idea de frescura en medio de una noche de coqueteo.

El plano contrario se resolvió acomodando un globo mediano sobre una pila de libros, el cual se envolvió con una servilleta de cocina para tortillas con encaje a las orillas, y por debajo se cubrieron los libros con un mantel blanco abultado, de tal manera que se denotara la forma de los hombros.

c) Del vestuario al objeto

Por último, pero no menos importante, nos enfrentamos al hecho de que el mismo personaje sería representado por más de un actor y tendría su adaptación a objeto, por lo que cada personaje debía llevar una característica única que lo diferenciara y permitiera reconocerlo en cualquiera de esos dos estados. Para ejemplificar el procedimiento que realizamos retomaremos el ejemplo de la reina Isabel la Católica.

1. El parteaguas para su transducción fue la decisión de utilizar la figura de la reina del ajedrez, teniendo en cuenta que esta es la más importante y versátil en el tablero.

2. Para enaltecer la grandeza con la que se mostró su persona, se decidió añadirle más elementos llamativos que al rey, como son: la rosa, que funciona como su soporte, para hacer referencia a la rosa de Castilla, y una carta de la baraja española, el as de oros, por el color utilizado en su personificación y para dar a entender que vale más que el rey (que en este caso de fondo tenía el as de bastos).

3. Por último, el recurso que ayudó a reafirmar este proceso de sustitución fue la corona elaborada con el mismo papel corrugado. De hecho, ante la pregunta de qué recurso sería el más fácil de conseguir o fabricar por todos los ejecutantes a distancia que ayudara a identificar a los personajes en el cambio de intérpretes y su versión objeto, se decidió que el más útil sería el de los sombreros o tocados de cabeza (turbantes, plumas, coronas, etc.). El uso de la corona no solo permitió que inmediatamente se identificara al personaje, también aportó a que el discurso cómico y estética de la obra fueran de la mano, al usar objetos que podrían verse rudimentarios o hechos en casa, con papel, pintura y silicón, homogeneizando a los objetos con el vestuario y escenografía del proyecto.

El teatro guadalupano se volvió moderno

Al hablar de teatro novohispano es fácil caer en la preconcepción de que se trata siempre de “obras de gran aparatosidad y complejidad en las que prevalecen los elementos maravillosos o sobrenaturales, la temática mitológica, las pomposas alegorías, las hagiográficas o las de temática histórica” (Vázquez, 2008). En el caso de *El famoso portento de Nuestra Señora de Guadalupe cuando se apareció al dichoso Juan Diego* nos interesaba precisamente alejarnos de la concepción más tradicional de lo guadalupano y adaptar sus personajes a un vestuario más contemporáneo. ¿Cómo podíamos mantener la esencia de este teatro novohispano y los referentes religiosos mientras los traíamos a la contemporaneidad?

Acordamos que tendríamos la intención de crear en el público una sensación agradable, un ambiente y una experiencia en las que el público pudiera sentirse identificado con los personajes, no solo con los “buenos” sino también con los “malos”.

A partir de la definición de la palabra “ataviar”, que “suele usarse para aludir a cómo viste una persona. Por lo general [...] cuando se pretende describir una vestimenta fuera de la común” (Pérez Porto y Merino, 2016), buscamos deconstruir la imagen social que se tiene de los personajes (por ejemplo, la de la Virgen con manto verde largo hasta el piso y cara de mártir, o la del Demonio, vestido completamente de rojo, con cola y cuernos), aunque sin olvidarnos de la ostentación del teatro novohispano. El recurso que nos permitió lograr esto fue el uso de un formato que habitualmente no se considera “estético”, el kitsch, al que Elena Moreno (2003) define como:

¹⁰ “Fina bufanda blanca que cubría toda la cabeza y los hombros” (Potter, 2023).

un concepto estético y cultural que en su origen ironizaba con la relación arte barato y consumismo: hoy designa la inadecuación estética en general y permite comprender en gran medida las formas de la cultura y el arte contemporáneos, llenos de producciones alternativas que se relacionan constantemente con el kitsch promoviendo efectos baratos, sentimentales y muchas veces dirigidos para el consumo masivo. (p. 1)

Nos basamos en esta estética porque nos permitía explorar un campo más amplio de elementos para jugar: texturas, temáticas, arreglos vistosos, dualidades, etc., lo que facilitaría homogeneizar el trabajo. Para ejemplificar la forma en que esto se aplicó al diseño de vestuario, a continuación se desarrollará del proceso de creación de los personajes de la Virgen de Guadalupe y el Demonio.

a) Reinventando a la Virgen. El desafío principal de este vestuario fue tomar el arquetipo y todo lo que refiere (el manto, la pureza, la bondad, etc.), para ir más allá de sus ya conocidas impresiones. A través del análisis del texto encontramos que la Virgen tiene momentos en los que parece más exigente que comprensiva, pues a pesar de las adversidades a las que se enfrenta Juan Diego, ella siempre logra convencerlo de intentar una vez más hablar con el Arzobispo. Por otro lado, tanto ella como el Demonio comparten algunas actitudes infantiles, como si dos niños estuvieran peleando por el destino del mundo en lugar de por un juguete. Finalmente, resultó importante el factor de que la Virgen de Guadalupe es una imagen creada a partir de la divinidad mexicana Tonantzin. ¿Qué estrategias propusimos?

1. Partiendo de la estética kitsch, encontramos que para lograr convertir a la Virgen en una niña adorable pero exigente y hasta cierto punto con un aura de forastera que cree venir a hacer el bien, nos era conveniente tomar como inspiración a las muñecas y diseños *Distroller*. Así, los colores vibrantes, como el Pantone 219C, el Pantone 15-5534 TPX y el Pantone 14-4318 TCX Sky Blue, que ya eran parte de la paleta de colores básica que conforma la imagen común del personaje, a la vez nos permitieron darle el toque juguetón, infantil y desobediente que requeríamos, teniendo la certeza de que, para la mayoría de las generaciones actuales, resultarían un referente indirecto de la Virgen.

2. El vestuario de la virgen consistió en una blusa semi transparente, que podría considerarse empalagosa, con estampado de angelitos; un overol del color rosa ya mencionado, y una capa verde con las estrellas típicas de su manto pintadas a mano. Esto último tenía además la finalidad de generar la sensación de que todo aquello que identificara a la Virgen pareciera haber sido hecho por ella o sus "angelitos": el manto, un conejo de trapo y la imagen "milagrosa" que aparece al final de la obra. Además, el vestuario se apoyó del maquillaje llamativo en colores rosas con muchos brillos para crear un aura divertida y enternecedora, aunque a ratos irritante.

3. Además de que la Virgen y el Demonio se afectan mutuamente y parecen hasta cierto punto similares, en cuanto que no podemos realmente decidir quién es "el bueno o el malo" de la historia, añadimos el factor de la deidad Tonantzin, el punto donde ambos terminan de unirse, pues esta era representada como una mujer con dos serpientes, elemento visual que nos permitió equiparar a los dos personajes por medio de sendas capas, como se verá en el siguiente apartado.

b) Proceso para diseñar un buen Demonio. ¿Cómo hacer a un demonio intimidante y vulnerable? En el texto dramático este personaje muchas veces parece melancólico, lo vemos vulnerarse con el público sobre el fracaso de sus planes. En otros momentos, el personaje de Idolatría termina por retarlo y hacer que vuelva a intentarlo; es en esas ocasiones, cuando se ejecutan estos planes, en los encuentros con María o en su relación con otros personajes, cuando vemos una personalidad más dura, seria y centrada. A partir del proceso de ensayos descubrimos, además, que el Demonio amaba su tierra y consideraba a María una forastera. Era un dios (todos y ninguno en concreto) que no quería ser olvidado.

1. Para el diseño de su vestuario retomamos ese amor por las raíces. Investigamos sobre marcas emergentes de moda mexicana para tener inspiración, tales como: AKNA, Nayeli de Alba o Esant, marcas que buscan un estilo atemporal y minimalista, con colores neutrales, pero que juegan con cortes, capas, volúmenes y siluetas. Esta fue la idea base: una presencia sutil pero imponente que se mantiene a lo largo de toda la obra. Para crear este creamos un vestuario pardo negruzco. Para el pantalón, usamos la tela piel de durazno, un textil de caída suave que, por su porosidad, permite el paso del aire y el movimiento fluido de la prenda con el cuerpo, lo que nos ayudó a crear el efecto de "sombra". Se acompañó de una tela amarrada a la cintura que crea más capas y la sensación de un ser andrógino, pues, como mencionamos anteriormente, este Demonio representa a todas las deidades olvidadas por los indígenas y ninguna al mismo tiempo. A su vez, agrega un referente indirecto a través de la figura del triángulo, pues tiene una terminación puntiaguda que,

acompañada del arreglo similar en su cabello, genera la sensación de que es un personaje imponente y de temer. Además, en la parte superior usamos un top de tela elástica, ceñido al cuerpo y con cuello alto cerrado, para crear la ilusión de más altura en la ejecutante.

2. La estética kitsch aparece en el referente directo que lo une a la Virgen, su capa, el elemento que daba a ambos personajes un toque juguetón e infantil y desvela que están dentro de la misma línea. La prenda del Demonio fue creada con verde esmeralda, el cual se encuentra en la misma gama de color que el de la Virgen, aunque menos luminoso y con tendencia al azul. Además, estuvo inspirada en las mantas que están de moda hoy en día con gorros y formas de animales, por lo que el diseño incluyó un quetzal, la compañía del Demonio durante toda la obra, el cual le permite mostrarse vulnerable en la intimidad y expresar sus preocupaciones. Con esto, además, nos ayudamos para restar gravedad al Demonio y conseguir que nuestro público pudiera empatizar con él.



Figura 6. Elenco de El famoso portento ataviado con el vestuario de los personajes. Fotografía de David Osvlado Eudave Rosales.

Ambos vestuarios, finalmente, fueron concebidos en función del espacio, un escenario al aire libre con gradas y limitada iluminación, y en concordancia con el desempeño físico que se llevaría a cabo a lo largo de toda la puesta. Los dos permitían la fácil movilidad y comodidad de los ejecutantes: por un lado, la Virgen, quien, para pasar desapercibida, requería esconderse en lugares pequeños muchas veces en la obra, en la espera de sus apariciones, y, por el otro, el Demonio, quien necesitaba desplazarse libremente por el espacio para ganarse la simpatía del público, mientras movía la pesada escenografía. Acompañados de la luz cálida, los colores del vestuario y el maquillaje se compaginaban con el espacio, generando calidez en las pieles y telas que se utilizaron, con el fin de hacer ver a estos personajes más cerca de la vida mortal.

El trabajo de los vestuaristas es requerido desde que se lee el texto dramático por primera vez hasta que se tiene la última función; por lo tanto, nuestros diseños deben ser versátiles, nuestras ideas deben estar claras y la información recopilada bien organizada. Un vestuario bien ejecutado permite a quien lo usa asentarse en el personaje, el ambiente y el tren de ideas que conduce la vida escénica. No hay que olvidar que, además de considerar las opiniones de la dirección, fundamentales al momento de la toma de decisiones, también hay que tomar en cuenta las del elenco. La labor como investidores no tiene que ver solo con el contexto en el que se desarrolla la obra y los elementos ocultos y explícitos que el texto nos brinda; la investigación está presente incluso cuando debemos acercarnos a los ejecutantes para saber de qué manera conciben a su personaje, en los laboratorios, pruebas de iluminación, escenografía y maquillaje.

Conclusiones

¿Por qué adaptar una obra clásica española o novohispana a un contexto contemporáneo? Bien es cierto que, tanto en el arte como en la literatura, las obras clásicas son consideradas como pilares importantes de la cultura del lugar determinado al cual pertenecen. Sin embargo, muchas veces son relegadas al pasado,

por lo que quedan fuera de nuestro presente; suele suceder que, cuando nos acercamos a ellas, no conectamos por completo con la obra porque los contextos y situaciones ya no son los mismos. Es importante reconocer que los valores, las sociedades y las condiciones cambian con el paso del tiempo.

Por lo tanto, resulta fundamental el acto de adaptación a la actualidad, ya que mantiene su relevancia y, al mismo tiempo, brinda la oportunidad de conexión para las nuevas generaciones. Todas las personas que nos acercamos a estas obras, podemos darles un nuevo significado que nos identifique como individuos y colectivos en nuestro presente a partir de nuestro pasado. Su importancia radica en la necesidad de mantener viva la vigencia de estas obras en un mundo que constantemente cambia y evoluciona.

Esto nos parece especialmente importante en el teatro, puesto que la adaptación nos da apertura al encuentro de nuevas formas, significados e interpretaciones de un mensaje central que pertenece a una obra que se escribió hace mucho tiempo. Simultáneamente, en este acto de reescritura, el lenguaje escénico contemporáneo también se desarrolla, se transforma y enriquece, por lo que constituye al mismo tiempo un acto de apropiación, nos permite demostrar que tanto nuestro pasado como nuestro presente nos pertenecen.

Estos son solo algunos de los campos en los cuales el proceso creativo demuestra su potencia paralela como terreno para la investigación.

Bibliografía

- Altolaguirre y Duvalé, A. (1892). *Llegada de Cristóbal Colón a Portugal*. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. <https://www.cervantesvirtual.com/obra/llegada-de-cristbal-coln-a-portugal-0/>
- Aronofsky, D. (Director). (2010). *El cisne negro* [Película]. Fox Searchlight Pictures; Phoenix Pictures.
- Bárcena Díaz, L. (2013). Planos, encuadres y composición fotográfica. *Vida científica*, 1(2). <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa4/n1/p3.html>
- Barthes, R. (1993). *La aventura semiológica* (Trad. R. Alcalde) (2a. ed.). Paidós.
- Bazaes Nieto, R. (2013). Diseño de escenografía: La pregunta por el diseño escénico en L. Varas (Ed.), *El diseño teatral: Iluminación, vestuario y escenografía* (pp. 57-60). LOM.
- Bobes Naves, M. C. (2006). El proceso de transducción escénica. *Dialogía: revista de lingüística, literatura y cultura*, 1(1), 35-53. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2784520.pdf>
- Charpentier, D. (25 de julio de 2015). El estilo del Sultán: Cómo el imperio otomano mostraba su poderío a través de la moda. *BioBioChile*. <https://www.biobiochile.cl/noticias/2015/07/25/el-estilo-del-sultan-como-el-imperio-otomano-mostraba-su-poderio-a-traves-de-la-moda.shtml>
- Daza Cuartas, S. L. (2009). Investigación-creación: Un acercamiento a la investigación en las artes. *Horiz. Pedagógico*, 11(1), 87-92.
- Derrida, J. (1978). *De la gramatología* (Trad. O. del Barco y C. Ceretti). Siglo XXI.
- Descubrimiento de América: Cristóbal Colón, sus viajes, sus médicos (1492-1504) (2004). *Cuadernos de Historia de la Salud Pública*, (96). Recuperado el 25 de julio de 2023 de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0045-91782004000200004&lng=es&tng=es.
- Dubatti, J. (2019). *Teatro y territorialidad. Perspectivas de Filosofía del Teatro y Teatro Comparado*. Gedisa.
- Escalante, A. (20 de febrero de 2012). Maquillaje Teatral [Publicación en blog]. *Teatro*. Recuperado el 21 de julio de 2023 de <http://elementos-teatro.blogspot.com/2012/02/el-maquillaje-en-el-teatro-es.html>
- Elizalde Roa, A. L. (2013). *La figura vestida: concepción, desarrollo y producción de la prenda: proceso de diseño y materialización de un proyecto de vestuario* [Trabajo de grado, Universidad Pontificia Bolivariana]. Repositorio Institucional de la Universidad Pontificia Bolivariana. <http://hdl.handle.net/20.500.11912/776>.
- Eudave, D. (Director) (2021). *La famosa comedia del Nuevo Mundo descubierto por Cristóbal Colón, de Lope de Vega* [Video]. <https://www.facebook.com/leliteane/videos/3142312862718649/>
- Fiallega, C. (2012). *Historia del teatro guadalupano a través de sus textos*. Universidad Veracruzana.

- Isabel I la Católica, reina de Castilla (17 de abril de 2023). Historia National Geographic. Recuperado el 19 de julio de 2023 de https://historia.nationalgeographic.com.es/a/isabel-i-catolica-reina-castilla_6777
- Fuentes Mata, I. (2018). Presentación en Parga, P. *Investicreación artística: Metodología para la investigación artística en el ámbito universitario y de la educación superior* [Preprint] (pp. 8-12). 51st World Congress on Dance Research. http://2018congressathens.cid-world.org/cloud/Mr.%20Pablo%20Parga_Mexico_22813/VERSI%C3%93N%20RECIENTE%20INVESTICREACI%C3%93N%20ART%C3%8DSTICA.pdf
- Fundación para la Innovación Agraria (2008). *Resultados y Lecciones en Producción de Fibra de Cashmere: Proyecto de Innovación en IV Región de Coquimbo y IX Región de La Araucanía*. Ministerio de Agricultura. Gobierno de Chile. <https://bibliotecadigital.fia.cl>. Recuperado el 18 de julio del 2023 de <https://bibliotecadigital.fia.cl>
- Limón, E. (13 de septiembre de 2022). Moda Dark Academia: qué es y cómo usarla para verte con estilo. GQ. <https://www.gq.com.mx/moda/articulo/dark-academia-que-es-como-usar-con-estilo>
- Martí, S. (1960). Simbolismo de los colores, deidades, números y rumbos. *Estudios de cultura náhuatl*, (2), 93-127. <https://nahuatl.historicas.unam.mx/index.php/ecn/article/view/78634>
- Martínez Canellas, A. (1979). Psicología del color. *Maina*, (0), p. 35-37. <https://www.raco.cat/index.php/maina/article/download/104120/148287>
- Martínez Ortiz, M. E. y Guardado Aguilar, M. R. (2018). *Análisis del uso del maquillaje teatral para la construcción externa del personaje, en la escena actual de El Salvador*. [Monografía Especializada para optar al título de Técnico en Artes Dramáticas, Universidad Dr. José Matías Delgado]. Repositorio Digital de Ciencia y Cultura de El Salvador REDICCES. <http://www.redicces.org.sv/jspui/bitstream/10972/3733/1/0002718-ADTECMA.pdf>
- Menchuhiloyaguja (enero de 2016). *Cómo trazar un cuello smoking* [Publicación en blog]. *Patrones de costura*. Recuperado el 19 de julio de 2023 de <https://menchuhiloyaguja.blogspot.com/2016/01/como-trazar-un-cuello-smoking.html>
- Moreno, E. (2003). La cara kitsch de la modernidad. *Revista documentos lingüísticos y literarios UACH*, (26-27). <http://revistadll.cl/index.php/revistadll/article/view/280>
- Muñoz Clares, F. (21 de marzo de 2010). Signos y significados en el teatro: Los signos en el teatro [Publicación en blog]. *Artes Escénicas*. <https://arteescenicas.wordpress.com/2010/03/21/signos-y-significados-en-el-teatro/>
- Parga, P. (2018). *Investicreación artística: Metodología para la investigación artística en el ámbito universitario y de la educación superior* [Preprint]. 51st World Congress on Dance Research. http://2018congressathens.cid-world.org/cloud/Mr.%20Pablo%20Parga_Mexico_22813/VERSI%C3%93N%20RECIENTE%20INVESTICREACI%C3%93N%20ART%C3%8DSTICA.pdf
- Pavis, P. (1998). Espacio dramático y espacio escénico en *Diccionario del teatro* (pp.169-171). Paidós.
- Pérez Porto, J. y Merino, M. (15 de enero de 2016). Ataviado. *Definición.de*. Recuperado el 27 de julio de 2023 de <https://definicion.de/ataviado/>
- Potter, D. (enero de 2023). *Una Historia De La Moda En El Imperio Otomano*. *yourtripagent*. Recuperado el 18 de julio de 2023 de <https://www.yourtripagent.com/9564-history-of-fashion-in-ottoman-empire>
- Sollers, P. (1978). Introducción: Un paso sobre la luna en Derrida, J. *De la gramatología* (pp. vii-xix). Siglo XXI.
- Thompson, E. (1959). *Grandeza y decadencia de los mayas*. Fondo de Cultura Económica. México.
- Toxqui, A. (16 de junio de 2021). ¿Qué es una soft girl y por qué su estilo es tendencia? *Mujer México*. <https://mujermexico.com/moda-y-belleza/que-es-una-soft-girl-como-identificarla-caracteristicas/>
- Vázquez, M. A. (14 de noviembre de 2008). *Teatro novohispano del siglo XVIII*. Centro Virtual Cervantes. https://cvc.cervantes.es/el_rinconete/anteriores/noviembre_08/14112008_01.asp#volnota5
- Zecchetto, V. (2005). *Seis semiólogos en busca del lector: Saussure, Peirce, Barthes, Greimas, Eco, Verón*. La Crujía.