

Universidad Nacional de las Artes
Departamento de Artes Visuales

Licenciatura en Escenografía

El código indumentario:

**Proceso de configuración de la imagen del vestuario
para la ficción audiovisual**

Tesista: Victoria Eugenia Casals

Directora de tesis: Vanesa Yael Abramovich

Año: 2020

ÍNDICE

I-INTRODUCCIÓN	3
1.2-HIPÓTESIS	4
1.3-OBJETIVOS	4
II -MARCO TEÓRICO-CONCEPTUAL	5
2.2-CONSIDERACIONES SOBRE FINALIDAD DEL DISEÑO	5
2.3-CONSIDERACIONES SOBRE VEROSIMILITUD, EXPRESIVIDAD, SIMBOLISMO	7
III- BASES PARA EL DESARROLLO DEL CÓDIGO INDUMENTARIO	11
IV- PRINCIPIOS ARTICULADORES DEL CÓDIGO	13
4.2-VEROSIMILITUD- LA INVESTIGACIÓN	13
-VALORES DE VEROSIMILITUD EN EL CÓDIGO INDUMENTARIO	15
-PACTO DE CREDIBILIDAD Y SUS NORMAS	16
-LA INVESTIGACIÓN Y LA VEROSIMILITUD	17
-MÉTODOS Y RECREACIÓN EN LA FILMOGRAFÍA ARGENTINA	18
4.3-EXPRESIVIDAD- EL DISEÑO	21
- LA SILUETA	22
- EL COLOR	24
-SUPERFICIE TEXTIL Y TEXTURA	30
-MATERIALIDAD DEL VESTUARIO	31
-PRODUCCION Y REALIZACION	32
-REALIZACIONES ESPECIALES	32
-AMBIENTACIÓN DE VESTUARIO	33
4.4-PRINCIPIO SIMBÓLICO- LA PRUEBA DE VESTUARIO	35
- LA IMAGEN SIMBÓLICA COMO MEDIO	36
-PSICOLOGÍA DEL PERSONAJE Y LA CONSTRUCCIÓN DE SU IMAGEN -	36
V. CONCLUSIÓN	37
-AGRADECIMIENTOS	38
BIBLIOGRAFÍA	39
PÁGINAS WEB	40
TESIS	40
ARTÍCULOS	41
CITAS	42
GLOSARIO DE VESTUARISTAS	44

I-Introducción

Años atrás, trabajando en la preproducción de un rodaje, escuché como un hombre del grupo de los extras, cuestionó a la vestuarista del proyecto por vestirlo con ropas que, según él, faltaban a la realidad. El largometraje contaba el fragmento de la vida de un peón golondrina, que llegaba a un pueblo del sur del país junto a un grupo de trabajadores en temporada de esquila. Los extras de esta película fueron siempre los mismos, no tenían experiencia frente a cámara, pero eran peones de campo y algunos de ellos habían llegado a esas tierras con el mismo fin que el grupo que representaban en la película. Fue interesante el debate que se planteó, cómo hacerle entender que la **realidad cinematográfica** no necesariamente debe respetar la realidad tal cual la vemos, que **muchas veces se sintetiza el lenguaje visual para entregarle al espectador un mundo ficticio confiable alejado de distracciones**. El razonamiento de este hombre no era errado, sin embargo, la ficción toma un extracto de tiempo de una historia, solo un fragmento del todo y debe ser lo suficientemente concreto para que el espectador reciba la información más precisa.

Resulta válida esta anécdota porque devela dos aspectos propios del lenguaje cinematográfico sobre los que me detendré. Por un lado, la concepción de la realidad en una dualidad simultánea, y, por el otro, la manipulación de los elementos componentes de la imagen para favorecer la comunicación con el espectador. Motivada por esta segunda afirmación, me detuve a recapacitar sobre el **proceso creativo del diseñador de vestuario y los medios a través de los cuales logra impulsar la configuración de la imagen del personaje de ficción**.

Con la intención de depurar el camino de las relaciones erróneas con respecto a esta labor, me pregunto ¿Qué función cumple un vestuarista? Beatriz Di Benedetto dice: “su tarea es interpretar un personaje con un código indumentario (sic.)”. Esta afirmación supone que, con la combinación de los aspectos compositivos del vestimento, se busca establecer un puente de comunicación entre la imagen creada del personaje y el espectador. Entonces, si la función representativa del vestuario como elemento cinematográfico es emitir un mensaje, ¿Cuáles son los medios de configuración del código indumentario? ¿Qué es aquello que se transmite?

Tomando estos cuestionamientos como punto de partida, en este trabajo busco reflexionar acerca de aquellos parámetros a través de los cuales se puede configurar un código que atraviese la pantalla. Para iniciar el proceso de descubrir dichos medios, tomo la palabra de Deborah Nadoolman quien plantea que el código creado debe cumplir dos funciones elementales:

“En una película el vestuario desempeña dos objetivos igualmente importantes: reforzar la narración mediante la creación de personajes creíbles (personas) y proporcionar un equilibrio dentro del fotograma (composición) con el uso del color, la textura y la silueta.”

Al establecer los objetivos de ese código, se puede delimitar y configurar una idea más satisfactoria a los fines del diseño. De modo que, si entendemos la codificación de las cualidades visuales del vestuario como un hecho comunicacional cuyo deber reside en ser creíble e integrarse a una composición, podemos dilucidar que los medios utilizados tendrán finalidades informativas y expresivas. Y que estas cualidades serán facilitadas por la estratégica utilización del Diseñador de vestuario de los diversos valores. Conforme a lo expresado, dejo establecido que los medios de configuración del código serán dichos valores a los cuales agrupo de la siguiente manera:

Principio de Verosimilitud: refiere a la condición de aparentar rasgos de realidad, los valores adjudicados responden a los aspectos formales y reconocibles, como los históricos, sociales, económicos, etc.

Principio de Expresividad: son todos aquellos elementos que contribuyen a generar la emocionalidad y apelan a la mirada sensible del espectador, agrupa valores plásticos.

Principio Simbólico: nutrido de los aspectos anteriores, pero con la singularidad de resaltar los rasgos psicológicos del personaje, son valores sutiles.

Mediante estos principios, intento teorizar acerca de los disparadores a través de los cuales se fomenta la codificación de la imagen del personaje de ficción, y así entender, las fuerzas motoras que sirven al diseñador para resignificar las prendas. Cada uno de ellos, a su vez, se vincula con una parte del proceso de descubrimiento del personaje. Y el trabajo, va a seguir la siguiente linealidad :

Principio de verosimilitud- La investigación

Principio de expresividad- El diseño

Principio simbólico- prueba de vestuario

1.2-Hipótesis

Los aspectos en el diseño de un código indumentario que se tendrán que desarrollar para establecer una comunicación satisfactoria con el espectador poseen sustento en enfoques de verosimilitud, expresividad y simbología.

1.3-Objetivo general

- Reconocer el espacio de desarrollo de una vestuarista en un proyecto cinematográfico.
- Ubicar al vestuario como medio comunicativo no verbal.
- Aumentar la habilidad visual y la observación, para la construcción de personajes.

Objetivos específicos

- Establecer por qué no pueden existir límites en el proceso de creación de la propuesta de vestuario.
- Fomentar una estructura de diseño.

Desafío

I-Instaurar que los medios constitutivos del código indumentario establecen sus bases en la verosimilitud, expresividad y simbolismo (comunicación no verbal).

II-MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.2-CONSIDERACIONES SOBRE FINALIDADES DEL DISEÑO DE VESTUARIO

Inmerso en el campo de la producción visual, el Diseñador de vestuario, cuenta con una herramienta tan cotidiana y accesible, que muchas veces pasa desapercibida como medio expresivo: la ropa. Su uso dentro del circuito audiovisual, supone la revalorización de un elemento familiar y afectivo, que se convierte en medio e imagen constructiva de un lenguaje. En ese sentido, su significación adquiere una nueva dimensión a los fines de enriquecer la puesta en escena. Poniendo en vilo la idea de que la ropa responde sólo a parámetros ineludibles (lo socialmente establecido), en este espacio se abre debate acerca de otros posibles cuestionamientos que puedan surgir al reconocer en sus partes componentes: formas, colores, texturas, mensajes, etc; un método configurativo de la imagen-mensaje.

Ahora bien, si se expone como lenguaje, es porque debe existir algo que comunicar. En base a ello, la primera valorización que se viene en mente es que, como en la vida, el vestimento representa la exteriorización del carácter de una persona/personaje poético. Esta idea puede condensar la justificación del relato, a través del cual, como eco de la persona y su personalidad, la expresión trasciende la piel para encontrar forma en el indumento. Sin embargo, en un filme las elecciones se tomarán, también, conforme al texto, contexto y pretensiones de sus creadores. De modo que, la configuración de la imagen a través de un código indumentario, no solo expone la interpretación de la personalidad del personaje, sino que también, contempla la decodificación de otros elementos audiovisuales.

En este punto, el análisis redime el proceso de desarrollo de la imagen del cuerpo vestido dramático/poético y para ello, se tiene en cuenta, como primer acercamiento a los personajes con la lectura del guion. Ahí es donde surgen las ideas, motivaciones y conceptos que en el diálogo con el director, sirven para intercambiar puntos de vista acerca de la historia. El siguiente paso es descubrir el mundo en el que viven los personajes y cómo es su espacio personal, en este caso, lo ideal es contactarse con el director de arte. Y por último, el diálogo con el director de fotografía permite conocer el tinte fílmico y su intención lumínica. En base a los acuerdos establecidos (con las distintas cabezas de equipo) se procederá a investigar, para luego diseñar la imagen del personaje.

En cuanto a las posibles consideraciones que evoca este trabajo y atañen a la codificación del diseño, en este espacio revalorizo el trabajo del vestuarista y su experiencia contada en primera persona, para comprender y reflexionar sobre las cuestiones expuestas en relación a las finalidades que cada uno encuentra en el diseño de vestuario. Para ello tomo la mirada de algunos exponentes nacionales, como lo son Beatriz di Benedetto, Julio Suárez, Graciela Galán, Marcela Vilariño, entre otros; como de profesionales internacionales: Julie Weiss, Alexandra Byrne, Coleen Atwood, Arianne Philips y Deborah Nadoolman Landis, entre otros.

El proceso de diseño del vestuarista implica un acercamiento al guion a través de una mirada sensible, donde se tendrán en cuenta las funcionalidades de los conjuntos indumentarios en relación a los demás elementos de la imagen, a sus posibles discursos y al papel que desempeña en la construcción de la persona dramática/poética. Desde estos puntos, he elegido algunas citas que permitirán al lector comprender un poco mejor de qué se trata este universo relacionado con las formas, siluetas, colores, telas, tejidos, personas, roles, caracteres, emociones, narraciones, argumentos y mucho más.

Arianne Phillips, vestuarista reconocida por su bella reconstrucción de la década del setenta en "Once Upon a Time in Hollywood", asevera:

"El cine es la narración de un cuento y como diseñador, nuestro trabajo es investigar y crear una historia en segundo plano propia del vestuario, para ayudar al espectador a descubrir qué significado poseen esos personajes, desde dónde hablan y qué los motiva. Con el diseño puedes transmitir variada información acerca de la historia, se puede definir tanto el tono emocional de la película mediante las sensaciones que generan el color, la silueta, hasta aspectos más formales como el económico, geográfico, etc. Para ello es fundamental la investigación." -1

El desarrollo de la investigación es un espacio de descubrimiento a través del cual muchos profesionales definen el tono del diseño.

Jame Acheson dice: "Solo si te lanzas a investigar y encuentras la esencia del mundo que vas a diseñar, puedes empezar a crear de verdad; puedes decidir saltarte las normas y a ser infiel sin titubear alguno." -2

Por otro lado, Joanna Johnston nos habla de que el punto de partida de la inspiración puede venir de cualquier cosa, "me encuentra o lo encuentro". El disparador del diseño puede ser un objeto o una imagen fotográfica que evoque un sentimiento, al encontrarlo, la acompaña a lo largo del rodaje como si fuese un amuleto.

Sin dudas, para darle tridimensionalidad al personaje el diseñador busca algo, un indicio y con ello, intenta generar aristas dentro del entramado de la personalidad que expone el guion.

Janty Yates dice:

"...la cualidad imprescindible para un diseñador de vestuario consiste en tener vista; en verdad creo que es el talento más importante. Con la "vista", se capta la esencia de los personajes, con la esencia se entiende el concepto del director." -3

El valor de un desarrollo de la observación, le confiere al diseñador una capacidad de mostrar la veracidad codificada en la ropa. Un ejemplo de esto se refleja en las palabras de Mark Bidges en su colaboración para Joker:

"Cuando piensas en Arthur (Joker) te das cuenta de que no tiene mucho estilo. Se viste para la comodidad. Me imaginé que, si alguna vez lavaba su ropa, iba todo a la lavadora al mismo tiempo. (...)Así que le dimos una sensación de mal lavado a la ropa. Son ese tipo de elecciones sutiles las que puedes hacer para un personaje, que transmiten quiénes son y cómo viven a la audiencia ". -4

Judianna Makovsky hace una salvedad: "... cada diseñador producirá un vestuario distinto a partir de la misma investigación. Se trata de una manera individual de ver las cosas y de una cuestión de gusto personal." -5

Según estas palabras, el diseño de vestuario en base al guion tiene infinitas interpretaciones del personaje, cada una de ellas estará relacionada con la mirada sensible del diseñador.

Julia Weiss define:

"Como diseñadora de vestuario, debo ver lo que tengo delante. Tengo que tomar perspectiva, observar la claridad del mundo, averiguar cómo ve el guion el director y qué quiere el actor. Adopto el papel, averiguo dónde está esa verdad, y solo entonces

regreso a mí misma. En cierto sentido, visto el espacio entre los mundos, tomo un personaje y lo realzo de manera que, cuando sale a escena, este pertenece a todos. El diseñador viste a alguien para definir quién es, para ayudarlo a conseguir traslucidez, a menos que el guion exija que lo esconda. El vestuario es un lienzo con el que envuelvo al actor y después lo entrego.” -6

Pero esa creación finalmente, será uno de los elementos de la imagen audiovisual por ello Albert Wolsky dice:

“Además del director, las tres personas que deben trabajar codo a codo son el diseñador de vestuario, el director de fotografía, y el diseñador de producción. A todos nosotros nos compete crear el estilo visual de la película.”(...) “El diseño de vestuario trata de la gente: de lo que viste, de por qué lo viste, de a qué clase pertenece y qué necesidades tiene. Del mismo modo que el actor o el director narran una historia, el diseñador también ayuda a contarla visualmente. Su vestuario debería decirle al público al instante quién es sin usar una sola palabra del diálogo.” -7

Y para ser efectivo, deberá pasar desapercibido, acompañando la historia y fortaleciéndola:

-“El vestuario debe servir para reforzar y animar el vocabulario visual de la película”, Eiko Ishioka -8

O, como dice Deborah Nadoolman:

-“Un vestuario acertado debe integrarse en la historia quedar tejido de manera invisible en la narrativa y tapiz visual de la película” -9

2.3-CONSIDERACIONES SOBRE LA VEROSIMILITUD, EXPRESIVIDAD Y SIMBOLISMO

Con respecto a las apreciaciones en relación al cuerpo vestido, teóricos de diversas disciplinas han realizado investigaciones relacionadas a la calidad comunicacional de la indumentaria como signo, como extensión del yo, como expresión grupal (moda) y como materia mercantil. Esta variedad de análisis ha plasmado en la historia el papel que ocupó y ocupa la ropa en el panorama sociocultural. Formando, actualmente, parte de los significantes depositados en la memoria colectiva, en revalorización del cuerpo social vestido. En relación a ello, considero necesario conocer los distintos niveles comunicacionales que poseen, para decodificar las posibilidades con las que un vestuarista cuenta para crear.

El semiólogo Umberto Eco en *Psicología del vestir*, establece las capacidades comunicacionales de la ropa en su carácter no verbal:

“El vestido es expresivo. Es expresivo el hecho de que yo me presente por la mañana en la oficina con una corbata ordinaria a rayas; es expresivo que de repente la sustituya por una corbata psicodélica; es expresivo que vaya a la reunión de consejo de administración sin corbata.” -10

Por otro lado, el psicoanalista británico J. C. Flügel (1964), dice: "aquello que realmente vemos y ante lo cual reaccionamos no son los cuerpos, sino las vestimentas de quienes nos rodean.”

-11

Ambas apreciaciones entienden que la ropa es portadora de significantes, la diferencia es que mientras que Eco se centra en las capacidades de esta por sus características cualitativas, Flügel

se detiene en aquello que genera la elección de vestimentas en las interacciones. Como pasa en la vida cotidiana, en el lenguaje cinematográfico el espectador reacciona al personaje bajo los mismos efectos, su mirada no es inocente, va a reaccionar a partir de las expectativas y en base a convenciones sociales.

Con ello queda establecido que, según esta visión, la ropa es portadora de un mensaje y el espectador reacciona a ella con una mirada preconcebida. Si las condiciones de base son estas, la importancia de la manipulación del vestuario en una codificación inteligente será esencial para el desarrollo de un relato correcto. Pero quiero detenerme en este punto: las apreciaciones que sostienen el carácter lingüístico de la vestimenta, se centran en el valor informativo de una prenda; es decir, parten de convenciones sociales sobre la ropa, por ejemplo: un hombre con traje inspira confianza, un par de ojotas serán rechazadas en un ambiente académico, un vestido indica orientación sexual, y la lista continúa, existen infinitos esquemas.

Ahora bien, quiero ir un poco más lejos y dejar asentadas las bases del enfoque de este escrito, el vestuario debe ofrecer una lectura que no se agote luego del reconocimiento de la información externa (sexo, edad, época y lugar), debe proponer al espectador un entramado de signos que establezca correspondencia con la acción y evolución del personaje en la historia. Pero ¿cómo se logra esto? Considero que la forma de trascender la información básica es buscar componer un personaje desde una mirada transversal y multidisciplinar, que abarque aspectos documentales, expresivos, plásticos y psicológicos, en correspondencia con los demás elementos de la imagen cinematográfica.

Con la aparición del lenguaje cinematográfico, aparece una nueva propuesta de relación entre el espacio proyectado y el espectador. La movilidad que impone la cámara, en la variedad de encuadres, imprimen un dinamismo que expone el cuerpo vestido en múltiples ángulos. El personaje ocupará un lugar en la composición nunca antes visto, y el público, en la inmovilidad de la butaca, será testigo pasivo de la historia proyectada. En este circuito de interacción entre realidad-ficción y la construcción de un lenguaje afín a la narrativa, se instala el intento de recrear desde la verosimilitud y cuerpo vestido dramático/poético; a su vez, intenta imitar al cuerpo vestido social.

Pero esta concepción no siempre fue así. Gracias al cine europeo en la década del 50 y 60 del siglo XX, se pasa del concepto del diseñador vestidor de estrellas (propio del Star System), al diseñador de vestidor de producción (derivado del binomio diseñador-director). De este modo, el diseño de vestuario se ubica en el lugar que le corresponde, ganando una nueva dimensión: deja de ser un medio decorativo, para adquirir un carácter expresivo. Así, la historia de ficción revaloriza uno de sus elementos componentes y gana impulso la necesidad de recrear la atmósfera de la historia narrativa. En este sentido, la verosimilitud ocupa un espacio esencial, vinculado con la recreación para la aceptación y el acercamiento de la audiencia.

En la escena cinematográfica el concepto de verosimilitud posee gran relevancia, ya que funciona como medio de vinculación objetivo de la ficción con la realidad. Se considera que en su intención de recreación establece un lazo con las formulaciones intelectuales sobre el origen de la imagen. En *La Poética* de Aristóteles -12, la noción de mimesis se presenta como su antecedente histórico más relevante. Lo interesante del desarrollo aristotélico es que, establece que a través de la mimesis, el ser humano busca relacionarse con el medio que habita. Teniendo en cuenta que, desde la primera infancia se manifiesta la necesidad de reproducción sistemática de lo que nos rodea, es una de las formas naturales de interacción

con el espacio. El individuo posee una manifiesta tendencia a conocer el mundo por medio de sus representaciones y la creación de los componentes de su propio universo.

Esta concepción de mimesis nos acercará a una expresión más libre de realidad, y a la voluntad de ordenar el mundo más que a un deseo de copiarlo; pues bien, la importancia radica en la recreación basada en la percepción. Dicha manifestación, establece una considerable diferencia existente en la motivación que implica al copiar la imagen o recrearla. Y para el vestuarista, este no será un hecho menor: la noción de verosimilitud mal entendida puede convertirse en un límite tramposo. Por ello, es necesario centrarse en el método de recreación conforme a los intereses del diseñador. Sobre esto, Roland Barthes -13, en *Ensayos Críticos*, expone el triunfo del verismo de la indumentaria en el vestuario escénico, cuando se somete al dato argumentativo y prevalece la semántica de la obra al historicismo de la época que narra.

Según Cabrera, la construcción del efecto de realidad del cine debe ser pensada para lograr la sensación correcta de verosimilitud; mismo efecto buscado por los diseñadores de vestuario.

“Para que la realidad entre en el filme, tiene que operarse, paradójicamente, una especie de ‘des-realización’ previa de lo que es mostrado y de lo que no lo es. El filme debe adquirir un tono de imaginación conceptual que consiga alcanzar la realidad sin precisar ‘copiarla’.” -14

Por lo que es imprescindible la manipulación de los componentes visuales de la imagen como motor activo y perceptivo, de manera que se convierta en vehículo de emocionalidad, ya que, como también expresa el mismo autor: “la realidad, a fuerza de tanta realidad, no es captada”. Así, el diseñador utiliza todos los elementos expresivos: color, textura, luz, sombra, forma, etc., a su favor.

La conjunción del cuerpo y los valores expresivos denotan otra dimensionalidad sobre las que Kantor reflexiona:

“El traje se hace forma móvil y liberada, ya no es un accesorio convencional, ridículo, posee su propia anatomía y simbolismo. En relación al organismo vivo que es el actor, el traje adquiere nuevas funciones al ser resonador, trampa, red, amplificador a veces traba y freno, tal vez verdugo o víctima, al existir junto al actor como objeto de su malabarismo” -15

A partir de esta dualidad que plantea el vestuario, ubicado en un territorio de desplazamiento del cuerpo físico al cuerpo poético, es un elemento activo en la construcción visual del personaje. Andrea Zatzman alega:

“... el vestido es hábito y costumbre: es el primer espacio -la forma más inmediata- que se habita y es el factor que condiciona más directamente al cuerpo en la postura, la gestualidad y la comunicación e interpretación de las sensaciones y movimientos. Media entre el cuerpo y el contexto. Es el borde de lo privado y lo público a escala individual. Hacia adentro funciona como interioridad textura íntima y hacia afuera como exterioridad y aspecto, deviene textualidad” -16

Con las anteriores manifestaciones se detectan aspectos que cubren necesidades del diseño de vestuario perceptivas a niveles informativos y sensoriales. Ahora bien, cuando se toma el concepto de simbolismo para completar la imagen, hago referencia a un aspecto más intrincado de ella, a lo que Gubern se refiere como *genotexto*, entendido como los significados latentes:

“La producción de imágenes icónicas ha vivido permanentemente una tensión entre lo perceptual y lo conceptual, entre lo empírico y lo mental. A lo perceptual y lo empírico pertenece la intención mimética de toda imagen, mientras que a lo conceptual y a lo mental constituyen el asiento de su capacidad simbolizadora.” -17

Acto seguido, el autor se dirige más explícitamente al lenguaje cinematográfico y expone:

“El naturalismo de la imagen cinematográfica ha preferido otro tipo de simbolismos por montaje (...) pero ha desarrollado también un capital semiótico más sutil e interesante, formado por significantes visuales muy comunes, pero a los que su utilización por parte de los directores ha acabado por impregnar de un eficaz simbolismo para la caracterización de sus personajes. Así, los blue jeans, tras el lucimiento emblemático en las piernas de James Dean, en los años cincuenta se han convertido en una prenda que expresan la independencia y el inconformismo en su portador. El impermeable, en cambio, sugiere la soledad de un personaje (...) Las gafas negras indican hipocresía y doblez. Un personaje vestido enteramente de negro es percibido como amenazador.” -18

Según lo expuesto, los conceptos de verosimilitud, expresividad y simbolismo, responden a necesidades constitutivas del lenguaje visual desde perspectivas muy delimitadas y diferentes unas de las otras. Sin embargo, pueden articularse para generar configuraciones más complejas. Ahora bien, retomo que mi idea es entender cómo cada uno de ellos puede aplicarse y servir en el planeamiento del código indumentario.

En base a ello, si acaso, la verosimilitud responde a la representación del mundo o a la idea que tenemos de él, para el diseñador de vestuario, la investigación funcionará como medio de descodificación y configuración de realidades posibles, en vinculación a asociaciones históricas y conceptos preconcebidos. En definitiva, la verosimilitud es el rastro de realidad que se persigue y que alimenta la visión del creador. Por otra parte, el vestuarista puede trascender la imagen puramente informativa, ligando su discurso al espectro más abstracto y evocador de emocionalidad. En este punto, cobra importancia el concepto de expresividad, con el cual se logra representar y exacerbar los registros de realidad, antes obtenido en la búsqueda de un discurso verosímil. Su uso brinda una nueva dimensión a la codificación de la imagen, abriendo un abanico de posibles calidades representativas con foco en la mirada sensible. De modo que el cuerpo del actor se transforma en soporte de un discurso del vestido, resignificándolo. A la vez, la subjetividad de la imagen puede ser acompañada y enriquecida por ideas más simbólicas. Y dicha aseveración, rescata el último principio al que hago referencia, y con el cual el vestuarista logra brindar tridimensionalidad a su discurso.

No es menor que cada uno de estos aspectos estén ligados, ni tampoco que aporten distintas visiones. Pues bien, con el desarrollo del trabajo busco trazar la línea de por qué considero que en ellos recae la intención motivada del diseñador.

III-BASES PARA EL DISEÑO DE UN CÓDIGO INDUMENTARIO

“El cuerpo vestido es un lenguaje a través del cual podemos leer diversas características de la sociedad que lo viste; es un espejo del momento histórico, político y social y por tanto se inscribe en el marco simbólico de una sociedad. El cuerpo vestido es portador de un sentido que se interpreta dentro de los códigos de lectura de una sociedad determinada. Cuando las personas se visten lo hacen dentro del marco de una cultura, de sus normas y expectativas sobre el cuerpo y sobre lo que constituye el “cuerpo vestido”. -19

Tomo estas palabras porque diferencian tres de los elementos básicos que promueven la decodificación para la interpretación de la vestimenta. En primer lugar, se menciona “el cuerpo”, en su singularidad se transforma en el soporte del vestido, su envoltura, que a su vez es producto de un contexto que es su tiempo, lugar, situación social, etc. Estos tres elementos, en conjunto, se transforman en identidades colectivas. Pero, si hacemos una lectura inversa y de lo general indagamos a lo particular, podemos llegar a la identidad del personaje. Qué es lo que realmente nos interesa.

Cuando leemos un guion cinematográfico, obtenemos información acerca de los personajes y su contexto inmediato. Sabemos que la historia transcurre en un tiempo, lugar, época, situación histórica, cultural, social, política, etcétera. Todos estos indicios son pautas generales en las que están insertos los personajes. A su vez, existen otras características que debemos tener en cuenta para lograr un efecto de realidad. Para ello, el diseñador debe recolectar datos específicos sobre los protagonistas: a qué se dedican, cómo es su vida personal, cuáles son sus intereses, si poseen convicciones, cómo y dónde viven, qué nivel económico tienen, etc. Esta información se encuadra dentro del espectro de lo personal, representada por los gustos y costumbres, historias pasadas, infancia, aspectos psicológicos, traumas, etc. Mediante la unión de estas respuestas, podemos diagramar sus personalidades.

Citando a Cecilia Monti, vestuarista de *El Secreto de tus ojos*. “Francella (Pablo Sandoval), tenía un problema de alcoholismo, elemento que se traduce en su forma de vestir. Generalmente, una persona en lucha para dejar la adicción con varias recaídas constantes descuida su estado y puede seguir vistiéndose con la misma ropa durante años, aunque haya adelgazado. Ese aspecto se veía en la ropa que llevaba, más caída de hombros y holgada. Además, usaba colores cálidos que armonizaban con su característica de personaje componedor.”-20



Al poder interpretar las personalidades, el vestuarista gana una herramienta hasta el momento inexistente: el pasado, no como *flashback*, sino como historia personal que conforma el presente. Con ello se busca conectar la persona-ficción con un efecto de realidad, proyectando su vida en retrospectiva y con intencionalidades hacia el futuro, logrando una linealidad temporal que sobrepasa los límites del filme. Esta construcción, que puede derivar de los intercambios entre el director, el actor y el vestuarista, va a conformar el entramado de trasfondo del personaje.

De esta forma, el diseñador de vestuario, mediante el análisis de los distintos aspectos traduce conceptos en un código indumentario, resaltando ciertas características por sobre otras mediante la materialización.

Joanna Johnson, vestuarista londinense, dice:

“Cuando estaba diseñando el vestuario para Forrest Gump, se me ocurrió que la personalidad del protagonista era el resultado de vivir con su orgullosa madre en el sur profundo. Este hecho se manifestaría a través de sus camisas abotonadas hasta el cuello y su disciplinada precisión y pulcritud.” -21

Ahora bien, para conformar un código se deben tener en cuenta dos factores importantes: por un lado, que los personajes sean creíbles, y por el otro, que el conjunto del vestimento será un elemento compositivo del fotograma. Para lograr dichas finalidades es preciso que los medios de configuración de la fórmula icónica sean multidimensionales, es decir, que representen distintos valores de la imagen. Para ello, he establecido un orden, que secciona el código en tres dimensiones: los valores estéticos plásticos, valores informativos formales y valores informativos psicológicos.

Estos valores compositivos del vestuario, en este trabajo, son agrupados en distintos principios para clarificar su procedencia y establecer un ordenamiento: el Principio de verosimilitud, que representa los aspectos formales adquiridos con la documentación y cuyo desarrollo establece lazos estrechos con la realidad y la identificación del espectador en un tiempo y espacio; el Principio de expresividad, que representa las características estéticas y plásticas, son todos aquellos elementos que contribuyen a generar la emocionalidad y apelan a la mirada sensible; y el Principio simbólico, nutrido de los aspectos anteriores pero con la singularidad de resaltar los aspectos psicológicos del personaje. Estos principios que, considero, el vestuarista tendrá en cuenta, representan tres posibles indicadores visuales de carácter discursivo que se entrelazan y retroalimentan para incentivar el crecimiento de forma exponencial del proceso creativo del diseño.

En el siguiente capítulo busco desarrollar cada uno de estos principios y definir cuáles son los valores estructurales que determinan su importancia en el proceso de diseño de vestuario, fomentando las bases del código indumentario en un sistema de relación, en la que uno contiene al otro. Así, estos valores se combinan estratégicamente, para establecer un código único y propio pensado en relación a cada personaje, en un tiempo determinado, por un creador determinado, con una emotividad determinada.

IV-PRINCIPIOS ARTICULADORES DEL CÓDIGO

4.2-VEROSIMILITUD, *La investigación*

Este principio se estructura con valores de carácter informativo, que persiguen la autenticidad de la imagen de ficción, mediante el uso de elementos que fundamentan la credibilidad de la historia. Para llegar a ellos, el diseñador realiza una exhaustiva investigación acerca del mundo planteado en el guion, focalizando en aspectos formales-generales como lo son el tiempo-época, lugar, condición económica, grupo etario, etc. Estos indicadores establecen el estilo o clave dentro de los que se define la apariencia de los personajes dramáticos/poéticos (desde el motivo que engloba el relato), ayudando a ubicar al espectador en un contexto determinado. En esencia, los valores de este principio, logran fomentar la realidad cinematográfica, funcionando como factores determinantes para que el código indumentario resulte verosímil en relación a los demás elementos de la imagen y en su recepción.

El hecho de que la idea de verosimilitud esté tan arraigada a la imagen, desde los inicios de las reproducciones, hace que muchas veces demos por sobreentendido su significado. Sin embargo, considero importante recordar que se denomina verosímil a aquello que posee apariencia de verdadero. Por ejemplo, en el caso de un filme cinematográfico, la secuencia de imágenes imita el movimiento de la vida que se autentifica en la proyección fotográfica, pero aun así no deja de ser una puesta en escena. A su vez, esa puesta está delimitada por el encuadre, y en él, cada elemento compositivo respeta un sentido discursivo, pero, aunque todo lo que la conforme entre en el plano de la realidad, no deja de ser una puesta en escena. Existe una dualidad implícita en la construcción de la realidad cinematográfica, que procura la apariencia de verdadero basado en una unidad que no plantee falsedades visibles con la realidad conocida o la realidad planteada. Por lo tanto, nada está librado al azar, y en aporte al proyecto, los colaboradores serán encargados de teñir de realidad la ficción. Ahora bien, si el punto aquí es definir el sentido del porqué de que aquella apariencia diagramada deba responder a esquemas vinculados con lo real, considero que la razón que motiva dicho accionar es la de sellar el pacto de credibilidad con el espectador, en búsqueda del sentido de empatía que sostiene el interés en la historia.

En definitiva, se utilizarán los valores agrupados bajo este principio, para generar un entramado de datos reales sobre los que articulen las cualidades visuales de la estructura dramática, sujeto a las necesidades de la historia. En este punto, será de vital relevancia el proceso de investigación, donde se recolecta y se selecciona la documentación, mediante la cual, en la próxima etapa (de diseño) se define la apariencia específica de los personajes. Así es que los indicadores de verosimilitud parten de datos reales, se manipulan en la intención y diseño del vestuarista, pero nunca pierden la función informativa y persuasiva que ostentan. Esto, en el sentido que introducen al espectador en un mundo desconocido y contextualizan el sentido de la historia, para que el público pueda percibir consistencia en el mundo creado.

Ahora bien, al focalizar en su aspecto informativo e indagar sobre cuáles serían específicamente los indicadores de veracidad, me encuentro con una variedad inabarcable. Por lo tanto, decidí agruparlos a grandes rasgos en:

- Época/Tiempo: usando la silueta en correspondencia al tiempo al que evocan;
- Lugar: un grupo de kimonos nos ubican en otro hemisferio o trajes de baño en una playa;
- Parámetros morales y sociales: existen códigos que predeterminan el modo de vestir en ciertos ámbitos;
- Expresiones disidentes: los grupos etarios o tribus urbanas se distinguen por expresiones en el conjunto de la vestimenta que buscan despegar de las normas convencionales;
- Nivel económico: la condición salarial determina ciertos aspectos de la apariencia del personaje.

Estos son algunos de los indicadores que delinear a gran escala el contexto de desarrollo de los personajes. Pero la multiplicidad de datos de la realidad tomados para un proyecto pueden ser muy variados como para detallar en una lista, por eso me limito a decir que cada guion obtiene sus propias verdades en la investigación. Y lo interesante, es la manera en la que el vestuarista decide apropiarse de ellos para enmarcar la propuesta y proyectar un diseño con carácter verosímil.

-Valores de verosimilitud en el Código indumentario

Como se dijo anteriormente, el fin de los valores que conforman este principio es fomentar referencias de realidad como puntos de anclaje en la conciencia del público, y así, incentivar la credibilidad. Para lograrlo, la premisa será “esto debe verse real”, en relación tanto en su apariencia representativa, por ejemplo, que la riqueza o la pobreza se perciba como tal; como con que, la historia se sostenga visualmente, entendiendo por ejemplo, que un punk contemporáneo del conurbano bonaerense no se verá como otro londinense de mediados de la década del setenta. Este tipo de observaciones será crucial para trazar las delimitaciones de verosimilitud en base a la realidad/ficción.

Ahora bien, en este principio (más que en ninguno) se pone en manifiesto la coexistencia de dos planos, y considero necesario establecer cómo se entiende el vestimento en cada uno de ellos. Por un lado, está lo que habitualmente se reconoce como verdad, que comprende aquello que ocurrió en un tiempo o está ocurriendo. También denominada realidad, allí encontramos (asociados a la indumentaria) conceptos como moda, tendencias, estilo, etc. Sin embargo, en este trabajo el vestimento no será entendido como una expresión de la moda regularizada en décadas, sino, más bien, como manifestación dinámica de la cultura material. Esta postura permite hacer una valoración transversal de la sociedad, de sus estratos y del individuo en lo particular. Entendiendo que la indumentaria es producto de una época y lugar, dentro de una sociedad con usos, costumbres y moral; pero, además, estará atravesada por condiciones económicas, habitacionales, emocionales, etc. Al ampliar el campo de codificación indumentario, se pone de manifiesto que la importancia del vestido o el cuerpo vestido, no solo reside en una silueta que se modifica, sino también, en la estructura espacial como condicionante del movimiento corporal individual-colectivo y como lenguaje de una sociedad (o un sector de ésta) expresando su identidad.

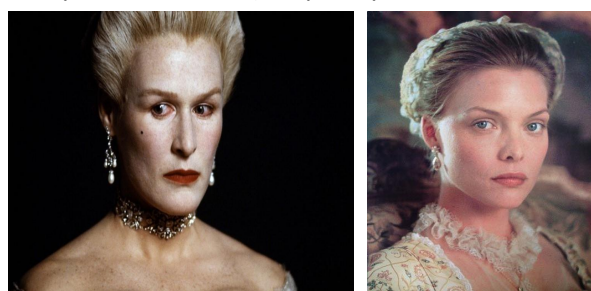
Por otro lado, se encuentra aquello que aparenta veracidad, sirviéndose de la realidad para crear ficción. Es aquí cuando se imprime en la recreación una reinterpretación del discurso de realidad para la ficción, donde encuentra su lugar el concepto de verosimilitud. Este espacio no posee independencia, porque solo existe en función a la realidad concreta. Por este motivo, el cambio de perspectiva o, más bien, el incremento de perspectiva, al abordar el vestimento en el plano de lo real, habilita a que se profundice el discurso de lo que la ficción representa, dotando la composición de la imagen de los personajes, de otros indicadores subyacentes y complementarios no siempre tenidos en cuenta. En consecuencia, el código indumentario encuentra en ellos (los valores/indicadores que se agrupan bajo este principio), mediadores y articuladores de veracidad en la ficción, que funcionan como medio objetivo de vinculación. El hecho de que lo real no sea estrictamente real, y esté adecuado al mundo creado y a las expectativas del espectador, será otra de las características principales de la ficción. En pocas palabras, ambos mundos o planos se funden para encontrar en la recreación, una vinculación con el espectador desde la identificación, promoviendo así, el pacto de credibilidad.

-Pacto de credibilidad y sus normas

Asimismo, el pacto se debe adecuar a ciertos parámetros para lograr una comunicación óptima con el espectador:

Convenciones actuales: Al experimentar la sensación de reconocimiento, el espectador logra motivar un sentido de realidad que se traduce en una emoción empática. Pero su interpretación perceptual estará ligada a convenciones contemporáneas, por lo que el vestuarista va a requerir maniobrar los indicadores de verosimilitud en un lenguaje visual acorde a las expectativas. Así busca readaptar universalidades conceptuales a lo específico del indumento, con el único fin de que resulten comprensibles al gran público.

En *Amistades Peligrosas* (Stephen Frears, 1989), el diseñador británico James Acheson utiliza un recurso para, sin afectar la verosimilitud total del vestuario, manipular el vestuario histórico. Acheson traslada los códigos de la época para el personaje negativo Marquesa Isabelle de Merteuil (interpretado por Glenn Close), a quien presenta no sólo con los excesos del vestir del



setecientos, sino también con peinado y rostro empolvados, según la llamada estética de la vejez de la época, bastante recargada y poco aceptada para el gusto general del espectador de finales del siglo XX. Sin embargo, a Madame Marie de Tourvel (Michelle Pfeiffer) le “actualiza” la imagen, suavizando los detalles del traje histórico, para que su estética sea más cercana y mejor aceptada para el espectador. Es así como el creador, con gran habilidad y sutileza, utiliza la imagen más cercana al traje histórico y más distante de la estética contemporánea, para aquel personaje que puede provocar rechazo en el público; de manera contraria, para el personaje que se requiere de una aceptación, diseña una imagen con una gran dosis de manipulación histórica.

Expectativa: Aquello que se espera de lo que se ve, son las expectativas, y también pueden variar en concordancia a los requerimientos del espectador con el mundo creado. Teniendo en cuenta que dentro de la ficción se despliegan una variedad de géneros, y que cada uno de ellos responde a convenciones preexistentes, la brecha de lo esperado puede correr los límites de lo real para re-codificarse a favor del guion. En base a ello, considero que la noción de verosimilitud es relativa y dinámica; y sus valores componentes se pueden exacerbar o reducir, pero nunca dejar a un lado. Inclusive en el género fantástico, donde se asimilan eventos del plano de lo irreal, muchas veces los puntos de encuentro con el espectador se establecen desde el vestuario. Por ejemplo, Harry Potter vive situaciones increíbles, es mago, vuela en escoba, realiza conjuros, pero viste como un niño corriente, usa uniforme de colegio, pijamas y lentes que podrían adquirirse en cualquier óptica.

Otra posibilidad es que el personaje fantástico escape a las formas humanas; en ese caso, Colleen Atwood (reconocida por su colaboración en las películas del director Tim Burton), en una entrevista para *Costume Designers*, dice:

“...He hecho muchos personajes de fantasía, y para diseñar sus trajes pienso cómo son en su interior y qué sienten como personas reales antes de convertirse en personajes de fantasía. Ya que, según creo, cada personaje se construye desde adentro y como diseñador tienes que saber quién es realmente esa persona...” -22

Con estas palabras la diseñadora revela la importancia que encuentra en rescatar desde el vestuario puntos de anclaje con ejes de veracidad. Su método es llevar a los personajes de fantasía al plano real para provocar familiaridad. Este acercamiento es esencial para el público, y con el vestuario, esa empatía puede ser inmediata siendo un elemento común de identificación y apropiación. -23

Relatividad: Otra característica propia de este principio es que el lazo de realidad puede establecerse desde un punto y modificarse desde otro. Esta premisa libera al diseñador de la arqueología, la traslación o la burda imitación, que representa la reproducción fidedigna, para habilitarlo a evocar conceptos que el guion expone, sin limitaciones, pero con algunas salvedades mediadas por los valores de este principio.

Un ejemplo de esto sería el caso del filme *Marie Antoinette* (Sofia Coppola, 2006) con vestuario de Milena Canonero. En él, la vestuarista toma la silueta histórica, evoca el lujo con la combinación de telas, bordados, joyas; pero no respeta los colores de la época. La intención de Coppola (directora) planteaba exacerbar la caprichosa inmadurez de la joven reina y para eso toma un símbolo adolescente contemporáneo: el sorbete. En base a ello, la película en su totalidad se tiñe de nuevos colores.

En consecuencia, la verosimilitud funciona como medio objetivo de vinculación de la ficción con la realidad. Pero en su recreación no representa la copia fotográfica. Su variabilidad puede implicar un recorrido por diversos caminos, donde la apariencia estará avalada en correspondencia al mundo creado. Por esto será esencial la investigación como método inicial, en pos de la composición de la verdad ficcional, en la búsqueda de conceptos y del lenguaje que traduzca las intencionalidades del director.



-La investigación y la verosimilitud

A lo largo del proceso de investigación, fase que inicia una vez leído el guion, el vestuarista y su equipo se introducen en la historia de los personajes. En este periodo se recolecta todo tipo de datos que permita conocer el contexto de desarrollo de la historia, en relación a los conceptos y lineamientos estéticos que atañen al guion. En pocas palabras, esta etapa sirve al equipo para descubrir y entender el mundo en el que se mueven los personajes, para luego traducirlo en conceptos que funcionarán como base del diseño del código indumentario.

Ahora bien, para sacar provecho al proceso, se contempla una metodología de trabajo que distinga la información útil de la que no lo es. Para ello, se establece un sistema de selección de datos con el cual se evalúa el abanico de posibilidades, tanto en información concreta mencionada en el guion, como de rasgos concordantes relacionados a conceptos que pueden estar sugeridos o interpretados. En este punto, es necesaria una clasificación del material recolectado, para que, a medida que vaya incrementando su volumen, sea de igual manera accesible. Según las fuentes consultadas, se pueden obtener diferentes tipos de documentación; a grandes rasgos, distingo dos grupos: *escrito*, que incluye informes policiales, descripciones de viajeros, notas, publicaciones, memorias, artículos periodísticos, y *gráfico*, que abarca dibujos, grabados, pinturas, fotografías familiares, fotografías periodísticas, etc. Durante este proceso de búsqueda, pueden surgir nuevas pistas que direccionen la investigación hacia nuevos destinos, pero todo forma parte del primer acercamiento a la historia. Una vez hecha la selección de los puntos a desarrollar, se busca delinear la narrativa visual general y particular de la propuesta, preparando las bases para la próxima etapa de diseño. Luego, todo ello se puede volcar a una presentación digital o en un tablero de imágenes (moodboard), cuya decisión dependerá del gusto de cada diseñador. Pero lo importante es que funciona como antecedente del diseño, que resume el carácter al que apunta la propuesta del vestuarista, para establecer la primera comunicación con el director y sus colaboradores.

En base a lo escrito, me pregunto, ¿qué es aquello que determina esa selección de información?.

A mi entender, se distinguen dos motivadores: uno emotivo y otro concreto.

- Emotivo: surge de ideas abstractas que aparecen en la lectura del guion, muchos creadores encuentran en ella un ligamiento con la intuición y el sello personal que puede dar cada vestuarista.
- Concreto: surge de información específica, detallada en el guion.

La idea al investigar es simplemente encontrar una fluidez en la búsqueda para fomentar la intención de que cuanto más sepamos, más conocimientos tengamos documentado, más libres seremos de crear. En este sentido, los motivadores pueden combinarse para enriquecer el

lenguaje de la información recolectada, y esto deriva en la visión particular sobre cada personaje: ¿Quién es? ¿Cómo es? ¿Dónde vive? ¿Cómo vive? ¿Dónde se mueve? Y, en relación a ello, las búsquedas de los creadores: ¿Qué se intenta transmitir? ¿Qué forma o material simbolizamos?

Ahora bien, cuando la variedad de información es inagotable, es preciso generar un orden de búsqueda que focalice la atención; en cambio, si ésta escasea, dependerá de la dedicación y curiosidad del diseñador y de su equipo sacar provecho de lo existente. El hecho de que los posibles indicadores de verosimilitud no sean accesibles, puede representar una dificultad, por lo que este tiempo es en verdad valioso. En este sentido, posibilita al diseñador indagar y abrir el juego a otro tipo de datos reales que logren servir de aporte (como le sucede al vestuarista Julio Suárez con el filme Zama más adelante desarrollado).

En resumen, fruto del proceso, se dispondrá de una serie de información relacionada con el mundo de ficción que se construye. De allí se determinará cuáles serán los indicadores de verosimilitud presentes en la configuración de la imagen de los personajes, pero siempre teniendo en cuenta, que solo son base de diseño, indicadores afectivos para el espectador, o motivadores de discurso. En sí, todo diseño, comprende un proceso de crecimiento de la imagen, un análisis particular, y hasta la reproducción fotográfica puede representar un discurso o guiño.

-Método y recreación en filmografía argentina

En el largometraje Zama (Lucrecia Martel, 2017) el vestuarista Julio Suárez indica que la dificultad en el diseño de vestuario fue la adaptación de lo histórico al medio geográfico. Esto se debió a que, si bien se conocen los parámetros que delinean la época, no hay registros que documenten cómo se llevaban los trajes en ese lugar y bajo esas circunstancias. Por lo tanto, su mayor desafío era que las prendas de corte europeo del siglo XVIII se adapten al contexto del Gran Chaco Gualamba. Para lograrlo se hicieron modificaciones en el vestuario, arreglos caseros cuya ejecución se vincula con la improvisación de sus personajes. Además, las prendas fueron lavadas en el río en reiteradas ocasiones, de modo que adquirieron el color de la tierra. También el creador encontró un nuevo desafío, que consistió en configurar una imagen verosímil que traduzca la identidad comunitaria de las personas nativas; por la falta de documentación, Suárez creó un vestuario con materiales del lugar, los cuerpos fueron pintados con el polvo que se obtuvo de las semillas, se fabricaron tocados y taparrabos con plumas, entramados vegetales de los árboles y tejidos creados por comunidades de la zona. Estos elementos se incorporaron en los vestimentos de algunos personajes híbridos, como esclavos o trabajadores de bajo rango.

Como resultado, el diseñador logra emparejar un discurso verosímil sin contar con documentación precisa, más bien entendiendo el medio natural; ese logro es parte de la investigación.

“La mezcla de materiales americanos y europeos, ayudó a encontrar nuestro estilo barroco; como los tejidos de lana, algodón, las pieles de animales, las fibras vegetales mezcladas con telas brocadas, sedas bordadas, muselina, superposiciones de encaje”

-24



Ahora bien, en el caso contrario, cuando se trata de un personaje verídico cuya imagen fue replicada ininidad de veces, ¿Es necesario respetar el registro fotográfico?

Tomamos nuevamente al diseñador de vestuario Julio Suárez, a quien le ha tocado codificar personajes verídicos como lo son Carlos Robledo Puch, Gilda y Arquímedes Puccio.



-Tanto en *El Ángel* (Ortega, 2018) como en *El Clan* (Trapero, 2015), recreaste prendas que hacen referencia directa al archivo fotográfico. ¿Qué tan importante es para vos respetar la reproducción histórica? Y ¿Hasta dónde es posible correrse y tomarse licencias sin que la representación deje de resultar verídica?

“(la reproducción histórica) Es importante solo si la fotografía expresa lo que tú quieres de ese personaje. Si sucede esto, es muy difícil que pienses en cambiar su ropa y seguramente lo tomes como punto de partida y no abandones esa idea. La importancia de ello tiene que ver también con lo que el director decide. Y te puedes correr infinitamente. Pero lo mejor no es correrte, sino atravesar lo real con otra expresión o modo diferente, pero qué también pertenezca a su mundo...”-25

El diseñador propone una metodología muy interesante a partir de la documentación histórica, atravesar lo real e incorporarlo en una resignificación. Entonces se convierte en productor de un encuentro poético, en la imagen icónica se entrelaza la ficción y la realidad, como un guiño que atraviesa la pantalla.

Sin embargo, cada vestuarista, varía en la metodología de trabajo y hay quienes eligen no usar prendas emblemáticas al diseñar la imagen de un personaje verídico. Beatriz di Benedetto, por ejemplo, decidió alejarse de la imagen fotográfica al reinterpretar con el diseño de vestuario a Eva Duarte en *Eva Perón* (Desanzo, 1996) y al Che Guevara en *Diarios de Motocicleta* (Salles, 2004). En base a ello dice: “... lo que uno hace es tomar el concepto de la imagen (...) Yo me acerco a la recreación y me alejo de la copia, porque la copia está en los museos...” “...no quiero hacer una copia, porque eso es lo que más nos aleja de la realidad cinematográfica y acerca al personaje a una caricatura...” -26

En otra oportunidad, la misma vestuarista, reconoce hacer caso omiso a la documentación histórica. Se trataba del mediotraje sobre Simón Radowinsky, que relata el momento histórico en el que el joven anarquista logra matar al coronel Ramón Falcón en un atentado sin precedentes. El parte policial decía: "...Viste saco azul marino, pantalón negro, botines de becerro, sombrero chambergo negro, usa corbata verde con cuello volcado de camisa de color, no teniendo ningún papel por el cual pudiera descubrirse su identidad...". -27

Sin embargo, la vestuarista decidió usar prendas que consideraba más naturales en el joven, y vistió al intérprete con ropas propias de un inmigrante ruso de bajos recursos. Esta decisión, dice, fue tomada ante la imposibilidad de contar en un segundo plano el motivo por el que Radowitzky cambiaba el modo de vestir, propio de su clase, para adoptar uno diferente. "... Yo no podía vestirlo de esa manera, porque debía dar explicaciones al espectador. Entonces decidimos no negarlo, pero tampoco evidenciar algo que la producción no podía sostener..." -28

Si bien la reproducción histórica no debe limitar el diseño, cuando se tomen decisiones en relación a modificaciones se debe tener conciencia y entender el mundo del personaje para reproducirlo.

En la película *Los Dos Papas* (Meirelles, 2019), con vestuario de Luca Canfora, se exigió que las imágenes que retrataran a los niños de la villa enfatizaran en prendas sucias. Esa idea de que la pobreza es sucia insta a la realidad de los chicos, sin embargo, se relaciona con lo que un tipo de espectador quiere encontrar. Sin dudas, muchas concepciones acerca de lo verosímil, son manipulaciones de ideas creadas por generalidades. Depende entonces de lo que se quiera mostrar, para determinar cómo serán los métodos visuales para llegar allí.

4.3-PRINCIPIO DE EXPRESIVIDAD, *El diseño*

Dentro de este principio se agrupan aquellos valores que intervienen en la composición del fotograma fílmico, contribuyendo a establecer el discurso estético-plástico en relación a la mirada sensible del director. Los valores expresivos articulan dispositivos de carácter sensible con capacidad de vulnerar la experiencia del espectador frente a la imagen, interpelando emociones y sentimientos a partir de esquemas compositivos basados en sus cualidades visuales.

En el diseño de vestuario, los elementos expresivos por excelencia serán: el color, la silueta y la superficie textil o textura. Cada uno denota determinados niveles de información vinculados a sus posibles efectos, en relación con el placer, el displacer, y hasta con sensaciones contradictorias (ej: al embellecer aquello que se supone feo, o viceversa). Las impresiones generadas por estos estímulos muchas veces están relacionadas con convenciones culturales que definen el status de los conceptos y emociones. Así pues, mientras la imagen histórica de la maldad se relaciona con lo turbio, lo oscuro, lo viejo, lo imperfecto, la bondad supone lo opuesto: luz, juventud, belleza y excelencia. Este tipo de apreciaciones también conforman estructuras que pueden romperse, para transmitir una nueva información menos esperada con otras expresiones, pero la modificación del código debe establecer un lazo con lo anterior para funcionar.

De modo que, bajo este principio, el diseñador de vestuario dispone de elementos compositivos de carácter informativo-estéticos; pero, ¿en qué difieren de otros valores no expresivos? Principalmente, en que poseen versatilidad para contar la imagen. Su abundante gama de atributos visuales, permiten que estos se enriquezcan combinados entre sí y brinden una inagotable posibilidad de recursos, en consonancia con otros elementos de la imagen cinematográfica. Así, las interacciones cualitativas del color, textura textil y silueta, se entrelazan con la finalidad de evocar efectos narrativos visuales.

El aspecto argumental que adquiere el diseño de vestuario por la manipulación adecuada de los valores expresivos va a brindar una nueva dimensión en relación a los elementos que los rodean. Al generar equilibrio, focos y tensiones entre los personajes, o contraposición y fusión, en concordancia a la atmósfera. Además, teniendo en cuenta que el soporte material va a contener el cuerpo del intérprete, el vestuario va a contar con una característica única en la composición: la movilidad. Esta posibilidad, en correspondencia con el encuadre y en relación con los decorados, es determinante a nivel perceptual, por lo que cada diseño se puede desplazar por más de un ambiente ocupando en menor o mayor proporción un plano de color en el encuadre. Por ello, cada propuesta de vestuario se debe plantear para un filme, clímax y luz adecuada; fuera de ese espacio, pierde el valor inicial para el que fue pensado.

Ahora bien, anteriormente se estableció que estos valores eran informativos y estéticos, pero a diferencia de los demás principios, el nivel de información que manejan se relaciona exclusivamente con la memoria emotiva del espectador y con ciertas verdades asumidas. Por ello, serán entendidos desde esta perspectiva, como valores esencialmente estéticos y emotivos. Serán los elementos plásticos los que brindan al vestuario expresividad y ayudarán a

definir el mundo interno y el contexto dramático. Si a partir del desarrollo, un descubrimiento tuviese lugar, será retomado en la conclusión.

Por último, he relacionado este principio con la instancia de diseño, ya que considero que la mirada sensible del vestuarista, en el momento de la concepción de la idea de la propuesta, encuentra en los valores expresivos aquellos atributos que acompañan el proceso del diseño hasta su concreción en la materialización. Entendiendo que, en primera instancia, se busca establecer una silueta que acompañe al intérprete conjunto a una paleta cromática, para luego elegir una superficie textil a razón de su estructura, su textura visual y de cómo el material atrapa la luz. Con ellos, el vestuarista va a generar una linealidad estética en cada personaje, realizando modificaciones en sus estructuras para acompañar la línea argumental de la narración cinematográfica, si fuera necesario.

A continuación, se desarrollarán cada uno de estos valores expresivos de forma específica, de modo que se pueda entender al observar el vestuario en un filme, como se incorporan los conceptos a la imagen tan familiarizada de la ropa.

-LA SILUETA

Se denomina silueta a la forma que surge al dibujar el contorno del cuerpo de una persona. En relación a la indumentaria Saltzman dice “atañe a la conformación espacial de la vestimenta según el modo en que enmarca la anatomía, define sus límites y la califica” -29. Se entiende, a partir de esta afirmación, que su utilización determina el aspecto de la estructura en la que se redefine el cuerpo, y su particularidad esencial será el esbozo de la forma y la línea envolvente.

La misma autora identifica esta clasificación de la siguiente manera:

- Silueta según la forma: Silueta trapecio, silueta reloj de arena, silueta recta, silueta bombé, entre otras.
- Silueta según la línea envolvente: Puede ser de línea adherente, línea insinuante y línea volumétrica.

La concepción de esta se plasma en el boceto, sus geométrales y desgloses, a través de una línea cerrada que delimita la nueva forma. Su proyección dibujada en la bidimensionalidad de la hoja sobre el esquema del cuerpo, será concebida en los 360° de este, teniendo en cuenta, que todo diseño se materializa y capta desde diversos puntos de vista. Así mismo, la morfología a través de la cual se exprese el diseñador va a tener un factor determinante en relación a sus fines: la elección correcta del textil. Por ejemplo, para lograr siluetas angulosas con una línea envolvente rígida se buscarán textiles rígidos y corpóreos; si se busca una silueta sugerente con una línea blanda, se materializa mejor con telas resbaladizas, suaves, con caída, para una silueta con línea adherente se utilizarán textiles elastizados que enfatizen las formas.

Una manera de entender con facilidad la diversidad existente es indagar sobre la historia del vestido; en donde el concepto de silueta se utiliza para denotar los efectos de la vestimenta a lo largo del tiempo. En la exposición “El cuerpo vestido: Siluetas y Moda” realizada en el Museo de Diseño de Barcelona, se establece que dichas transformaciones (entre 1549-2015)

responden a acciones específicas, fomentando claves de manipulación de la iconografía del vestido para definir la apariencia del cuerpo condicionado a un tiempo y a una sociedad. Las acciones expuestas por la curaduría son:

Ampliar: Crear volumen mediante estructuras interiores o bien con tejidos rígidos y amplios que lo separan del cuerpo. Ensanchan la figura de la cintura a los pies: guardainfantes, enaguas, miriñaques y polizones. Envuelven y amplían la silueta: chales y capas. Engrosan la silueta en sectores específicos: rellenos, botargas, hombreras, entre otros.

Reducir: Disminuir las formas naturales del cuerpo. Este método se ha visto especialmente en la reducción de tórax y la cintura, mediante corsés, jubones, sujetadores y cinturones.

Perfilar: Seguir las formas del cuerpo sin modificarlo. Será necesario el uso de un textil acorde, que dibuje las formas que posee el cuerpo acompañando el movimiento. Marcan la silueta: medias, guantes, bodies y camisetas de género de punto y tejidos elásticos.

Alargar: Estirar la imagen para que el cuerpo parezca más alto. Esta búsqueda propone la estilización de la imagen. Para ello, se puede recurrir a pelucas, zapatos de tacón, sombreros, extensión de la línea del diseño a través de una cola.

Destapar: Insinuar la silueta, muestra piernas y brazos y enseña la piel. Revelan la figura: tejidos transparentes; vestidos cortos, sin mangas y escotados.

En el campo del vestuario cinematográfico, a través de las acciones mencionadas, es posible modelar el cuerpo, resaltar características físicas, modificar la percepción de las proporciones naturales; y, en relación a los relatos históricos, ayudar a enmarcar la época a la que evoca. La silueta representa una herramienta plástica y su elección promueve valoraciones dramáticas que permiten concretar la apariencia y estilo del personaje. Como medio de transformación ostenta dos variables, una, implica modificar la silueta del cuerpo de base, extendiendo o disminuyendo las líneas anatómicas, y la otra, enfatizar sobre el perfil de las prendas exteriores. La diferencia entre ambas reside en que, mientras la primera busca modificar la apariencia del cuerpo-soporte utilizando rellenos para aparentar otras dimensiones, una estructura muscular más llamativa, manifestar malformaciones físicas, embarazos, etc; la otra actúa directamente sobre el cuerpo de base y lo enmarca.

En esta construcción, el cuerpo del intérprete funciona como el soporte que se reviste y redimensiona a favor de la evolución del personaje y del guion. Al materializarse, funciona como sustento de realidad en la que se apoya el actor para despegar de sus formas habituales e indagar en un nuevo vínculo con las prendas y con el espacio. En el proceso de mutación hacia el personaje, la silueta va a funcionar como herramienta dramática, y sus dimensiones pueden ser determinantes para que el intérprete adquiriera una actitud o postura diferente. De esto habla Marcela Vilariño, diseñadora de vestuario, al ser consultada por su colaboración en la composición del personaje de Juan Domingo Perón, encarnado por Víctor Laplace en el filme Puerta de Hierro (Fernandez/Laplace, 2012).

“La transformación de Víctor Laplace en el general Perón, fue un trabajo de ensayo y error junto al actor, a maquillaje y peluquería. Nuestro personaje estaba entre los 60 y 74 años en el relato, un peso mayor al del actor y una actitud corporal muy definida (...) Fuimos construyendo y probando distintas botargas, para sumar volumen en el abdomen, pectorales y hombros; en diversos materiales, poliuretano flexible, guata y vellón siliconado, era importante que se sintiera y viera con naturalidad, que el mismo se incorpore al actor, no limitará sus movimientos y no nos devuelva una imagen de perfección en la copia pero sin integridad en la interpretación. También recurrimos a sumar altura en el interior de los zapatos en los talones, necesaria para manifestar la magnitud del personaje y posicionar en otro eje al actor.” -30

Con estas palabras, la vestuarista se enfoca en la relevancia del proceso de definición de la silueta en la composición del personaje en colaboración con las diversas áreas. La silueta se diseña y se construye, y en su concreción actúa como interfase de tránsito entre realidad y ficción. Se transforma en el primer espacio dramático que habita y condiciona al actor, en vía a la mutación hacia el personaje; en cambio, para el diseñador de vestuario será medio de conceptualización de las ideas abstractas que transmite el guion y portador de cualidades visuales: de color y textura.

-EL COLOR

Es natural percibir el espacio y todo lo que nos rodea en colores, tanto que nadie se detiene a pensar por qué una cosa es de tal o cual color; sin embargo, para el productor visual este cuestionamiento es bastante común. En la imagen cinematográfica, la concordancia cromática establece un hilo de conducción y amalgama un concepto visual. En este contexto, el vestuarista elige la paleta cromática en relación a la atmósfera que acompaña al personaje, para lograr el equilibrio visual. Pero, ¿en dónde reside explícitamente su valor expresivo?

Como aspecto cualitativo inmediato, estimula la mente y genera una vinculación en el terreno psicoafectivo. Mediante el uso inteligente de esta herramienta plástica, el diseñador de vestuario puede estimular al espectador haciendo uso de la “psicología del color”, la cual supone que el color origina una gama de sensaciones y reacciones basadas en relaciones simbólicas impregnadas al inconsciente por asociación o analogía.

Goethe fue un pionero en estudiar sobre el tema. En “Esbozo de la teoría de los colores” -31 indagó sobre las posibles reacciones psicológicas ante este estímulo visual: sostuvo que “los colores actúan sobre el alma, y pueden provocar tristeza o alegría”. La novedosa mirada fomentó una nueva concepción del color en la vinculación anímica, más allá de los efectos estéticos.

En la publicación “Psicología del color” de Eva Heller, la autora realiza un estudio basado en un test de reacción cromático a 2000 alemanes, de diversas ocupaciones. Mediante ello, establece:

“Los resultados del estudio muestran que los colores y sentimientos no se combinan de manera accidental, que sus asociaciones no son cuestiones de gusto, sino experiencias universales profundamente enraizadas desde la infancia en nuestro lenguaje y nuestro pensamiento. El simbolismo psicológico y la tradición histórica permiten explicar por qué esto es así. -32

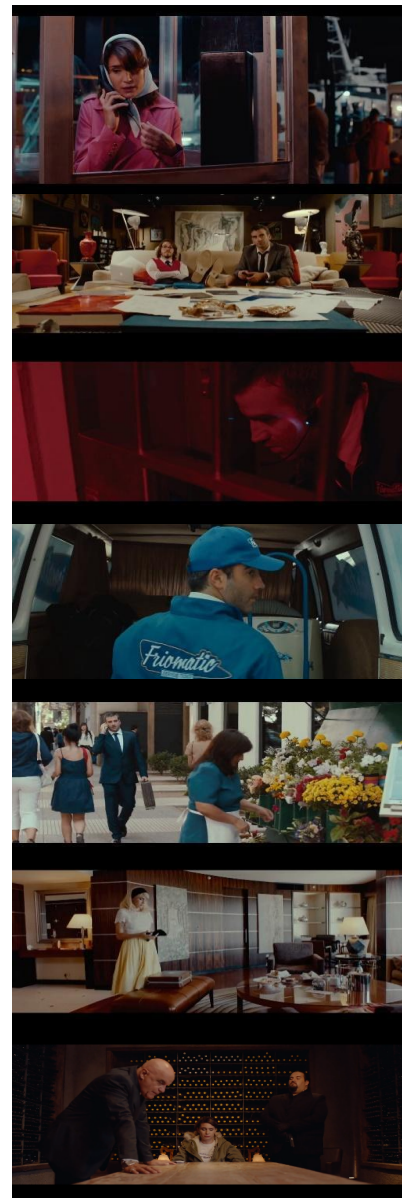
En segunda instancia postula que, la reacción ante el color estará supeditada a los demás colores que lo rodean. Por ello, varios colores o, como dice ella, un “acorde de colores”, determinan una reacción hacia el color principal. En efecto, los colores establecen nexos en convivencia con otros de diferentes características.

La propuesta de color para una película se organiza y diseña a partir de paletas cromáticas, mediante las cuales, el diseñador, selecciona una cantidad de tonalidades que representan y definen los **aspectos visuales del vestuario** en relación a la historia, a los personajes, a la visión del director, a la propuesta estética del director de arte y al clímax generado por el director de fotografía. El esquema de color determina una clave estética, que cohesiona los diversos elementos de la imagen y equilibra la composición, al funcionar como eje visual/narrativo. Introducido en la paleta cromática, el vestuario de cada uno de los personajes, estará representado por un perfil de colores de esta selección, lo cual facilita establecer una linealidad discursiva.

En el largometraje *Vino para robar* (Winograd, 2013), la paleta cromática seleccionada está compuesta por azul, rojo, blanco, gris y las tonalidades tierras. Los colores brillantes destacan por sobre los neutros, imponiendo un registro estético que toma protagonismo, tanto en el diseño de arte y la fotografía como en el vestuario.

El azul, omnipresente, se destaca principalmente en el personaje de Sebastián (Daniel Hendler): un ladrón de guante blanco que ostenta una personalidad pragmática representada en un traje azul noche, atuendo que lo acompaña en casi un 50% de la película. Sin embargo, este color en su amplia gama, no es potestad de un solo personaje, va rebotando entre extras y protagonistas, y logra generar una cohesión en el encuadre funcionando entonces como delineador visual.

Por otro lado, el personaje de Natalia (Valeria Bertucelli) es versátil y manipulador. Esta ductilidad se traduce en un vestuario basado en el disfraz (su medio para engañar), en el que se despliega la paleta cromática del filme en sus diversos cambios.



El rojo es el contrapunto visual, está depositado en pequeñas prendas distribuidas en la composición de la imagen: puede ser un chaleco, un traje de baño, una estampa, un detalle en la corbata o un transeúnte que figure en un tercer plano.

Los colores neutros: blanco, negro, gris y tostados son el descanso visual. En general, ocupan el plano de color grande y acompañan a que los cromas más vibrantes destaquen. Ahora, debemos ahondar en sus reglas y características para poder tener manejo de esta eficaz herramienta y mejorar su lectura e interpretación.

-Los atributos del color:

El color posee propiedades que es preciso conocer para hacer un uso apropiado de este elemento en el diseño de vestuario. Los especialistas distinguen: el matiz, la luminosidad y la saturación. A continuación, veremos algunos ejemplos que nos permiten entender su capacidad expresiva.

El matiz o croma: se refiere al atributo del color que nos permite percibirlo como tal. Al reconocer un color, estamos detectando cuál es el matiz predominante y qué posición ocupa en el espectro de colores. Esta posibilidad habilita un manejo del círculo cromático más desarrollado, pero hay que tener claro que no abarca a la luminosidad ni a la intensidad.

La luminosidad o valor: propiedad que indica qué tan claro u oscuro parece ser un color. Esta dimensión es la que le brinda tridimensionalidad a la forma, ya que, en un mismo cuerpo de color, por la incidencia de la luz, se pueden distinguir variadas tonalidades. Los colores cambian al aplicar blanco o negro, ya que con el primero adquieren luminosidad y con el negro disminuyen su valor. En cine, se suele establecer un paralelismo entre los cromas y la escala de grises para poder organizar los matices, a fin de manejar los valores en sincronización.

En “La reina del miedo” (Bertucelli- Tiscornia, 2018) se utiliza este recurso como método narrativo visual. La gama cromática combina diferentes matices con un valor similar, cercano a las tonalidades neutras. Una imagen monótona que esconde la perplejidad de la encrucijada personal. ¿Cómo es el miedo para el binomio de directoras? Básicamente, no permite que salga la fuerza del color; en consecuencia, se percibe una imagen lavada y débil. Como Robertina (Valeria Bertucelli), llena de excusas que no le permiten avanzar. El vestuario establece una línea discursiva homogénea, se empasta con el fondo, se confunde con la piel. Se detecta una pérdida de identidad por el acople con el contexto. Desdibujarse por el entorno para fundir en la imagen, y mantener el deseo oculto por miedo a ser. La actriz y directora dijo “lo sentía así (...) Había algo ahí que no lo podía pensar en colores, sino con que explota con la luz del día y no se ve por la noche”.



La saturación o intensidad: es la tercera característica del color y representa el estado máximo de pureza o intensidad de un matiz particular. Un color intenso es muy vivo, y cuanto más se

satura el color, más aumenta la impresión de vibración y movimiento. Ahora bien, cuando se mezcla un matiz con gris, se vuelve más neutro, es decir que se vuelve menos saturado, menos brillante. A su vez implica, que la saturación disminuye cuando se añade su opuesto complementario, ya que ambos se neutralizan. Al percibir un color neutro, poco saturado, lo asumimos como un color apagado y sin vida.



El filme “Mamá se fue de viaje”(Winograd, 2017), se caracteriza por la elección de colores de similar nivel de saturación que se diferencian por contraste. Este recurso puede atiborrar el encuadre, por lo que cuenta con espacios de descanso, con colores neutros. El tono de comedia ostenta una clave dinámica y alegre que encuentra en el color saturado un elemento estéticamente positivo y enérgico.

El círculo cromático:

Es el instrumento en el que los colores se organizan segmentaria y circularmente en base a su tono o matiz. La ubicación en la rueda establece un modelo visual que facilita la identificación del cromatismo en sus posibles vinculaciones. En él se reconocen doce matices, tres correspondiente a los colores primarios, tres que derivan de la combinación de los anteriores y otros seis formados con la mezcla de estos últimos.

La ubicación del color no es casual, tiene que ver con la longitud de onda del espectro, la cual tiene una correlación en el campo perceptual, hay un orden y este es de gran importancia para la unidad tonal. Esto permite ubicar los colores análogos, que son los que están a los lados del color seleccionado.

En cambio, los colores complementarios se encuentran diametralmente opuestos. Los colores se intensifican mutuamente, equilibrándose entre sí. Están constituidos por un primario, y así, un secundario, así en la unión de estos colores se encuentra la tonalidad de los colores puros. Los colores complementarios son: verde-rojo, violeta-amarillo y azul-naranja.

Los esquemas cromáticos:

Los esquemas representan un conjunto de matices que vinculados alcanzan la armonía visual, estas combinaciones específicas son producto de experiencias de productores de imagen a lo largo del tiempo. ¿Qué significa armonizar el color? Refiere a gestionar los diversos valores que el color adquiere en la composición, ósea, establecer un parámetro en común entre los diversos matices. Armónicas son las combinaciones entre modulaciones de un mismo matiz, o varios matices vinculados por alguna propiedad específica. En este contexto, es esencial la concordancia del vestuario con los distintos elementos de la imagen en una colorimetría establecida.

Esquema monocromo:

El espectro considera un único matiz, que puede variar en tonalidades para englobar una situación. Como ejemplo, vale mencionar a “El amor menos pensado” (Vera, 2018) con vestuario de Mónica Toschi. La historia centra su relato en cómo una pareja, tras la partida de su único hijo, decide separarse. En la narración se destaca una clara intencionalidad bastante literal en el uso del color, que acentúa el relato emocional en segundo plano. Para ello, se toma el motivo monocromático, que ayuda a delimitar el discurso cromático. Así, en la primera etapa se perciben ambientes fríos y distantes propiciados por modulaciones del color azul. Pero, a medida que se perfilan las individualidades de los personajes, cada cual adquiere su propia paleta; y mientras que Marcos viste en colores fríos, Ana reivindica los cálidos. Ya separada, Ana (Mercededs Morán) reafirma su individualidad e intensifica el deseo, al reencontrarse con su sexualidad. Para hacer eco de la emocionalidad del personaje, la apariencia visual del espacio y de Ana se tiñe de rojo en un esquema monocromo, de modo que el estado personal parece invadir el cuarto y todo lo que encuentra a su paso.



Esquema de complementarios:

El emparejamiento del esquema complementario propone la unión de un color cálido con un color fresco, ubicados en oposición en el círculo cromático. La vinculación produce alto contraste y vibración, por lo que para que la armonía visual sea agradable, la saturación se debe tratar específicamente. Este esquema está asociado a conflictos internos o externos, por lo que es usual encontrar películas de acción con carteleras azul-naranja, azul verdoso-naranja. Mientras que el esquema verde-rojo se vincula con el amor, pero no desde el romanticismo. Por último, el emparejamiento amarillo-violeta, últimamente está relacionado con la juventud, la noche o melancolía; considero, que es de las más libres de preceptos.

Otro ejemplo se advierte en “Monobloc” (Ortega, 2005) con vestuario de Roberta Pesci. El filme establece un diálogo de colores.

Para ello se toma tanto el motivo monocromático, como la elección del esquema de colores complementarios, que, vibrantes por oposición apuntan a generar un clímax de deliberada artificialidad. Un rojo intenso predomina en el interior del cuarto y en la terraza otro más apagado contrasta con la verde botella en puntos específicos. El color se usa sin miedo y desnaturaliza lo conocido y esperado. Casi en un tono fantástico y apocalíptico, recae en un



atardecer de luz de neón. Hastío y ahogo, se perciben con la imagen sobrecargada de globos amarillos. En ese contexto, la icónica idea de felicidad que conlleva el globo de cumpleaños, en una película cuyo tema central es la falta de amor propio, se traduce como melancolía. En este caso, el vestuario en sí mismo actúa como complemento de color en la composición de la imagen general.

Esquema de colores análogos:

Se consideran colores análogos a aquellos matices vecinos dentro del círculo cromático, es decir, que están uno continuo al otro. En la asociación prevalece un color dominante y otros matices en menor grado, siempre correspondientes por cercanía. Esta paleta es versátil y funciona acoplando colores cálidos o colores fríos, para evitar tensión entre complementarios.

En “Reinas Salvajes” (Lucchesi, sin estreno), con vestuario de Mónica Toschi. La vestuarista toma los colores de la locación y los traslada al vestuario. Prevalece la correspondencia de los colores de la montaña, que bajo pleno sol presenta una amplia gama entre claros y oscuros beiges, marrones y grises tierras.



En las armonías cromáticas se pueden diferenciar tres tipos de colores: los dominantes, los tónicos, y los de mediación. Los dominantes, son los que por lo general ocupan más extensión en la imagen y son los más neutros. Sirven para destacar aquellos colores que conforman la composición. Los tónicos, son complementarios del color dominante, con un matiz más intenso y de mayor luminosidad. Y, por último, los de mediación son aquellos colores de transición entre los anteriores, pueden estar cerca del color tónico en el círculo cromático.

La relatividad del color

La capacidad de interacción del color en el medio en que es percibido y en relación con otros matices, incentiva una variada interpretación de un mismo matiz en correspondencia a los otros que le rodean. Por este motivo se asume que el color es relativo, teniendo en cuenta que será percibido en función a su contexto.

Un mismo color puede desempeñar papeles diferentes, según la disposición que posea en la imagen cinematográfica. Cuando se disponen de forma cercana, más expuestos tenderán a cambiar sus propiedades, y estas modificaciones pueden darse en relación a su matiz, su luminosidad o su saturación. Por este motivo, es preciso que el vestuarista no trabaje de manera aislada.

Otro factor que evidencia su condición relativa es el material y estructura del que está compuesto el objeto, en este caso: el vestuario y la superficie textil. Pese a que su materialidad posee un matiz determinado, será percibida por otro condicionante: la luz, que refleja el color

según sus cualidades de texturas y formas. Es en este punto en que el aspecto cromático también estará determinado por el factor de la textura (desarrollado a continuación).

En síntesis, el color es un elemento del lenguaje visual dotado de complejidad, con el que se puede perfilar la apariencia de los personajes, crear atmósfera, establecer un lenguaje estético y transmitir ideas, conceptos y emociones de la historia. El vestuarista, con el conocimiento de estas cualidades y capacidades del color dispone de una amplia gama expresiva: en su plasticidad, en sus capacidades dramáticas y en sus cualidades técnicas (anteriormente desarrollado).

A continuación, voy a profundizar acerca de las propiedades de la superficie textil y su papel en el discurso expresivo del diseñador, indagando sobre cómo a través de la materialidad y sus atributos, se resignifican los elementos silueta y color.

- La superficie textil

Para el vestuarista la elección de la superficie textil, que concreta la tridimensionalidad de la silueta, será evaluada teniendo en cuenta sus cualidades estructurales y visuales. Las cualidades estructurales se determinan por la disposición de la fibra que la compone, su espesor o densidad y mediante ello su comportamiento en movimiento. Por otro lado, las cualidades visuales son aquellas que aportan a la apariencia visual, en relación a cómo el material absorbe la luz.

Con el textil, se escoge la estructura que define y compone la morfología de la silueta. Así, su elección fundamenta no solo la corporeidad de la apariencia general del vestuario materializado, sino también, el tipo de línea que limita al cuerpo. Para ello, se toma como punto de referencia, el análisis sobre el comportamiento que esta adquiere al adaptarse al soporte, es decir, el cuerpo del intérprete (principalmente deteniendo en el tipo de caída y movimiento que genera). Por ejemplo, mientras que con un satén la línea puede verse suave y ligera, con un brocado ésta será pesada, rígida y voluminosa. Así, las estructuras ofrecen distintas posibilidades, y cada una de ellas denota un mensaje.

Ahora bien, al reparar sobre estas características, se evidencia otro aspecto que porta el género y deviene de la estructura: la textura. Pues bien, la tela o tejido, como cualquier material que disponga de variedad, implica una experiencia táctil y una visual. La primera, encuentra en la decodificación sensible de las superficies el reconocimiento de atributos del material, y puede ser rugosa, suave, áspera, dura, blanda, lisa, entre otras. La segunda, implica pura y exclusivamente la experiencia visual y abarca todos aquellos aspectos que califican la apariencia de la superficie textil. Principalmente, puede ser brillante, opaca, tenue, transparente, metálica, iridiscente; pero también, en este punto se tendrá en cuenta que los atributos táctiles mencionados son portadores de su propia imagen social. En ese sentido, se distinguen dos tipos de texturas visuales: las inmediatas y las que se relacionan con estímulos anteriores evocando sensaciones pasadas.

Al configurar el código indumentario, lo que se busca es trabajar con estructuras perceptibles a simple vista, teniendo en cuenta que en la bidimensionalidad de la pantalla se carece de

sensibilidad táctil. Se trabajará el discurso sobre texturas que generan efectos visuales por la refracción de la luz, y otras, que imitan la persistencia de la forma por contraste. Sea de cualquiera de esas formas, la textura va a aportar complejidad mediante sus diferentes superficies. En este sentido, el vestuarista va a encontrar en ellas una herramienta plástica orgánica y expresiva que imprime en el fotograma tramas, y en la conciencia sensaciones. Por ejemplo, cuando observamos un sweater de lana tejido a dos agujas, se activa la memoria emotiva que evoca no solo el momento de haber sentido la trama, sino también la calidez del hogar, lo artesanal, sentimientos positivos, de calma, confort para el cuerpo y hasta quizá, otros sentimientos más personales. El modo en el que opera la emotividad a través de ello, extiende la experiencia del espectador hacia una percepción sensorial que sobrepasa la pantalla.

Sin dudas, se puede decir que en el lenguaje audiovisual esta es la era de la textura. Y es que el elemento ha sido revalorizado con la aparición de las grabaciones digitales y la sensibilización de la calidad de la imagen. La vestuarista Colleen Atwood, en una entrevista para Costume Designers Guild relata, ante la imposibilidad de encontrar en la calle variedad de materiales: “lo que hago es obtener materiales bastante básicos para luego incorporar mis propias texturas en ellos. Se trata de superponer la transparencia de un tejido que dibuja un color sobre otro diferente o utilizar diferentes técnicas de costuras que crean una nueva textura.”⁻³³ Y reconoce que, a partir de la llegada de HD (Hight Definition), encontró con ella la forma de enriquecer la imagen: “Creo que las imágenes de HD resignifican las texturas y el modo de refracción de la luz en algunos materiales, el tipo de luz que enmarca el cuadro ayuda a nuestro trabajo con esta técnica de cámara digital.”⁻³⁴

Así pues, el desarrollo de la propuesta de vestuario cuenta con elementos expresivos de gran versatilidad, tanto la superficie textil como la elección del color le aportarán nuevas cualidades visuales al indumento. Ambos elementos redefinen la tridimensionalidad de la silueta, que se convertirá en soporte de texturas y color. Pero este proceso de diseño, solo estará completo cuando adquiera materialidad, es decir, cuando, finalmente exista. Para ello, a continuación hago un breve desarrollo sobre algunas de las variables de construcción de la forma.

-La Materialidad

Una vez establecida la propuesta de vestuario, si las características principales de las prendas (tela, color y morfología) se ajustan al concepto visual desarrollado para el personaje, los diseñadores se pueden servir de prendas existentes en mercados o casas de alquiler; la otra posibilidad es confeccionarlas, todo dependerá del presupuesto.

La realización de prendas en cine es uno de los métodos de producción del vestuarista basado en la confección de la silueta creada por el diseñador. Para ello contamos con el boceto limpio, al que se adjunta la muestra de telas que lo van a componer, y un boceto técnico en donde se desglosa el vestuario en partes y se hacen especificaciones de requerimientos, de técnicas o tratamientos a los que será sometida la prenda. Este proceso de construcción se puede realizar a medida, tomando como referencia las medidas específicas del actor, o por talla; esta última

se utiliza cuando no está definida la persona que lo va a usar, pero se busca una textura física específica; también se puede aplicar a la realización de vestuario para figurantes.

Ahora bien, en la noción de materialidad del vestuario, entra en juego la hechura del diseño. En este punto la concreción de la forma puede estar dada por distintos tipos de modeladores reconocibles. Aunque considero que, en el proceso de realización, la técnica por excelencia es la moldería. Con ella es posible trasladar a la tridimensionalidad del cuerpo, el plano de la superficie textil (de dos dimensiones) para revestirlo. La técnica consiste en tomar medidas específicas del cuerpo del intérprete para luego trasladarlas a planos geométricos: los moldes. En ellos, deben figurar todos los datos que aporten información a su realizador, como las marcas de pliegues, frunces o pinzas, de forma que, al cortar la tela, cada uno de estos recursos no sea pasado por alto. Una vez obtenidas las piezas, se repliega la tela para fijarla con costura, y finalmente ensamblar las partes.

Aunque la moldería pueda ser la base de la realización, al momento de repensar la forma del diseño existen otras técnicas para su concreción. Si la intención con el modelado puede ser tanto ceñir la tela como separarla del cuerpo, existen **recursos de confección**, que con su uso otorgan al textil nuevas cualidades.

Los sistemas de construcción pueden consistir tanto en intervenir el plano de género, como utilizar estructuras externas para lograr formas y volúmenes. Estos pueden ser:

-Drapeados, plisados y torsiones.

-Insertar en tejidos rígidos elásticos que le permitan adherirse al cuerpo y generar volumen.

-Utilizar procesos de solidificación del textil.

-Generar capas en superposición para producir espesor.

Otra posibilidad consiste en insertar estructuras externas, mediante las cuales, por anteposición o superposición, se le otorgan nuevos atributos a la silueta. Estas acciones pueden consistir en el uso de rellenos de espuma moldeada, hombreras, cinturones, estructuras como el miriñaque o inclusive corsés.

Brevemente he establecido cuáles son los puntos que considero más relevantes en la confección del diseño. Sin embargo, para la materialización, se pueden tener en cuenta otros puntos relevantes, y son las realizaciones especiales.

-Realizaciones especiales

Las **escenas de riesgo**, cuando un guion describe este tipo de escenas, requieren una atención especial en el diseño de vestuario, teniendo en cuenta no solo la movilidad expuesta en el guion, sino también la posibilidad de que los requerimientos pueden ser mayores en el momento de filmar, por lo que debemos estar preparados para eso. En estos casos, los dobles van a precisar réplicas exactas del indumento que los actores están doblando en una escena de acción; además, el vestuarista debe tener en cuenta un diseño que no limite la movilidad del

personaje. Para lograrlo, se puede servir de la combinación de materiales que cedan, recortes o pliegues ubicados estratégicamente en el diseño. En la construcción de la ropa pueden dejar espacios especiales para proporcionar lugar a rellenos que amortigüen caídas, golpes o escenas de alto riesgo.

Un mismo diseño realizado a medida del actor, puede estar duplicado, triplicado, cuadruplicado o confeccionado la cantidad de veces que el vestuarista considere necesario. La **multiplicidad** de réplicas está pensada en relación a la acción en el relato, la cual puede suceder dentro o fuera de escena, pero implica modificaciones en sus características originales, como manchas, roturas o rasgaduras. Teniendo en cuenta que el plan de rodaje no respeta necesariamente el orden cronológico, puede suceder que la primera vez que se use el vestuario, ya haya sufrido la modificación en la historia. Como anteriormente se dijo, el orden del rodaje está sujeto a la agenda de los actores y las locaciones, por lo que el vestuario no puede ser motivo de cancelación de alguna escena.

-Ambientación de vestuario

En la materialidad del vestuario también debemos lograr que la ropa adquiera vida, eso quiere decir que respete el desgaste natural que sufriría cualquier prenda por su uso. Para ello los vestuaristas recurren a los **ambientadores de ropa**. Esta labor consiste en someter las prendas a tratamientos específicos para envejecer o descomponer un vestuario.

En este punto es importante establecer un diálogo preciso, teniendo en cuenta cuál es la realidad socioeconómica del personaje y qué tipo de uso le da a la prenda que requiere el tratamiento, ya que el uso puede ser habitual o específico. Es decir, un textil expuesto al hábito del día a día va a sufrir un desgaste diferente a otro que quizá posea la misma estructura, pero su uso sea más específico para alguna actividad concreta.

En el uso, cada textil reacciona diferente, su transformación se relaciona tanto con su resistencia por la estructura que posea como por las condiciones a la que se expone. Los tipos de métodos de desgaste pueden ser mecánicos o químicos. El desgaste mecánico se produce por la multiplicación de las roturas individuales de la fibra que compone el tejido, al ser sometidas a deformaciones o esfuerzos provocando su descomposición por abrasión. Si observamos un pantalón de jean, este proceso es más notorio en las rodillas y en los bolsillos traseros, por roce y fricción. El desgaste químico está relacionado con la exposición del textil a agentes químicos como colorantes, blanqueadores, ácidos, oxidantes y disolventes. La reacción ante este tipo de reacciones abrasivas depende de la composición de la fibra, su estructura, el nivel de absorción y el comportamiento ante determinados agentes.

En el encuadre de cámara, y sobre todo en los primeros planos o planos detalles, los textiles van a ocupar un porcentaje alto en la composición de la imagen. La intervención mediante los métodos de desgaste o envejecimiento le van a conferir valor dramático por el enriquecimiento de las propiedades visuales que se pueden lograr. En la película “Nieve Negra” (Hodara, 2017) Salvador (Ricardo Darín) es un ermitaño recluido en la cabaña familiar, apartado de la sociedad.

Cada una de las prendas del personaje fueron sometidas a diversos tratamientos con el fin de lograr un aspecto de abandono personal.

En el largometraje “Relatos Salvajes” (Zsifron, 2014) Rita Cortese interpreta a la cocinera de un restaurante en el medio de la ruta. Se puede observar un delantal muy sucio en correspondencia con la misma cocina. El blanco de la prenda fue rebajado con un baño de té y los roces fueron resaltados con tierras que viran hacia tonalidades amarillentas, como imitando la grasa acumulada de años. Un delantal de cocinero o un uniforme de mecánico son prendas que tienen un uso específico: resguardar la ropa de posibles manchas. Por ello, se pueden manchar solo en áreas determinadas, y la intervención en estos casos debe ser puntual y correspondiente a la actividad que realiza quien la usa.

Las herramientas de envejecimiento incluyen cepillos de alambre o gamuza, tinte, té, café, vaselina sólida o vaselina líquida para simular manchas de sudor. También se usan blanqueadores, aerógrafos, papel de lija, hojas de afeitar, limas, tierras o arcilla estéril, grafito, etc.

Hasta llegar al punto de producción en la que el vestuario sea percibido tal cual la vemos en pantalla, se deben transitar variedad de caminos de prueba y error. Iniciando con el diseño de la silueta, la elección del textil y el color, para luego someterse a nuevos tratamientos de envejecimiento: todo eso es parte de lo que corresponde a la formalidad de la creación.

Puedo decir, entonces, que el principio expresivo retoma las herramientas plásticas y las dispone a conciencia del diseñador, que intenta con sus elecciones demostrar algo, un mensaje que está ligado a una emoción. Es subjetivo, por lo que se sirve de algunas expresiones ancladas a la cultura general, y es racional, en su tono emotivo, pero no es un mensaje directo, más bien es sígnico.



4.4-PRINCIPIO SIMBÓLICO, *Prueba de vestuario*

En "Del bisonte a la realidad virtual" Gubern analiza la evolución de la imagen a lo largo de la historia de la cultura. El autor establece un claro desarrollo de lo que llama imagen-escena en contraste a la imagen-laberinto. La distinción entre ambas se encuentra principalmente en que mientras la primera se relaciona con la imagen representativa, que imita y expresa, la otra supone una variedad menos figurativa y más intrincada. Esencialmente, estas últimas significan algo que no muestran, o lo hacen indirectamente, es decir, transmiten y ocultan a la vez, funcionando como símbolo. Esta reflexión me hizo pensar en cómo la codificación iconográfica del vestuario se sirve muchas veces del lenguaje simbólico para resaltar rasgos de los personajes. De tal modo, elementos particulares que, no necesariamente son percibidos por el público general, están allí para traducir ideas mediante las que el creador versiona la realidad creada para cada personaje.

Principalmente, su utilización supone la apropiación de conceptos que pueden o no estar vinculados a la imagen esperada, pero encuentran en la simbología su medio de transmisión más eficaz. Y como valor compositivo, su principal capacidad reside en establecer capas de lectura que incentivan la complejidad del armado de un código indumentario. El autor dice:

"Una palabra o una imagen es simbólica cuando representa algo más que su significado inmediato y obvio"-35

En relación a esta idea que surge en base a lo expuesto, considero que para el diseñador de vestuario los valores del espectro de lo simbólico son los encargados de revelar aspectos no tan evidentes o más íntimos del personaje. En este sentido, las capas de lectura que revalorizan nuevas significancias a la ropa, pueden estar ligadas tanto al perfil psicológico, como a costumbres aprendidas, traumas, emocionalidad, etc. Pero, ¿cómo se traducen estos aspectos a la imagen del personaje? Considero que, con el ejercicio de la observación, se pueden determinar ciertas recurrencias que en el día a día trascienden los modismos para convertirse en patrones simbólicos. Así, la ropa también puede ser representación simbólica de ideas complejas y antepuestas a una película, respondiendo a un estilo de vida o planteando distintas lecturas. De este modo, un jean manchado con grasa de autos representa un tipo de trabajador, y su uso constante fuera del ámbito laboral, puede hablar de un estado de ánimo.

La nueva postura sugiere un replanteo sobre la psicología de los personajes, aunque hay que tener en cuenta que en la búsqueda por trasladar estas ideas al vestuario, se debe fomentar un diálogo y trabajo interno con el actor. Lo ideal es lograr establecer acuerdos que revelen parte de la historia anterior del personaje, manifiesta en el presente. Este nuevo sentido, puede sobrepasar cualquier dato argumental circunstancial evocador de tiempo y lugar, o aspectos más generales, para relacionarse con la forma que el personaje posee para dirigirse al mundo. Por ejemplo, alguien es muy pulcro, no por una condición social, sino por características personales. Del mismo modo, la seriedad, las aficiones, la desfachatez, la sensualidad condicionan el vestuario y pueden transformarse en eje de diseño.

La imagen simbólica como medio

La ductilidad de la simbología asegura un nuevo nivel de comunicación dentro de la codificación de la imagen del personaje. Así también, su uso puede responder a los siguientes motivadores:

- Utilidad para la comunicación críptica.
- Facilidad para evocar ideas abstractas.
- Efecto poético y embellecedor.
- Utilidad didáctica y comunicativa.

Esta apertura que propone la imagen simbólica, ayuda no solo a repensar la manera de ver los personajes, sino también a diversificar sus posibles representaciones. Respondiendo así a un ejercicio que revalida el análisis profundo sobre sus posibles actitudes, replanteadas desde su aspecto verosímil. Es un trabajo interesante, a través del cual, el vestuarista puede encontrar en una pista simbólica el porqué de un personaje, pero se termina de definir con la ayuda del intérprete.

Psicología del personaje y la contribución a su imagen

Pensar el personaje dramático/poético a través de una historia real y personal, puede ayudar a definir parámetros de vida a los que estará sometida su ropa. Al decir esto, me refiero no solo a qué uso le da, cómo la cuida y cada cuánto renueva su vestidor, sino también a cómo la lleva.

Desde el vestuario, la construcción del perfil psicológico de los personajes, puede definir detalles que marcan profundidad en el discurso del intérprete; y visualmente marcan sutiles reflejos de quiénes son y cómo viven.

Acerca de esta metodología, encuentro en la colaboración del diseñador de vestuario Michael Kaplan para "El club de la pelea" (Fincher, 1999), un extracto del filme que encarna la propuesta simbólica. En una escena, Marla Singer (Helena Bonham Carter) cuenta la historia del vestido que lleva puesto: un vestido de dama de honor con aspecto lamentable que adquirió en una tienda de segunda mano por un dólar. Ella dice: "Es un vestido de dama de honor", y agrega: "Alguien lo amó intensamente por un día, luego lo arrojó, como un árbol de navidad. Tan especial."³⁶ Con estas palabras asoma el desgarró emotivo que personifica Marla.

Kaplan pensó y diseñó el código indumentario de Marla tomando como inspiración a la actriz Judy Garland. Según su visión, en ella encontró la conjugación del glamour del cine de oro, aparejado con el sentimiento autodestructivo. Esta idea toma forma y corporeidad en prendas rescatadas en tiendas vintage o de segunda mano, revalorizando con ello la nostalgia del personaje. Así nace la imagen de Marla.

Finalmente, la imagen simbólica se transforma en el medio para contar algo más, una forma de darle continuidad al personaje, ya sea, en un viaje sensible hacia su pasado o en pretensiones hacia el futuro. Cristalizando metafóricamente en la imagen de un elemento representativo, una historia.

CONCLUSIÓN

A lo largo del tiempo que llevo trabajando en el medio, he desarrollado un especial interés por conocer cuáles son los registros que los distintos vestuaristas tienen en cuenta al momento de diseñar la imagen de un personaje dramático/poético. Esta inquietud me llevó a repensar su labor para luego teorizar acerca de distintos medios de configuración de una imagen-mensaje del vestuario.

En este punto, mi primer planteo consiste en entender qué para transmitir un mensaje y qué, más aún, para construir una narración visual con la vestimenta, es necesario, antes que nada, ordenar el discurso a través de un código basado en el indumento. Así fue como, con la evaluación de las líneas discursivas fundamentales, opté por definir tres Principios motivadores, que, según entiendo, no se deben pasar por alto para concretar una imagen del vestuario; y es precisamente lo que intenté demostrar con este escrito.

Para ello, en primer lugar, desarrollé el principio al que denomino de Verosimilitud. Con él se evidencia la importancia de generar un vínculo empático entre el público y el vestuario. En este punto, las conexiones de realidad con el diseño, para lograr credibilidad, son realmente amplias. Por esto, hay que tener en cuenta que la apariencia de verdad implica una coherencia fundamentada, y es así como la documentación se transforma en una necesidad básica del diseñador. En el desarrollo de dicho capítulo, enmarco la variabilidad existente en relación a los posibles indicadores de verosimilitud, y se revela que la libertad en este punto es sumamente importante para no atarse a la verdad “fotocopiada” y relegar al diseño.

En el siguiente capítulo, establezco como valor representativo el principio al que llamo de Expresividad. En él se revalorizan los aspectos más sensibles del diseño, relacionados principalmente con la emotividad del espectador. Los valores reivindicados aquí, son los entendidos como herramientas plásticas e implican el proceso de configuración visual estética del código general y particular del vestuario. Asimismo, su función implica ampliar el discurso conceptual recolectado con la documentación, exacerbando deliberadamente las representaciones mentales de la realidad hacia un nuevo discurso, más emotivo.

Por último, hago referencia al principio relacionado con lo Simbólico. Este espacio se concentra en el personaje como individuo particular: a través de él, se busca focalizar en el proceso de análisis personal del trasfondo contenedor del intérprete. Es producto de los procesos de investigación y diseño, pero se concentra en puntos selectivos de los personajes. No es solo lo que se lleva puesto, sino cómo lo lleva.

Siguiendo este lineamiento de ideas expuestas, puedo afirmar que la ropa es imagen, historia y cotidianidad; por lo tanto, es también un instrumento lleno de significancias que funciona como articulador de la narración visual, revalidando a la persona que vive en medio de la ficción y la realidad. Esta postura, a su vez, ayuda al vestuarista a repensar su actitud frente a la construcción de la imagen del personaje en lo particular y lo colectivo, mediante los principios basados en un código dirigido.

A modo de cierre, entiendo que la importancia que conlleva el desarrollo que transité (con el cual planteé y re planteé en mi cabeza las distintas posibilidades de configuración del código) es la de pensar el personaje como imagen en sí misma, inserta, a su vez, en el recuadro del contexto de otra imagen; pero sin perder jamás su individualidad traducida en la morfología del diseño de vestuario.

Quedó claro, que este hecho se puede revelar en dos posibles acciones: la primera propone un diseño de imagen pobre que solo exponga lecturas evidentes, y la segunda un discurso más profundo. Quiero centrarme en la importancia de fomentar como vestuaristas esta segunda opción, para no caer en una imagen narrativa inmediata, eficaz pero superficial. Por lo tanto, tomando mis propias palabras, la idea es reconocer que la riqueza del discurso encuentra su forma más óptima al cultivar la creación a partir de una mirada transversal y multidisciplinar; que deje atrás obviedades para concentrarse en la versatilidad que nos proponen los individuos, sus personalidades, sus expresiones, sus historias. Y, considero que ello encuentra su forma en los principios que expongo.

Finalmente, con este trabajo espero aportar a la construcción de conocimiento sobre el desarrollo del vestuario, ya que , al no ser una temática muy investigada (como elemento constitutivo de la imagen audiovisual), sea por su vinculación con la moda, por ser una profesión relativamente nueva en relación a la historia o por su perecibilidad cada vez más instalada, goza de escasez bibliográfica. A su vez, intento establecer un precedente escrito en el que el diseño de vestuario sea revalorizado desde una mirada plástica fundamentada, motivo por el cual replanteé el código indumentario entendiéndose como "la imagen total del personaje" configurada a través de parámetros de las artes visuales. En definitiva, cada parte que conforma el vestuario se transforma en representación de "algo más", y todo lo que lo constituye tiene un "por qué" y así será percibido.

Agradecimiento.

En primer lugar me gustaría agradecer a las autoridades de la Universidad Nacional de Arte que me dieron la oportunidad de entregar la tesina luego de tantos años alejada de la institución. En segundo lugar, a mi Directora Vanesa Yael Abramovich por escucharme y guiarme a lo largo del proceso.

También agradezco a mis padres que incansablemente insistieron en que presente este trabajo. Agradezco a mis amigas, Cecilia Bruscoli por acompañarme en el desarrollo de la tesina, gracias también por leerla. Catalina Willimburgh, por estar atenta a la continuidad del trabajo y mostrarme interesada. A Noelia Bruscoli por apoyarme constantemente en mis decisiones. Adriana Barchuk, por prestarme la compu en un primer momento y por incentivarme a terminar.

Agradezco que la indemnización me permitió vivir estos meses sin trabajar.

Y por último agradezco que la cuarentena me haya brindado la pausa laboral que permitió que me reencontré con la lectura y la investigación , posibilitando mi conformidad con el desarrollo de este escrito.

BIBLIOGRAFÍA

- Aristóteles.** *Poética de Aristóteles.* Madrid. Gredos, 1992.
- Barthes, Roland.** *Ensayos Críticos.* Buenos Aires. Grupo Editorial Planeta, 2003.
- Bayer, Osvaldo.** *Los anarquistas expropiadores, Simón Radowitzky y otros ensayos.* 1975, p.49
- Brusatin, M.** *Historia de los colores.* Barcelona. Paidós. 1986.
- Cabrera, Julio.** *Cine: 100 años de filosofía. Una introducción a la filosofía a través del análisis de películas.* Barcelona. Gedisa, 1999.
- Eco, Dorfles, Alveroni, Livolsi, Lomazzi, Sigurta.** *Psicología del vestir.* Barcelona. Lumen. 1976. Ediciones de bolsillo, 101 págs.
- Flügel, John Carl (1935).** *Psicología del vestido.* Buenos Aires. Paidós, 1964.
- Fernandez, Diana.** *El vestuario en la historia y en la ficción escénica Introducción.*2015
- Gubern, Roman.** *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto.* Barcelona. Anagrama, 1996.
- Hallstead, Susan y Root, Regina A.** *Pasado de moda. Expresiones culturales y consumo en la Argentina.* Buenos Aires. Ampersand. 2017.
- Heidegger, Martin.** *Caminos De Bosque.* Editorial Alianza 2014.
- Heller, Eva.** *Psicología del color : Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la Razón.* Barcelona. Gustavo Gili. 2004.
- Juárez Almendros, Encarnación.** *El cuerpo vestido y la construcción de identidades narrativas autobiográficas del Siglo de Oro.* Editorial Tamesis. 2006.
- Kantor, Tadeusz.** *El teatro de la Muerte.* Buenos Aires. Ediciones de la Flor, 1984.
- Nadoolman Landis, Deborah.** *El arte del cine. Diseño de vestuario.* China. Blume, 2014,
- Nadoolman Landis, Deborah.** *Screencraft, Costume Design.* Roto Visión S.A, 2003. Su versión en español: *Diseñadores de vestuario: Cine,* Editorial Océano, 2003.
- Root, Regina A.** *Vestir la Nación, moda y política en la Argentina Colonial.*Buenos Aires. Edhasa. 2004.
- Saltzman, Andrea.** *El Cuerpo Diseñado.* Buenos Aires. Paidós, 2004.
- Saulquin, Susana.** *Historia de la moda argentina, del miriñaque al diseño de autor.* Planeta, 2006.

Páginas web:

Gremio de diseñadores de vestuario norteamericanos. Entrevista a Alexandra Byrne, Callen Atwood, Arianne Phillips. www.costumedesignersguild.com

Academy of Motion Picture Arts and Sciences. Vestuario.
<https://www.oscars.org/sites/oscars/files/teachersguide-costumedesign-spa-2015.pdf>

Real Academia Española. Diccionario de la Lengua Española, Edición [En Línea] Consulta: 2020- Segundo Semestre. <https://www.rae.es/>

Universidad de la República del Uruguay. Facultad de arquitectura , diseño y urbanismo.
<http://www.fadu.edu.uy/>

Wiktionary. Diccionario libre en Español, Edición[En Línea]Consulta: 2020.
<https://es.wiktionary.org/wiki/Wikcionario:Portada>

Vestuario escénico. Diana Fernández, profesora de la Escuela de Cinematografía y del Audiovisual de la Comunidad de Madrid (ECAM)-Vestuario Escénico.
<https://vestuarioescenico.wordpress.com/2020/05/>

Tesis:

Bilbao, María del Pilar Calderón. *El diseño de vestuario en cine.* Universidad de Chile. Facultad de Artes. Departamento de Teatro. Junio 2009.
http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2009/ar-calderon_p/pdfAmont/ar-calderon_p.pdf

Jaques Pi, Jessica. *El sentido de lo estético.* Universidad Autónoma de Barcelona. Departamento de filosofía. 2008.
https://ddd.uab.cat/pub/disturbis/disturbis_a2008n3/disturbis_a2008n3a2/Jaques.html

Fernández Silva, Claudia. *El vestuario con identidad, del gesto personal al colectivo.* Texto publicado en: Fernández, C. (2013). De vestidos y cuerpos. Medellín: UPB.
file:///C:/Users/vi/Downloads/El_vestuario_como_identidad_del_gesto_pe.pdf

Artículos:

Barrera Luna, Raul. *El concepto de la Cultura: definiciones, debates y usos sociales.* Revista de clases de historia. Publicación digital de Historia y Ciencias Sociales. Artículo Nº 343. 15 de febrero de 2013. ISSN 1989-4988 DEPÓSITO LEGAL MA 1356-2011

Domínguez, Javier. *La teoría estética en Heidegger.* Areté Revista de Filosofía. Volumen 3. Pontificia Universidad Católica del Perú. Departamento Académico de Humanidades. 2019
file:///C:/Users/vi/Downloads/Dialnet-LaTeoriaEsteticaEnHeidegger-5669950.pdf

Flomenbaum, Ernesto. *El guion de Cinematográfico.* Hablando de Cine. Publicación Nº10.
<http://www.cineclubtea.com.ar/Public10.htm>

Innovación y Cualificación S.L . Iniciación en materiales, productos y procesos textiles. TCPF0309. IC Editorial 2018.

Parisot, André. *Transformaciones estructurales de las fibras para conferirles nuevas propiedades.* Cursillos y conferencias del Instituto Textil de Francia.
<https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2099/5542/Article04.pdf>

Sunyé i Barcons, Teresa. *El cuerpo vestido en la sociedad occidental*, N°16- Julio 2018. Web de la Sociedad Española de Psicoanálisis. <https://www.temasdepsicoanalisis.org/>

Sarmiento Ramírez, Ismael. *Cultura y Cultura material: aproximaciones a los conceptos e inventarios epistemológico.* Centre de Recherche sur l'Amérique Espagnole Coloniale (CRAEC). Université Paris III- Sorbone Nouvelle.
<http://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/10651/20599/1/CulturaYCulturaMaterial.pdf>

Artículos periodísticos:

Daron, James. *How Joker Costume Designer Mark Bridges dressed The Clown Prince of Crime.* The Credits. Costume designer, Interviews, Movies. Octubre- 2018.

<https://www.motionpictures.org/2019/10/joker-costume-designer-mark-bridges/>

Geografía y el tiempo en cada traje. Sobre el vestuario de Zama por Julio Suarez. Revista Ñ. Sección: Moda. Edición (en línea). 16 de Septiembre, 2017.

<https://www.pressreader.com/argentina/revista-n/20170916/281535111160703>

Lodi, Marie. *Chupas de cuero y lujo 'vintage': 'el club de la lucha' critica el consumismo a través de la moda.* Revista I-D. Sección: Cine. Edición (en línea). Octubre 2019.

Pasik, Geaciela. *Ética y Estética: Nuevas formas de pensar el vestir.* Publicación de Revista Bamag. Edición (en línea)

<http://revistabamag.com.ar/lifestyle-all/interview/etica-y-estetica-nuevas-formas-de-pensar-el-vestir/>

CITAS

2.1-Notas

- 1-Página web del gremio de diseñadores de vestuario norteamericanos. Entrevista a Alexandra Byrne, Callen Atwood, Arianne Phillips www.costumedesignersguild.com
- 2- Nadoolman Landis, Deborah. *Diseñadores de vestuario: Cine*. Editorial Océano, 2003. p. 14
- 3- Nadoolman Landis, Deborah. *El arte del cine. Diseño de vestuario*. China. Blume, 2014, p. 170
- 4-Página web- The Credits. Costume designer, Interviews, Movies. How *Joker* Costume Designer Mark Bridges dressed The Clown Prince of Crime. Octubre- 2018
<https://www.motionpictures.org/2019/10/joker-costume-designer-mark-bridges/>
- 5- Nadoolman Landis, Deborah. *El arte del cine. Diseño de vestuario*. China. Blume, 2014. p.107
- 6- Nadoolman Landis, Deborah. *El arte del cine. Diseño de vestuario*. China. Blume, 2014. p.160
- 7- Nadoolman Landis, Deborah. *Diseñadores de vestuario: Cine*. Editorial Océano, 2003. p. 165
- 8- Nadoolman Landis, Deborah. *Diseñadores de vestuario: Cine*. Editorial Océano, 2003. p. 55
- 9- Nadoolman Landis, Deborah. *El arte del cine. Diseño de vestuario*. China, Blume. 2014, p 72

2.2-Notas

- 10- Eco, Dorflies, Alveroni, Livolsi, Lomazzi, Sigurta. *Psicología del vestir*. Barcelona. Lumen. 1976. Ediciones de bolsillo, 101 págs.
- 11- Flügel, John Carl (1935). *Psicología del vestido*. Buenos Aires. Paidós, 1964.
- 12- Aristóteles. *Poética de Aristóteles*. Madrid. Gredos, 1992.
- 13- Barthes, Roland. *Ensayos Críticos*. Buenos Aires. Grupo Editorial Planeta, 2003.
- 14- Cabrera, Julio. *Cine: 100 años de filosofía. Una introducción a la filosofía a través del análisis de películas*. Barcelona. Gedisa, 1999. p.78
- 15- Kantor, Tadeusz. *El teatro de la Muerte*. Buenos Aires. Ediciones de la Flor, 1984. p.31
- 16- Saltzman, Andrea. *El Cuerpo Diseñado*. Buenos Aires. Paidós, 2004:9. p4
- 17- Gubern, Roman. *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Barcelona. Anagrama, 1996. p 76
- 18- Gubern, Roman. *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Barcelona. Anagrama, 1996. p 105

III- Notas

- 19- Sunyé i Barcons, Teresa. *El cuerpo vestido en la sociedad occidental*, N°16- Julio 2018. Web de la Sociedad Española de Psicoanálisis. <https://www.temasdepsicoanalisis.org/>
- 20- Entrevista a Cecilia Monti. 21 de Diciembre, 2018. <https://miniteando.blogspot.com/>
- 21- Nadoolman Landis, Deborah. *El arte del cine. Diseño de vestuario*. China. Blume. 2014, p 86

IV- Notas

22- Entrevista a Colleen Atwood. Canal de youtube : The Costume Designers Guild, 2019. https://www.youtube.com/watch?v=GB6s_PXc-xg

23-Nadoolman Landis, Deborah. *Screencraft, Costume Design*. Roto Visión S.A, 2003. Su versión en español: Diseñadores de vestuario: Cine, Editorial Océano, 2003. P,10. Se hace referencia a C.S.Tashiro que en la publicación "Pretty Pictures" (University of Texas Press, 1998) donde habla sobre el papel del vestuario: "(el vestuario) debe ser lo bastante parecido al aspecto del público como para no llamar demasiado la atención."

24- Revista Ñ, Versión digital. Sección: Moda. *Geografía y el tiempo en cada traje. Sobre el vestuario de Zama por Julio Suarez*. 16 de Septiembre, 2017.

25- Entrevista realizada a Julio Suearez por Victoria Casals, 2020.

26- Canal de Youtube: Hacedores del Cine. Testimonial Beatriz Di Benedetto, Diseño de vestuario. 2014.

27-Bayer, Osvaldo. *Los anarquistas expropiadores, Simón Radowitzky y otros ensayos*. 1975, p.49

28- Canal de Youtube: Hacedores del Cine. Testimonial Beatriz Di Benedetto, Diseño de vestuario. 2014.

29- Saltzman, Andrea. *El Cuerpo Diseñado*. Buenos Aire. Paidós. 2004:9. p.69

30- Entrevista a Marcela Vilariño, por Victoria Casals, 2020.

31- Brusatin, M. *Historia de los colores*. Barcelona. Paidós. 1986.

32-Heller, Eva. *Psicología del color : Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la Razón*. Barcelona. Gustavo Gili. 2004.

33/34- Entrevista a Colleen Atwood. Canal de youtube : The Costume Designers Guild, 2019. https://www.youtube.com/watch?v=GB6s_PXc-xg

35- Gubern, Roman. *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Barcelona, Anagrama. 1996. p.78

36- Pagina web: I-D. Sección: Cine. *Chupas de cuero y lujo 'vintage': 'el club de la lucha' critica el consumismo a través de la moda*. Por Marie Lodi, Octubre 2019.

Glosario de filmes y vestuaristas citadas :

ACHESON, JAMES. *Dangerous Liaisons*.

CANONERO, Milena. *Marie Antoinette*.

DI BENEDETTO, Beatriz. *Diarios de motocicleta*.

FISCHERMAN, Ruth. *Relatos Salvajes*.

GRANDE, Sonia// VILARIÑO, Marcela. *Nieve Negra*.

MATTIO, Andrea. *La reina del miedo*.

PESCI, Roberta. *Monobloc*.

SUÁREZ, Julio. *Zama, El clan, El ángel, Gilda: no me arrepiento de este amor*.

TOSCHI, Monica. *Vino para robar, Mamá se fue de viaje, El amor menos pensado. Reinas Salvajes*.

VILARIÑO, Marcela. *Puerta de Hierro*.