

Introducción

En este Proyecto de grado que se inscribe en la categoría de investigación, la autora se propone demostrar como el método aplicado para construir un personaje de Constantine Stanislavski puede ser utilizado para generar ideas dentro de un proyecto tanto de indumentaria como de vestuario.

El objetivo de este trabajo es incorporar al diseño de indumentaria, una nueva técnica para generar ideas, o forma de inspiración, proveniente del área del teatro y de la interpretación.

Constantine Stanislavski fue un actor, director escénico y pedagogo teatral ruso, creador del método interpretativo que lleva su nombre. Fue durante su formación como actor que, Stanislavski comenzó a observar y tomar nota de las enseñanzas de su maestro, Arkadi Nikoláievich, más conocido como Torstov .A través de ellas empezó a darse cuenta de donde provenían aquellas dificultades que tanto él como sus compañeros experimentaban durante los ensayos en su camino para convertirse en actores. A partir de estas anotaciones comenzó a desarrollar su propio sistema de interpretación, donde el actor debe someterse a sí mismo a una constante creación de emociones internas (técnica vivencial), lo que permite la interrelación entre audiencia y actor, pues son los espectadores quienes finalmente se ven reflejados en la interpretación. Esto se debe

a que el actor debe frecuentemente recurrir a experiencias personales para representar las emociones y lograr así la conexión con la audiencia. El sistema se basa en una serie de conceptos fundamentales: La relajación, la concentración, la acción, la circunstancias dadas, el "si" mágico, la imaginación, la memoria emotiva, El análisis de mesa del texto y el método de las acciones físicas

... Cada uno desarrolla una caracterización externa a partir de sí mismo, de otros, tomándolo de la vida real o imaginaria, según su intuición, su observación y la de los demás. La extrae de su propia experiencia de la vida, o de la de sus amigos, de cuadros, grabados, dibujos, libros, cuentos, novelas, o de cualquier simple incidente, no existe diferencia. La única condición es que mientras está llevando a cabo esta investigación externa no pierda su propio yo interior. (Stanislavski; 1975)

Todo el sistema de Stanislavski gira en torno a una finalidad: la aparición de estados emocionales auténticos en el actor y en un elemento central: la acción. Se entiende por acción a todo comportamiento humano tendiente a producir una modificación. Es su capacidad transformadora lo que caracteriza a la acción. Esta transformación podrá aplicarse en el entorno, en otro sujeto o en el sujeto que este llevando a cabo la acción; pero siempre conducirá a la emoción. Es decir que una lesión en una pierna de un sujeto puede transformar no solo la su forma de caminar sino también modificar su psiquis, y hasta su punto de vista.

Para desarrollar profundamente las diferentes etapas y metas del sistema Stanislavski se tomarán, además de los libros escritos por él mismo, los enfoques de Ruiz y de Strasberg.

La autora no pretende realizar una crítica a los métodos ya existentes, sino aportar una nueva técnica que le puede ser útil tanto a diseñadores como a alumnos y docentes. Se considera que durante su proceso de realización, el sistema Stanislavski, transita etapas que incorporan pasos similares a los de algunos métodos ya existentes, tales como: el Brainstorming (tormento de ideas) y el arte de la pregunta entre otros.

Con respecto a los ya existentes métodos para generar ideas se tendrán en cuenta a autores como: Young y Foster.

La autora buscará, a lo largo del proyecto, trabajar en paralelo con el método Stanislavski como con las técnicas para generar ideas aprendidas a lo largo de la carrera. Por lo tanto utilizará la siguiente metodología: búsqueda de bibliografía, investigación de campo y observación personal. Este último será la más importante en el proyecto ya que la autora se basará en observaciones personales tanto para elegir a los sujetos a fotografiar como para ir fusionando ambos métodos.

El marco teórico del proyecto estará basado en dos libros de Constantine Stanislavski: "La construcción del personaje" y "El trabajo del actor sobre si mismo"; Para el capítulo dedicado a

la moda la autora utilizará como referentes a autores como Barthes y Marsal y los métodos para generar ideas aprendidos a lo largo de la carrera; Finalmente para definir semiótica la autora utilizara a Peirce y a De Toro para la investigación del funcionamiento de la semiótica en el teatro.

Para llevar a cabo este proyecto la autora lo organizará en los siguientes capítulos: En el primer capítulo, "La semiótica en la moda", la autora se propone definir el término semiótica según Peirce, para luego realizar una investigación más profunda del término Moda, con el fin de llegar a una aproximación de la respuesta a la retórica: ¿Qué dice la mujer cuando se viste?; En el segundo capítulo, "La semiótica del teatro", la autora describirá la incidencia del icono, del índice y del símbolo en el teatro; En el tercer y cuarto capítulo, "El método Stanislavski", se describirán los principales aspectos del método; En el quinto capítulo, la autora realizara una breve descripción de los términos método e idea, luego realizara una breve reseña de los métodos para generar ideas aplicados a lo largo de la carrera y finalmente explicara de que forma el método Stanislavski puede funcionar como motor en el desarrollo de nuevas ideas.

Capítulo 1: Semiótica en la moda.

1.1: ¿Qué es la semiótica?

En este capítulo la autora realizará una breve investigación del término Semiótica según Peirce, haciendo énfasis en las definiciones de Signo, icono e índice; y semiología según Saussure.

Desde sus orígenes, las sociedades humanas, existen y se reproducen gracias a los sistemas de signos. Según Ernst Cassirer, el hombre es un animal simbólico que utiliza un sistema de signos para armar sistemas de creencias con el fin de otorgarle sentido al mundo que lo rodea. Saussure denomina semiología a la ciencia que estudia el comportamiento de estos signos en el seno de la vida social.

Un signo es algo que está en lugar de algo y puede ser verbal o no verbal. Los signos lingüísticos verbales poseen una relación arbitraria entre Significado y Significante. Esto quiere decir que "(...) la materialidad que los constituye y los hace perceptibles por el oído (...) es común a todos, su secuencia es irreversiblemente lineal en el tiempo y desaparecen al momento de su enunciación" (Valdés de León, 2010 p 93). Por otro lado, los signos lingüísticos no verbales, pueden ser percibidos como objetos bi o tri dimensionales o como imágenes visuales.

“La lengua es un sistema de signos que expresan ideas y, por esa razón, es comparable con la escritura, el alfabeto de los sordo mudos, los ritos simbólicos, las formas de cortesía, las señales militares, etc. Simplemente es el más importante de dichos sistemas. Así, pues, podemos concebir una ciencia que estudie la vida de los signos en el marco de la vida social; (...); Nosotros vamos a llamarla semiología (del griego $\sigma\eta\mu\epsilon\iota\omicron\nu$, “signo”). (...)” (Saussure según Aguilar Leyva, 2004 pp. 9-43)

Saussure concibe al Signo como una estructura binaria, como la relación arbitraria entre dos instancias: La imagen acústica (significante) y la representación psíquica (Significado). Por lo tanto, Significado, es la idea que se presenta en la mente al percibir el Significante; Y con Significante se refiere a un elemento perceptible. El signo lingüístico de Saussure se ajusta al lenguaje verbal, y sus categorías teóricas (Significado y significante) no pueden ser extrapoladas a otros sistemas de signos no verbales.

Charles Sanders Peirce (1839-1914), fue un filósofo y matemático contemporáneo a Saussure, que desarrolló una teoría de signos a la cuál denominó Semiótica. Su obra, se centra en aspectos más generales, no se ocupa del funcionamiento de la lengua y abarca en su totalidad, tanto signos verbales como no verbales.

.

“Por semiósis entiendo una acción, una influencia que sea, o suponga, una cooperación de tres sujetos, como, por ejemplo, un

signo, su objeto y su intérprete, influencia tri-relativa que en ningún caso puede acabar en una acción entre parejas.”(Peirce, según Eco, 1991)

Peirce define al Signo como una representación mental a través de la cual alguien puede conocer los objetos de realidad. Dicho signo está compuesto por tres elementos: El objeto (es la porción de la realidad a la que se puede acceder a través del signo); El signo o representamen (Es la representación de algo. Son los aspectos del objeto que se pueden llegar a conocer, pero nunca el objeto en su totalidad. Mantiene con el objeto una relación triádica.); Y el Interpretante (Persona que interpreta el signo. El Interpretante de un signo es otro signo. “El signo no es un signo si no puede traducirse a otro signo en el cuál se desarrolla con mayor plenitud”. (Valdés de León, 2010). Esto significa que se trata de otro signo que, ahora es el que el representante produce en la mente de la persona. Por ejemplo: al escuchar la palabra “pájaro” todos comprenden de qué se está hablando, pero la variedad de pájaros que pueden representarse en cada persona habrá de ser diferente en cada caso.)

Tanto el signo como el Interpretante son entidades mentales, no son realidades tangibles. Se trata de operaciones simbólicas que el hombre realiza con el objeto de comprender el mundo que lo rodea. Peirce sostiene que el conocimiento es inferencial, lo que significa que un signo remite a otro signo y este a otro y así sucesivamente.

Según la relación que los signos tengan con el objeto, Peirce los clasifica en tres categorías (Icono, Índices o Símbolos) que resultan útiles para identificar los diferentes sistemas de signos no verbales existentes, "(...) siempre y cuando se sostenga la primacía y el carácter subordinante del lenguaje verbal" (Valdés de León, 2010)

El ícono guarda con su objeto una analogía formal, es decir que se asemeja y mantiene una relación directa con aquello a lo que se refiere. Pueden ser visuales (Por ejemplo: mapas, retratos, dibujos figurativos) y auditivos, en el caso del Eco. El índice, posee una relación de contigüidad con el objeto representado. Pueden ser, auditivos, visuales, olfativos etc. (Por ejemplo un rayo, es índice de tormenta). Finalmente, el símbolo se relaciona con el objeto representado por convención. El símbolo es signo por que la sociedad lo ha adoptado como tal. (Por ejemplo: Señales de tránsito)

Umberto Eco manifiesta que la semiología quiere conseguir explicar todos los fenómenos de cultura, quiere demostrar que toda la cultura puede considerarse como acto de comunicación.

"El vestido es comunicación" (Eco. 1976)

1.2 ¿Qué es la Moda?

Según el diccionario de la Real Academia Española la definición de la palabra moda es: (Del Fr. Mode) f. uso, modo o costumbre

que está en boga durante algún tiempo, o en determinado país, con especialidad en los trajes, telas y adornos.

Sonia Marsal (2003) señala que la moda es una manifestación de la concepción del mundo de cada época y por lo tanto, siempre responde a un ideal basado en ciertos principios.

Según Simmel (1924) el ser humano se debate en un constante movimiento bipolar: por un lado, adaptarse y fundirse en el propio grupo social, y por otro, destacarse y sobresalir. Sostiene que la imitación le proporciona al ser humano la seguridad de no encontrarse solo en su accionar, al permitirle apoyarse en ejecuciones anteriores de la misma actividad, ofrece la tranquilidad de la aceptación por parte de los demás. A su vez, plantea que al imitar, el individuo, desvía la responsabilidad por la acción que se trae; Es decir, que la imitación lo libera de la aflicción de tener que elegir y le hace aparecer como un producto del grupo. Veneziani (2007), apunta que la moda como modelo de imitación de un modelo existente, ofrece la seguridad de la aprobación social.

La imitación se corresponde en todos los fenómenos en los que es un factor constitutivo con una de las tendencias básicas de nuestro ser: La que se satisface con la fusión del individuo en la colectividad (Simmel, 1988)

Otro punto importante es que la imitación, además de dar seguridad de pertenencia grupal, permite imaginar alcanzar a

quien se emula. Permite satisfacer la necesidad de distinguirse, ya que las modas de la clase superior se diferencian de las de las clases inferiores y viceversa. Simmel sostiene que apenas las clases inferiores comienzan a imitar a las superiores, las segundas comienzan a introducir nuevos estilos, modas y códigos, para conservar las diferencias con los otros estados sociales.

La moda es la imitación de un modelo dado y proporciona así satisfacción a la necesidad de apoyo social; conduce al individuo al mismo camino por el que todos transitan y facilita una pauta general que hace de la conducta de cada uno un mejor ejemplo de ella. Pero no menos satisfacción da la necesidad de distinguirse, a la tendencia, a la diferenciación, a contrastar y destacar y si consigue esto último a través de la variación de los contenidos, que es lo que individualiza a la moda de hoy frente a la de ayer y a la de mañana, aún mas importante en este sentido es el hecho de que las modas son siempre modas de clase, de manera que las modas de clase alta se diferencian de las de la clase inferior y son abandonadas en el momento en que esta última empieza a acceder a ellas (Simmel, 1988)

1.3 El vocabulario de la moda: ¿Qué dice la mujer cuando se viste?

A lo largo del capítulo la autora considerará el vocablo vestido como un significado de la palabra vestimenta: (del lat.

Vestitus) 1.m Prenda o conjunto de prendas exteriores con que se cubre el cuerpo; Y no como: 2.m traje enterizo de la mujer.

Susana Saulquin (2007) plantea la existencia de dos tipos sociológicos en cuanto a la historia de la vestimenta que ayudan a hacer un análisis contextual de cada época. El primero consiste en ver las diferencias y semejanzas entre las épocas. Se puede observar que a mayor diferencia entre la vestimenta femenina y la masculina, el rol de la mujer, tanto social como laboral es menor. Por ejemplo, en la Belle Epoque, la diferenciación era muchísimo mayor, mientras que en los años cuarenta, la mujer se incorpora al mundo laboral debido a que el hombre debe irse a la guerra, y se crea una cierta igualdad entre las vestimentas de ambos sexos. El segundo principio establece que después de guerras, o períodos de violencia, vienen épocas de mucha desnudez. Esto se debe a la necesidad de re erotizar, o reconectar, la relación femenina-masculina, ya que después de períodos de guerras el cuerpo está lastimado, muy poco erótico.

La autora señala que a partir del 2001, tanto en la Argentina como en el resto del mundo comienza a hacerse evidente la superposición de dos formas culturales: Por un lado la sociedad industrial y por otro la sociedad del conocimiento. Es decir, por un lado el individuo puede ponerse lo que quiere y por otro lado hay una tendencia a la uniformidad. En este contexto, el poder del pensamiento femenino va a ir tomando cada vez más importancia. Esto se ve reflejado en el hecho de que, en la

actualidad, una mujer pueda adoptar la vestimenta femenina (vestido y tacos) para obtener una posición de liderazgo, sin la necesidad de tener que vestirse como un hombre, como los hacía en los ochenta. No obstante, existe la posibilidad de que haya una mujer absolutamente masculina en su forma de vestir. Saulquin sostiene que la vestimenta funciona como transmisora de ideologías y propone el siguiente ejemplo: " (...) hay una fotografía de los años 70 que es reveladora: una mujer con un tailleur blanco- o sea, todos los colores inmersos en el blanco: el blanco no es color, contiene todos los colores, pero no es color, como el negro- peinado recogido, guantes, anteojos negros, lo que quiere indicar es que uno no podía mostrar una ideología porque era peligroso y se corría el riesgo de ser un desaparecido". (Susana Saulquin, 2007). Sobre una base homogeneización de prendas, comienza a aparecer un juego de personalidad. Estos serían los detalles u ornamentos que marcaran la diferencia entre dos prendas base (Por ejemplo: Un mismo jean, puede tener diferentes bordados y/o apliques).

Según el diccionario de la Real Academia Española el significado de la palabra lenguaje es siguiente: (Del prov. Lenguatge) 1 m. Conjunto de sonidos articulados con el que el hombre manifiesta lo que piensa o siente / 2 m. Manera de expresarse. / 3 m. Conjunto de señales que dan a entender algo. / 4 m. inform. Conjunto de signos y reglas que permite la comunicación con un ordenador.

Desde hace miles de años los seres humanos han utilizado la indumentaria para comunicarse entre sí. La necesidad de vestirse surge con el hombre del Paleolítico (40000 a.c), con el fin de combatir las inclemencias del clima. Con el transcurso del tiempo la ropa comienza a asociarse con el rol del ser humano en la sociedad, cuanto más significativo es un rol para un individuo, más probable es que se vista de una manera especial para llevarlo a cabo. Lurie(1994) señala que al ver un individuo caminando por la calle, éste ya está comunicando su sexo, su edad y la clase social a la cual pertenece por medio de lo que lleva puesto; y es muy posible que, a su vez, este otorgando información sobre su profesión, su procedencia, su estado de humor entre otras cosas. Por ende, antes de entablar una conversación, los individuos, registran de forma inconsciente cierta información acerca de la otra persona.

“Cuando nos encontramos y entablamos conversación ya nos hemos hablado en una lengua más antigua y universal” (Lurie, 1994)

Lurie (1994) plantea que el hombre se viste para que vivir y trabajar le resulte más cómodo, para proclamar su identidad y para atraer la atención erótica. Laver denominó a estos motivos el principio de utilidad, el principio jerárquico y el principio de seducción. La autora cree que las ropas llevadas por un individuo en cierta ocasión, además de cubrir el cuerpo, han sido cuidadosamente escogidas para indicar el lugar que ocupa en el mundo su usuario, y /o para hacerlo parecer más atractivo. Las primeras prendas utilitarias probablemente hayan sido fruto

de la improvisación. Hombres y mujeres comenzaron a colgarse del cuerpo pieles de animales, para combatir las asperezas del clima; ramas de la cabeza para protegerse del sol y la lluvia, entre otras cosas.

Además de ayudar a combatir las inclemencias del clima, la indumentaria, es utilizada por el hombre para: Cubrirse por pudor y adornar o decorar. Se puede decir, que a lo largo de los años, la segunda ha sido más importante, ya que la de cubrirse por pudor aparecerá con la evolución de la cultura.

En el caso de las antiguas sociedades egipcias, donde predominaban las telas traslucidas, los habitantes no tenían problema alguno en mostrar sus cuerpos. Tanto hombres como mujeres, utilizaban una especie de falda, denominada "shenti" dejando sus torsos descubiertos. Además del acto de cubrirse por pudor, otro concepto que apareció con la evolución de la sociedad, fue el de asociar los pantalones al hombre. En estas sociedades, tanto faraones como plebeyos vestían prendas similares, la diferencia de rangos se veía reflejada en los colores y ornamentos utilizados por las clases más altas. Dichas clases, tenían acceso a costosos caracoles, utilizados para teñir sus vestimentas. La indumentaria de los faraones era igual a la de sus súbditos, pero enriquecida con atributos y adornos propios de la realeza. Como complemento de la vestimenta real, las tiaras y tocados eran de uso exclusivo de la realeza. Cabe recalcar que las coronas faraónicas fueron dos: La roja adornada con el cayado, para la realeza del bajo Egipto, y la blanca con

la cobra sagrada, para la realeza del Alto Egipto. Con la fusión de las dos tierras, se fusionaron también ambas coronas, dando lugar a la doble tiara que lucirían los faraones a partir de la unificación de los dos egipcios llevada a cabo por Narmer (Menes) hacia el 3000 a . C

La función de adorno se relaciona, entre otras cosas con el reclamo sexual. Según Dogana, gran parte de la vestimenta responde a la función de aumentar el atractivo sexual de quien la lleva y de atraer la atención sobre su cuerpo.

"Pueblos primitivos usaban la indumentaria ornamental para atraer al sexo opuesto más que para cubrirse". (Veneziani, 2007)

Otra función de la vestimenta es la de protección. La palabra "protección", en este caso, va más allá del concepto básico del abrigo, y se extiende a otros conceptos, como el de la denominada "función mágica", donde la vestimenta estaría protegiendo al usuario de los influjos negativos o por el contrario lo estaría ayudando a atraer influjos positivos.

"Las pinturas, los adornos y las rudimentarias ropas se utilizaron en un primer momento para atraer las fuerzas animistas positivas y alejar el mal" (Kemper, 1977)

Simmel (1988) afirma que el ser humano se viste para ocultarse detrás de máscaras, así como también sacrifica lo exterior para preservar lo interior por que tiene sanciones sociales, pero también lo hace para aparentar algo que quiere demostrar. Veblen

(1974) asegura que el sujeto se viste con la idea de presentar una imagen deseada de sí mismo ante los demás. Es decir, que además de la función de abrigo y de cubrirse por pudor la indumentaria posee una importantísima función de adornar, la cual está estrictamente relacionada con lo simbólico. Otra de las funciones que derivan del adorno, es la de definir el estatus de la persona. Según Veblen (1974), la vestimenta evidencia la situación económica de la persona. Esto se realiza, ya no en función de la protección del individuo, sino con el fin de lograr una apariencia en función de los demás.

Cuando Charles Darwin visitó Tierra del Fuego (1832), un territorio frío y húmedo azotado por constantes vientos, se encontró con que los nativos llevaban sus cuerpos dibujados y plumas en la cabeza. Lurie (1994), señala que el vestido primitivo de casi todas las partes del mundo, como el habla primitiva, está lleno de magia. En sociedades arcaicas, ciertos elementos cumplían las mismas funciones que el hecho de elevar una plegaria o un sortilegio. Es decir, que ya fuese por contagio o por semejanza, se le atribuía a un determinado objeto, el poder o la magia, de poder remplazar una plegaria o un embrujo. En el caso de un collar de dientes de tiburón, se solía creer que los dientes de tiburón dotaban a quien los llevara de las cualidades de un afortunado pescador (magia por contagio); mientras que las conchas de cauri, por su semejanza con el órgano genital femenino, eran utilizadas como amuletos protectores de la fertilidad y los dolores de parto, en sociedad prehistóricas hace más de veinte mil años (magia por simpatía).

Lurie (1994), cree que en la sociedad civilizada actual, la creencia en los poderes mágicos de ciertas prendas u objetos, sigue estando muy extendida, aunque muchas veces se la denigre llamándola superstición. No obstante, existen ciertas prendas o ropajes de cuentos populares (botas de siete leguas, capas de invisibilidad, anillos mágicos) que según Lurie, no han sido olvidados sino que han sido transformados, de tal forma que en la actualidad haya atletas o deportistas que no se consideren capaces de ganar una competencia sin una prenda o par de zapatillas determinados. La magia por simpatía o simbólica también se emplea cuando se utilizan dijes de cruces o estrellas, haciendo alusión a Jesús o a Jehová, es una forma no verbal, que posee el hombre de implorar protección a los dioses.

Umberto Eco, sostiene que el vestido descansa sobre códigos y convenciones y están definidos por sistemas de sanciones e incentivos capaces de inducir a los usuarios a hablar de forma gramáticamente correcta el lenguaje del vestido. Así como existen variaciones en las lenguas (se puede decir lo mismo de diferentes formas.), también las existen en los códigos indumentarios. Eco señala que dichos códigos existen pero suelen ser débiles. Con débiles se refiere a que cambian con cierta rapidez, por lo que suele ser difícil ampliar sus respectivos diccionarios y con frecuencia hay que reconstruirlos en el momento. Se debe estar atento para captar los códigos mientras se manifiestan, ya que inmediatamente se deshacen (Pasan de moda).

Estos códigos se pueden encontrar, por ejemplo, en revistas de moda. Estas existen desde el siglo XVIII, y desde entonces han tratado de llevar el vestido real a dos planos: vestido imagen (fotografiado) y/o vestido escrito (descripción del vestido real en palabras). Ellas tienen el "poder" de mostrar que prendas están de moda. No obstante, el individuo deberá ser capaz de reconocer por sí mismo, que revistas poseen códigos actualizados y cuáles no. Por otro lado, cabe recalcar que las tipologías se mantienen dentro de la "moda" por un determinado período de tiempo, al cual se denomina temporada. Una prenda puede permanecer de moda tanto una como varias temporadas seguidas, variando color, materialidad etc., pero manteniendo siempre su esencia.

El vocabulario de la moda incluye prendas de vestir, peinados, complementos, joya, maquillaje y adornos corporales.

Del mismo modo que el hablante medio de cualquier idioma conoce muchas más palabras de las que suele usar en una conversación, todo ser humano es capaz de comprender el significado de estilos de ropa que nunca se pondrían.

"Elegir la ropa, en una tienda o en casa, es definirnos y describirnos a nosotros mismos" (Lurie, 1994)

Sin embargo, en estas decisiones entran en juego cuestiones prácticas como: la comodidad, la resistencia, la disponibilidad

y el precio. Lurie (1994) considera la posibilidad, de que personas con guardarropas limitados, utilicen una prenda por el simple hecho de ser impermeable, caliente o simplemente cómoda así como ocurre en el habla, cuando las personas con vocabularios limitados utilizan adjetivos como bueno o malo. No obstante, esta falta de conocimiento de adjetivos, o en el caso de la indumentaria, el desinterés por el cuidado del aspecto personal, suelen dar, de todas formas, cierta información. Cabe recalcar, que tanto en esta cultura, como en muchas otras, hay ciertas prendas que son prohibiciones reglamentadas para ciertas personas. Una religiosa ortodoxa, por más calor que haga, jamás se pondría una mini falda o un short. Así como muy pocos hombres, sin importar las condiciones climáticas, se pondrían una falda o un vestido de mujer.

Lurie (1994), realiza una comparación entre diferentes tipos de palabras y diferentes tipos de prendas: La autora relaciona a las palabras arcaicas con tipologías vintage, sostiene que así como hay vocablos antiguos que se utilizan de vez en vez en ciertas oraciones, para denotar elegancia o conocimiento, lo mismo ocurre con determinadas prendas: se suele utilizar un solo camafeo victoriano, o un par de zapatos de los años 40. Un conjunto completamente compuesto por prendas arcaicas procedentes de un único período, dará a entender que se está haciendo una obra de teatro, o en su defecto disfrazado; A su vez, sostiene una relación entre palabras extranjeras y prendas extranjeras; Ropa informal y palabras vulgares, ambas suelen ser holgadas, descomedidas y de mucho colorido; Y finalmente,

adjetivos y adverbios con accesorios y/o decoración de la vestimenta. Según Lurie (1994), se puede defender la consideración de los adornos y complementos como adjetivos o adverbios-modificadores de la oración pero se debe recordar que los adornos y complementos de una época son componentes esenciales de la indumentaria de otra (Por ejemplo: Hubo un momento en que, antes de transformarse en decorado, los zapatos se ataban de verdad con hebillas.).

Cualquier lengua que sea capaz de transmitir información es a su vez capaz de transmitir desinformación. Es decir, que el lenguaje de la moda también puede mentir. No obstante, este tipo de engaño posee la ventaja de que, por lo general, no se lo puede acusar de ser voluntario. Según Lurie, las mentiras con respecto al vestir se pueden clasificar en: Blancas, grises o negras. Las primeras, son engaños piadosos, inocentes, como por ejemplo un traje de princesa de la Cenicienta; mientras que las negras están constituidas por disfraces de hippies utilizados por agentes informantes del FBI o uniformes militares robados, utilizados por espías. A su vez, estas mentiras, pueden ser voluntarias o involuntarias.

Lurie (1994) señala que el vestuario teatral, es un caso especial de fraude en el que el público coopera voluntariamente, reconociendo que las ropas que lleva el actor, como las palabras que pronuncia, no son suyas, sino de un determinado personaje. Sin embargo, estas prendas que para el actor son parte de un vestuario, en muchos casos, termina formando parte del guardarropas diario de algunos miembros del público.

Imaginemos que un diseñador de vestuario le asigna a un actor que esté interpretando el papel de un robusto y atractivo mecánico un determinado traje parecido a uno que ha visto en un bar de la localidad. Los mecánicos auténticos, al ver este programa y otros por el estilo, aceptan inconscientemente este vestuario como característico, (...). Finalmente, la vestimenta se hace habitual y por tanto genuina. (Lurie, 1994)

Además de los uniformes y el vestuario teatral, también existen aquellas prendas especiales que utilizamos en determinadas ceremonias, como por ejemplo: bodas, funerales, comuniones, entre otras cosas.

Existe un tipo de disfraz más ambiguo que el vestuario, y se escoge siguiendo el consejo de otros con el fin de engañar al espectador. Aquí se regresa a la idea de que, entre otras cosas, el ser humano se viste en función del grupo social que lo rodea, ya sea para destacar, para ser parte o para denotar jerarquía. Hay situaciones, por ejemplo laborales, en las que el individuo se vestirá de determinada forma, para crear una imagen ideal que lo favorezca a conseguir algún objetivo determinado. Esto se debe, a que hay libros y revistas que durante más de cien años se han ocupado de traducir el lenguaje correcto de la moda, diciendo a hombres y mujeres lo que han de ponerse para parecer distinguidos, sofisticados, serios entre otras cosas.

La autora considera, teniendo en cuenta el marco teórico formulado por Peirce, Saussure y Lurie, entre otros, que el ser humano utiliza signos para armar sistemas de creencias que le ayuden a comprender el mundo en el cuál vive.

Se cree también, que así como en un comienzo el hombre se valió de la indumentaria para manifestar necesidades básicas, con el correr de los años el sujeto se valió de la ropa para, cómo sostiene Lurie, comunicar o manifestar datos de su personalidad. La autora coincide con Lurie, cuando ésta afirma que una persona está comunicando, o mostrando determinada información de sí mismo a través de su forma de vestir, antes de pronunciar una palabra.

Capítulo 2: La semiótica en el teatro.

2.1 Orígenes del teatro.

En este capítulo la autora describirá la función del icono, el símbolo y el índice en el teatro, utilizando como marco teórico principal el texto "Semiótica del teatro" de Fernando de Toro.

El teatro, como se conoce en la actualidad, tiene sus orígenes en Grecia, no obstante, antes de su nacimiento existieron diversas manifestaciones como: bailes, danzas y rituales, que según Jean Jonvent (1963), constituyen las más antiguas formas del arte escénico. Estas primeras manifestaciones dramáticas son las prehistóricas danzas mímicas que realizaban los chamanes de las tribus, acompañándose de música y de masas corales en sus conjuros, con el fin de ahuyentar los espíritus malignos.

Hace más de cuarenta mil años atrás el hombre comenzó a comunicarse con sus semejantes. Con el objetivo de pedir ayuda, dar órdenes, rechazar miedos y afectos, el hombre prehistórico utilizó pies, manos, rostros y diferentes tonos de voz para emitir signos y señales (Oliva - Torres Monreal, 2003). Los mismos autores manifiestan que si bien esto no era todavía ni teatro ni teatralidad (era simplemente diálogo, comunicación elemental y primaria), contenía elementos y códigos (basados en el gesto, el movimiento y la voz) que formarán parte del lenguaje múltiple del teatro.

Como se mencionó en el capítulo anterior, el hombre comenzó a divinizar elementos como el sol, la luna, el mar y algunos animales, para tratar de explicar ciertos fenómenos naturales, como tormentas, sequías etc. (Veían estos fenómenos como castigos de los dioses a los que temían). Esta comunicación, a través de rituales, tenía como objetivos esenciales: Suplicar benevolencia, dar gracias, pedir favores.

Oliva y Torres Monreal (2003), manifiestan que el hombre prehistórico encontró modos de ritualizar los preparativos del trabajo y las celebraciones de éxitos. En el primer caso, las pinturas rupestres demuestran una incipiente función de la ficción dramática: disfrazarse de animal. Revestido en pieles y untado de oloroso sebo, el hombre engañaba al rumiante interpretando un primer papel por el que cobraba, cueros y carnes. "Las tribus a lo largo de siglos y siglos, van conformando ritos, ceremonias, y formas de expresión primitivas, en las que aparecen los primeros gérmenes de teatralidad". (Oliva-Torres Monreal, 2003). Barthes define la teatralidad como:

... el teatro menos el texto, es un espesor de signos y de sensaciones que se construye en la escena a partir del argumento escrito, es esa especie de percepción ecuménica de artificios sensuales, gestos, tonos, distancias, sustancias, luces, que sumerge al texto en la plenitud de su lenguaje exterior. (Barthes, 1964)

A su vez, la define como un factor de creación y no de realización. Por otro lado, según Oliva-Torres Monreal (2003), se entiende por teatralidad, a la serie de manipulaciones que se producen en un hecho concreto para poner en relación un espacio ficcional con otro real; el primero debe poseer los requisitos para establecer dicha relación de forma convencional; el segundo estará ocupado por un grupo de receptores, el público, dispuestos a aceptar dicha relación. Entre los actores (emisores) y el público se establece una comunicación especial cuyo código viene dado por las aludidas manipulaciones.

La diferencia entre teatralidad y teatro se encuentra en que para que se produzca teatro, se habrá de delimitar las fronteras de la relación extra ficcional y enfrentar a los que actúan con los que observan la acción. En las primeras manifestaciones dramáticas, mencionadas anteriormente, el pueblo en su totalidad participaba del rito, no había una diferencia marcada entre actores y observadores, esta diferencia se va a dar más adelante en la antigua Grecia con la aparición del primer actor

La palabra teatro viene del término griego *thetrom*, derivado del verbo *theáomai* (ver, contemplar), que vendría a significar el lugar desde donde se ve la escena.

Oliva- T. Monreal (2003) señalan que las primeras ceremonias tribales de súplica o de agradecimiento se expresaban por medio de signos como: voz modulada, expresión corporal, máscaras, música. Como toda la colectividad participaba, era preciso que las formas estuviesen prefijadas de antemano. Se trataba también de formas depuradas, ya que para comunicarse con los elementos

divinizados, la comunidad debía dar lo mejor de sí misma. El espacio participaba igualmente del carácter sagrado del rito y de su ejecución, que, por otra parte, contribuía a confirmar la continuidad del grupo social como tal.

Pronto se destacó un persona con cualidades especiales, entre ellas la de curar. El grupo interpretó que está persona estaba próxima a la divinidad y que sus dones le venían de nacimiento o por influjo directo de dicha divinidad. Esté individuo será el chamán,

...especie de mago, sacerdote y hechicero, cuya influencia en el grupo fue enorme. Su trabajo se inscribía dentro de la antigua evocación de rituales animistas de alto componente sincrético, necesario para la consecución de un poder mágico que le permitiera apropiarse de las almas para obtener la experiencia o sabiduría de sus antepasados.

(Oliva- T. Monreal, 2003)

Los chamanes contaban con un programa de preparación que recuerda al de los actores. Aprendían desde prestidigitación (Arte o habilidad de hacer juegos de manos y otros trucos para distracción del público) hasta nociones de pantomima (Representación por figura y gestos sin que intervengan palabras.), pasando por el arte de fingir desmayos, simulación de crisis nerviosas, vómitos, y un sinfín de trucos que daban a su oficio cierto tono didáctico, sólo que con una importante diferencia: éstas prácticas eran más existenciales que artísticas. Todos los miembros de la comunidad eran actores del

mismo espectáculo, aunque con diferente cometido; dos principales, el curador, y el por curar, y una serie de testigos, o coro mudo, cuando lo había.

La función principal del chaman era convencer de una realidad imposible que no imitaba a la verdadera, aunque en ella la sub conciencia jugara un papel importante. Su intención principal era la de curar; no la de recrear una ficción. Estamos ante un caso muy limitado de actor, con funciones próximas a las del intérprete moderno, pero con profundas diferencias. (Oliva-Torres Monreal, 2003)

No obstante, no se deben confundir estas incipientes manifestaciones con las primeras formas auténticamente teatrales que de aquellas surgieron. Los autores consideran importante la distinción entre rito o comunicación no fingida (donde todos son participes de la acción) y el teatro fundado no en la realidad o en el rito, sino en la figuración (ficción) de dicha realidad o de sus formas rituales, estando destinada esta ficción a un público que no participa en su realización. Oliva-Torres Monreal (2003) señalan que las celebraciones (tanto en la india y el Egipto antiguo, por ejemplo) tenían un origen similar: el culto a los dioses, con formas de representación que, partiendo de la danza y el rito, adquieren diferentes fisonomías según la particular idiosincrasia de cada pueblo. Todos surgen de un esquema parecido: espacio sagrado, templo o altar, y primitivos actores-danzantes que giran a su alrededor.

A su vez apuntan que en el año 2000 a. dC., ya había manifestaciones dramáticas en las tierras del Nilo en la mayoría de los casos presididas por el conocido culto a los muertos que esa civilización profesaba. Los egipcios representaban a los vientos, la vida diaria y sus costumbres, y los hechos sagrados procedentes del culto a los dioses, siempre a través de danzas y canciones. La más famosa de estas celebraciones tenía lugar en torno a Osiris, y se desarrollaba en el desierto, delante o en el interior del templo. La duración era de ocho días, que corresponden a cada uno de los actos de la obra. Los intérpretes-sacerdotes y pueblo- utilizaban un vestuario en el que predominaban las telas blancas, transparentes para las muchachas. Los actores llevaban gran cantidad de adornos corporales, como pelucas y trenzas, y fuertes colores para el rostro, empleando la anilina para azular los ojos.

El culto a Dionisos, origen del teatro griego, se fijó en Atenas siguiendo rituales venidos de las proximidades del Nilo. Según los autores Oliva-Monreal (2003), la tragedia griega nace del ditirambo o de los solistas del ditirambo, y la comedia de los himnos fálicos. El Ditirambo era un coro integrado por unos cincuenta hombres o niños. Su contenido era más lírico que dramático. Los ditirambos servían para invitar a los dioses a que descendieran a la tierra para presenciar el canto del coro, con el que se agasajaría a uno de esos dioses, Dionisos.

“Los griegos personificaban en Dionisos todas las fuerzas misteriosas, bienhechoras y aterradoras de la naturaleza” (Oliva-Monreal, 2003).

En el Ática, las fiestas estaban dedicadas a Dionisos, de ahí que se las denominase fiestas dionisias o dionisaicas. Las dionisaicas tenían lugar tres veces al año: En primavera (Marzo), estaban las grandes fiestas dionisaicas o de la ciudad de Atenas, aunque la hegemonía de esta ciudad les dio pronto un carácter panhelénico. Estas fiestas duraban seis días, y en ellas, tras el surgimiento del teatro, se celebraban tres concursos dramáticos a los que se presentaban los grandes autores. En enero se realizaban las dionisiacas leneas, fiestas exclusivamente atenienses, duraban cuatro días y no contaban con concursos ditirámicos. Finalmente existían las dionisaicas rurales, a finales de diciembre, en los poblados griegos. En las grandes dionisaicas, se cantaba el ditirambo, Comenzaban con una procesión en la que se traía la estatua de Dionisos desde Eleuteras. En las dionisiacas rurales el dios era traído en un carro naval (Lo que se conoce en la actualidad como carruaje o carrosa de carnaval) y la procesión iba precedida por un sacerdote. El carro de Tespis tenía igualmente la forma de carro naval: Se debe pensar que Grecia está poblada de islas. El elemento característico del ditirambo solía ser un ritornelo (Repetición de una sección o fragmento de una obra) lanzado como un grito por el coro. Con estos gritos alternaba el canto del guía del coro, llamado exarconte o corifeo, En ellos se solía implorar la llegada de Dionisos, dios de la fertilidad animal y agraria.

El teatro antiguo griego estaba compuesto por tres partes principales: La Orquesta, la escena y el teatro principal (Koilon). La orquesta, era un espacio semi circular central, situado en frente de la escena, donde se ubicaba el director de los coros.

El lado de la escena, dando la cara al público, servía de fondo y estaba casi siempre decorado como palacio o templo. La escena tenía dos o tres entradas para los actores. Posteriormente se desarrollo la escenografía (pintado de la escena). Entre la escena y las galerías había dos entradas, llamadas *Parodois*, una a cada lado del escenario, por la cual entraban el coro y las personas que venían templo o del palacio. El lado derecho estaba destinado a la gente que venía de la ciudad, mientras el izquierdo destinado a la gente que venía de fuera de la ciudad o de los campos. La mayor parte de la escena de la obra se desarrollaba en la Orquesta, La parte plana del escenario, *theologion* estaba destinada a los dioses. Los asientos delanteros, llamados *poedria* (platea) estaban destinados a los sacerdotes y a los funcionarios del Estado. El más honorable espectador del teatro era el sumo sacerdote llamado *Eleftherios Dionysio*.

Según Oliva-Monreal (2003), el origen de la tragedia y la comedia estaría en el desarrollo del texto cantado por el exarconte y de los ritornelos gritados por el coro en los ditirambos. Se debe pensar en un diálogo inicial entre el coro y el exarconte, que no estaría muy lejos de los diálogos entre coro y corifeo en la tragedia. Posteriormente, el corifeo se

separó del coro para dar lugar al primer actor. Este paso capital se le atribuye tradicionalmente al actor y autor trágico Téspis (540 a.C). Con la aparición del primer actor nace en realidad el teatro occidental propiamente dicho. Esto es fácilmente comprensible si se imagina que este primer actor no sólo dialoga con el coro, sino que acompaña su diálogo con la acción. Es decir, no solo recita o canta, sino que actúa: es sujeto y objeto de la acción. Este primer actor (corifeo) solo necesitaba una mesa junto al altar de Dionisos para dialogar con los *chorentae* (coros). Esta mesa se colocaba en el centro de la orquesta. Cuando comenzaron a aumentar los actores la mesa se convirtió en plataforma, hasta llegar a un punto en el que la importancia de la representación llegó a requerir una habitación o barraca. También entonces se comenzaron a levantar gradas de madera para el público, ya que este aumentaba cada vez más, y ya no podía situarse en filas, de pie, alrededor del altar o *thymele*. (Jovent, 1963).

Jovent (1963) describió que las localidades de los teatros estaban colocadas en semicírculo, apoyadas sobre la pendiente rocosa de la Acrópolis. Al final del graderío existía una columna y detrás continuaban los asientos. En el centro de la orquesta estaba el altar de Dionisos y a su alrededor danzaba el coro. Por su parte, la *scena* (escenario), se encontraba enmarcada por tres muros. Uno de frente y otro a cada lado. El muro del centro solía adornarse con columnas, estatuas y frisos. A su vez, contaba con tres puertas; La central, de mayor tamaño, era por donde ingresaban los dioses y héroes; Las otras dos eran para los personajes secundarios. En la época de Sófocles (496

a.C- 406 a.C, poeta trágico de la Antigua Grecia) ya existía el telón; una cortina doble que se desplegaba hacia los laterales. Los decorados, estaban colocados a modo de forrillos, tras las puertas de enfrente. Estos decorados, con forma de prismas atravesados por un eje, eran giratorios y en cada una de sus caras tenían pintado un motivo diferente conforme a los tres géneros teatrales de entonces: Tragedia, comedia y sátira. El escritor señala, que la tragedia ocurría en templos o en palacios; la comedia en interiores, calles, o plazas y la sátira en grutas o arboledas. El sumo sacerdote tenía una silla reservada con varios puestos de honor a su alrededor. A la zona de gradas se la denominaba; Bajo (lugares reservados para los altos dignatarios); Medio (Sitio que ocupaban los ciudadanos) y Alto (sector de las gradas destinada a la plebe).

Las primeras tragedias griegas ensalzaban las virtudes de los dioses. Esquilo (525-456 a.C), Sófocles (496-406 a.C) y Eurípides (480-406 a.C) se inspiraron para sus concepciones en los poemas homéricos, primer cantor de dioses, semidioses y héroes. En la comedia griega se puede considerar tres etapas: antigua, media y nueva. La primera era esencialmente satírica. Los autores presentaban en escena, perfectamente descritos, con sus nombres auténticos incluso, a los jefes de Estado, a los filósofos, poetas, magistrados y generales. Muchos autores fueron castigados por sus audaces mordacidades, entre ellos el poeta Eupolis, al que Alcibiades mandó arrojar al mar. Esto finalizó cuando cayó el gobierno de Atenas (404 a.C) en poder de una oligarquía tiranía que empleó la censura, prohibiendo que se

llevasen a la escena personajes públicos. De todos modos, no se consiguió que los autores desistieran de sus propósitos de expresar lo que libremente sentían. Continuaron imitando a los gobernantes y hombres de Estado, poniendo nombres supuestos a los personajes, pero el público los reconocía fácilmente. A este período pertenece la comedia media (400 a 336 a.C). No duró mucho, sin embargo, porque, considerando que era igualmente peligrosa, fue también prohibida. Nació entonces la comedia nueva (336 a 250 a.C), donde la sátira es remplazada por la comedia social, con tramas y personajes cotidianos y familiares. Su principal autor es Menandro. La comedia carece del coro y, aunque no tiene ya el cariz personal de las primeras obras griegas, conserva aún su prístico ímpetu lleno de ironía.

Las representaciones empezaban muy temprano, poco después de la salida del sol. El precio de las localidades, el *teorikón*, era de dos óbolos. Desde los tiempos de Pericles (495 a. C.- 429 a. C.) el gobierno daba un óbolo para la entrada y otro para la merienda a los pobres. Los gastos de sostenimiento del teatro eran sufragados por los ciudadanos pudientes. Los que pagaban para el sostenimiento del teatro se llamaban *coregas*, eran elegidos por los arcontes y tenían que mantener a los individuos necesarios para componer el coro. En un principio, el autor y el actor eran una misma persona. Esquilo elevó a dos el número de actores que intervenían en la representación dramática. En la época de Sófocles eran tres ya los actores, e incluso más, ya que a veces sucedía que en alguna representación se precisaban más intérpretes.

Cabe recalcar la importancia del sentido religioso del teatro griego, al menos en sus primeras manifestaciones. La oposición entre un teatro religioso y un teatro no religioso no habría tenido sentido. La invocación a los muertos y a los héroes (emparentables con los dioses), las procesiones de Dionisos o Fales, las danzas rituales, todo puede ser o es o todo es religión. En Grecia el hombre se encuentra en continuo diálogo con la naturaleza a la que diviniza y con la que asimila a sus héroes.

2.2 El funcionamiento del signo teatral.

Anne Ubersfeld (1993) define al lenguaje como un sistema de signos destinados a la comunicación, y manifiesta que el teatro no es un lenguaje, no existe un lenguaje teatral. Según Ubersfeld, en la representación no se dan elementos aislados equivalentes a los signos lingüísticos. A su vez, expone que cualquier identificación del proceso teatral con un proceso de comunicación (emisor-receptor-mensaje-receptor) se presta a los ataques formulados por Mounin (Según Ubersfeld, 1993) quien manifiesta que el texto teatral, sin construir un lenguaje autónomo, puede ser analizado como cualquier otro objeto lingüístico según: las reglas de la lingüística; El proceso de comunicación (ya que posee actores público, mensaje etc.) Y la representación teatral que constituye un conjunto (o sistema) de signos de naturaleza diversa que pone de manifiesto un proceso de comunicación en el que concurren actores (serie

compleja de emisores), el texto que conforma una serie de mensajes y un público o audiencia (receptor múltiple presente en un mismo lugar). Que el público no pueda responder en el mismo código que los actores no implica que no se de comunicación. La identidad de códigos de ida y vuelta no es una condición indispensable en la comunicación.

Por otra parte, Ubersfeld (1993), señala que el signo lingüístico se caracteriza por: su arbitrariedad, es decir que la conexión entre significante y significado no se basa en una relación causal. Según Saussure, la prueba de esta afirmación reside en que las distintas lenguas desarrollan diferentes signos, diferentes vínculos entre significados y significantes, de otra forma sólo existiría una lengua en el mundo. Aún aceptando la arbitrariedad del signo en lo que respecta al vínculo entre significado y significante, esta conexión no es arbitraria para quienes usan una misma lengua, ya que si esto fuera así, los significados no serían estables y desaparecerá la posibilidad de comunicación; Y su linealidad, ya que son descodificados sucesivamente en un orden cronológico. El tercer elemento de la tríada del signo es el referente (elemento al que reenvía el signo en el proceso de la comunicación, no puede ser referido imprudentemente a un objeto en el mundo, existen referentes imaginarios.). La autora ofrece el siguiente ejemplo: Silla: significante del morfema silla (gráfico o fonético) por significado el concepto silla y por referente la existencia o la posibilidad de existencia de un objeto silla.

“El teatro dentro de las artes del espectáculo tiene un lugar privilegiado en cuanto a la producción de signo, debido principalmente a los diversos sistemas de significación que integran su práctica” (Fernando De toro, 1992)

De Toro (1992), afirma que el signo teatral no puede ser reducido a un solo signo ni a unidades mínimas de significación. En el espacio escénico todo es signo y percibido como tal por el espectador: la pluralidad y polifonía de signos en el teatro es inmensa. Desde el momento en el que un actor circula en la escena, desde el momento en el que se levanta el telón, el espectador está ante una realidad significada por la mediación del signo y de sistemas de signos.

El teatro para significar, en el proceso de semiosis, debe valerse de signos procedentes de la naturaleza, de la vida social y de diversas prácticas artísticas, pero De Toro manifiesta que estos signos jamás serán comunicados directamente, sino a través de signos, incluso en el teatro realista. El autor, señala que los trece sistemas de signos que establece Kowzan, pueden resumirse, en cuanto a su naturaleza, por la acertada frase de Petr Bogatyrev: “Todas las manifestaciones teatrales son pues signos de signos o signos de cosas” (Bogatyrev, 1976).

Este signo de signo o signo de objeto, se caracteriza por la movilidad del signo y consiste en la mutación que sufren los mismos en el teatro. Esta mutación tiene una estrecha relación

con el ícono-índice-símbolo. Esta alteración de los signos consiste en que los signos de una sustancia determinada van a asumir la función de signos de una sustancia diferente, operando una transformabilidad significativa (de Toro, 1992).

La puesta en escena de Rey Lear realizada por I. Bergman en Barcelona en 1985, se vale precisamente de esta de esta posibilidad transformativa del signo para establecer el decorado, los accesorios, para construir el objeto teatral. Aquí, los comediantes se transforman en objeto, en el sentido estricto del término, y tienen diversas funciones, por ejemplo, el cuerpo de los comediantes servirá para dividir el espacio escénico de diversas maneras, indicando la división del reino, estableciendo muros o divisiones internas del espacio (...). También el cuerpo del comediante sirve como accesorio: mesa, silla. (...). Cuando no actúan, permanecen estáticos cumpliendo la función de objetos. (De Toro, 1992)

La transformabilidad inversa se da cuando del objeto material se despoja de la sustancia que le es propia para adquirir otra. Según De Toro (1992), en la alteración del signo teatral reside la esencia de la teatralidad, donde todo signo puede perder la sustancia que le es propia para adquirir otra, si perder efectividad. Además de ser: signo de signo, signo de objeto, mutable, el signo teatral posee otra característica: La redundancia. Ésta tiene que ver con el aspecto comunicativo del espectáculo teatral, con la emisión de un mensaje y su recepción

por el público. Además de asegurar la comunicación teatral, tiene la función de precisar la parte material, significante de los signos en la escena, es decir, que esos signos (decorado, vestuario, gestualidad, etc.) adquieren su función en tanto signos productores de sentido, evitando la neutralidad significante (De Toro, 1992). Se comprende a la redundancia no solamente como una sobrecarga de significados e informaciones, sino también como a función que hace legibles los signos y su traducción escénica y receptiva.

Tanto el ícono como el índice y el símbolo, constituyen la forma de semiótica que caracteriza esencialmente el teatro. De Toro afirma que en ellos se organiza toda la producción de sentido independientemente de la substancia de expresión de los signos en cuestión. Cada uno cumple una función específica en el espectáculo teatral: mientras que el ícono es fundamental para proyectar y materializar la imagen del mundo posible, el índice y el símbolo cumplen funciones diegéticas e interpretativas.

De Toro señala que la iconización teatral es una función semántica y nunca se da en un vacío cultural, sino que por el contrario, los íconos obedecen a un código social, es decir que buscan, en cierta forma, representar la realidad. La semejanza entre el signo icónico y el objeto que éste representa queda asegurada por el espacio cultural de donde procede ese tipo de iconización. "Representar icónicamente un objeto significa entonces, transcribir según convenciones gráficas (u otras) las propiedades culturales que le son atribuidas." (De Toro, 1992).

El mismo autor sostiene que cuando se habla de función icónica no se hace referencia solo al hecho de que el ícono cumple ciertas funciones representativas en el teatro, sino también a de qué modo las cumple. La semejanza que el espectador reconoce entre el signo y el objeto al cuál remite tiene que ver con los siguiente: el signo puede ser distinto al objeto (en forma) pero debe cumplir las mismas funciones de éste por medio de iconos (por ejemplo, emplear la mano como revolver), o a través de signos contiguos o metonímicos (Un palo es escoba como caballo).

El ícono, según De Toro, cumple en el teatro la función esencial de representar (materializar referentes en la escena). Esta materialización puede ser visual, lingüística o verbal. Entre los iconos visuales se distinguen: aquellos en relación con el actor, y aquellos relacionados con el objeto. En el primer caso, el actor es un ícono del personaje al cuál interpreta, su cuerpo es o pretende ser el del personaje en cuestión. De Toro señala que el espectador ya tiene una idea de cómo es ó debería ser, por ejemplo Hamlet o Edipo Rey, y que cuando se rompe esa codificación establecida por un tradición icónica de algunos personajes, se produce una desorientación y distanciamiento en el público. Otro ícono que forma parte del cuerpo del actor es el ícono kinésico, éste se da cuando el comediante imita y crea un ícono visual a través de la gestualidad, abstrayendo propiedades del objeto imitado. Finalmente, el ícono visual que reproduce objetos puede hacerlo de dos formas: Representar una imitación fiel del objeto o persona, produciendo así un ícono literal o mimético, como es usual en el teatro realista; O

producir un ícono contiguo, es decir, reproducir solo ciertos rasgos esquemáticos del objeto. "Es particularmente (...) el ícono visual el que se encarga de la producción de signos de signos del objeto a través de las dos formas señaladas, y donde la mutabilidad y redundancia del signo será evidente, puesto que es complementado por el lenguaje y apoyado por íconos visuales". (De Toro, 1992).

De Toro, señala que el índice teatral posee una función capital en la puesta a en escena, ya que permite contextualizar la palabra escenificada en varios aspectos. A diferencia del ícono el índice siempre se encuentra presente materialmente en la escena. El índice no representa sino que señala, por eso es unívoco mientras que el ícono es polisémico. Estos pueden ser: Gestuales, Ubersfeld señala que el gesto tiene un carácter doble: Por un lado es ícono de un gesto en el mundo, ya que es reconocido como tal, y puede ser ícono de un elemento del mundo que el gesto describe o evoca, y por otra parte, el gesto es el índice de un comportamiento, de un sentimiento y /o de una relación con otro, de una realidad invisible. De toro señala que un gesto es capaz de adelantar el discurso que vendría a explicitarlo; De espacio y temporales, todo objeto en escena es a su vez ícono e índice. Sí se considera que en la puesta en escena todo es signo de signo o signo de un objeto, un decorado, un vestuario, una iluminación o un tipo de música operan como índices ya sean espaciales o temporales, indicando el período ante el cual se está y esto estará acorde con el vestuario de los personajes; El índice social opera a través de una fusión de

índice gestual, discursivo, y del objeto. De Toro señala que la manifestación gestual de un personaje puede consistir en una gestualidad codificada de ciertos sectores. Como ocurre en la puesta de *Ubú rey* realizada por Anton Vitez (1981), donde la gestual, el mobiliario, el vestuario, sitúan a los personajes en un ambiente de alta burguesía, el cuál es contrapuesto por las escenas escatológicas que desacreditan ese estatuto de la clase pudiente como clase alta.; El índice ambiental es aquel cuyo funcionamiento tiene que ver con la parte afectiva y emotiva del teatro. Tanto la música como la iluminación pueden revelar estados de ánimo sombríos o alegres, indicar el paso de la realidad al sueño, o viceversa, sin ninguna mediación verbal; Finalmente la función diegética consiste, según De Toro (1992), en tres funciones complementarias que proveen la base donde se desarrolla el discurso de los personajes, asegurando su linealidad y continuidad icónica permitiendo a través del objeto mantener la estabilidad de un espacio/tiempo. La continuación o extensión de un mismo decorado-espacio le da la pauta al espectador de que aún está en un mismo espacio/tiempo. El índice cumple una función diegética en cuanto contribuye y es esencial a la articulación y conexiones de situaciones concretas.

Finalmente, la función simbólica del signo es esencialmente pragmática en cuanto el símbolo establece un contacto directo con el espectador, en la medida que la relación entre símbolo y objeto simbolizado es arbitraria, el espectador deberá establecer esa relación que no está dada de antemano, como en el caso del ícono y del índice. De toro aclara que los símbolos

también están culturalmente codificados (La bandera significa patria y/o nación). No obstante, debido a la dimensión efímera y a la constante creación y producción de símbolos que se da en cada puesta, la codificación cultural según De Toro (1992) de poco sirve para leer los símbolos. Por ende, la lectura simbólica que realiza el espectador es siempre *in situ*, y opera por acumulación, desarrollo y reiteración de un mismo significante (visual o verbal) o de diversos significantes que apuntan a la producción de un mismo significado. Diferencia del índice y el ícono, el símbolo opera fundamentalmente y únicamente por connotación. De Toro (1992), encuentra que la problemática central de la simbolización reside en la distancia que hay entre el signo y el referente que pretende significar. Mientras que dicha distancia, en el caso del ícono es insignificante (por ser mimética) y en el caso del índice es existencial (contigua, metonímica), en el símbolo la distancia es más amplia y su interpretación dependerá dialécticamente de la forma de producir ese signo simbólico y de las capacidades de los espectadores. Con el fin de analizar las formas de simbolizar en el espectáculo teatral, el autor, realiza una distinción entre: símbolo visual y símbolo verbal. De Toro sostiene que en su función pragmática, los símbolos son esencialmente visuales y secundariamente verbales. Tanto el cuerpo del comediante como el del personaje al que representa pueden llegar a ser símbolo. Éste puede ser inscrito simbólicamente, esto es, connotar un sentido que trasciende su dimensión puramente icónica. De Toro (1992) señala que muchos de los personajes del teatro griego (Edipo), del teatro europeo

(Tartufo, Hamlet) entre otros, pueden ser considerados como símbolos universales. Debido al modo de presentación del símbolo (acompañado de la puesta en escena), puede orientarse su connotación en un cierto sentido, por ejemplo considerar a Edipo como símbolo del incesto. A su vez, el cuerpo del personaje puede por sí mismo simbolizar diversos aspectos sobre el hombre en general, despojándose de todo elemento narrativo verbal. "El cuerpo es simbólico hasta el punto que en la escena se transforma en una maquina productora de signos que invoca la temática colectiva, cosmogónica y universal del hombre" (Krysinski, 1981). Por otra parte, los símbolos verbales, se constituyen por el empleo del habla, el cual mediante la reiteración de determinados enunciados, comunica o connota un sentido que trasciende un nivel meramente denotativo. La música, e incluso los ruidos y sonidos, pueden jugar un rol simbólico en una obra. No obstante, el empleo de este procedimiento para simbolizar es bastante más complejo que cuando se trata de hacerlo por medios visuales. Es por esto que, generalmente, estos recursos son utilizados como apoyatura a la acción.

Prieto distingue entre dos signos: No intencionales, que llama indicios (humo indicio de fuego) y signos intencionales que llama señales (el mismo humo puede señalar mi presencia en el bosque si este ha sido el código convenido para mi reconocimiento). Las señales y los indicios pueden ser verbales o no verbales.

Según Ubersfeld (1993), manifiesta que en el terreno de la representación todos los signos son señales ya que, teóricamente, todos son intencionales lo que no impide que sean también indicios de algo diferente a su denotado principal. A diferencia de Peirce, Prieto, muestra que el indicio, lejos de marcar una relación evidente, implica un trabajo de clasificación en función de una clase más general "el universo del discurso". Todo signo teatral es a la vez indicio e icono (a veces también símbolo): Icono por ser el teatro, en cierta medida, una producción-reproducción de las acciones humanas; Indicio, puesto que todo elemento de la representación se inserta en una serie en la que adquiere su sentido. (Anne Ubersfeld, 1993).

La representación: está constituida por un conjunto de signos verbales y no verbales, el mensaje verbal figura en el interior del sistema de la representación con su materia de expresión propia (materia acústica, la voz). Comportando dos especies de signos: Signos lingüísticos y Signos acústicos (voz, expresión, ritmo, tono, timbre, etc.). Por otro lado, el mensaje verbal: viene denotado según dos códigos (acústico y lingüístico) A ellos se unen otros códigos, gracias a los cuáles pueden ser decodificados los signos no verbales (códigos visuales, musicales, proxénicos etc.). En la representación, todo mensaje teatral exige, para ser decodificado, una multitud de códigos, lo que permite, paradójicamente, que el teatro sea entendido y comprendido incluso por quienes no dominan todos los códigos.

A esto hay q añadir los códigos propiamente teatrales y en primer lugar el que supone una "relación de equivalencia" entre los signo textuales y los signos de la representación. Se puede considerar como código teatral por excelencia el que se presenta como "un repertorio de equivalencia". Este código teatral es tan flexible, tan mudable y dependiente de las culturas como pueda serlo el código de la lengua.

2.3 ¿Qué es el vestuario?

El vestuario es el conjunto de prendas, trajes, complementos, calzados, accesorios, utilizados en una representación escénica para definir y caracterizar al personaje. (Palacios, 2009)

Moda y vestuario son conceptos antitéticos, con propósitos opuestos. El vestuario es una herramienta que utiliza el director para ayudar a contar una historia. El diseño de vestuario se ocupa del "quien" (¿Quién es este personaje? ¿Qué se puede esperar de él?). Antes de que un actor pronuncie una palabra, su vestuario ya ha hablado por él. El compromiso de los diseñadores de vestuario es crear personajes veraces.

... el vestuario debe ser lo bastante parecido al aspecto del público como para no llamar mucho la atención, pero también tiene que diferenciarse lo suficiente como para responder las necesidades de la narración. (CS. Tashiro, según Palacios 2009)

J. Michael Gillete señala que el vestuarista tiene como tarea expresar a través del vestuario, la personalidad de los personajes de una obra, retratando su personalidad, reflejando una época. "En la comunicación visual, el vestido emite una información que sitúa al espectador en una determinada época, fija un modo de vida, el nivel social de cada personaje, edad, nos expresa el carácter de una persona, su estado anímico, sus potencialidades y sus debilidades." (J. M. Gillete, 1992). En algunas obras, se suele definir la función de un personaje delineando su profesión (Militar, vendedor, médico, etc.). Por otro lado, el vestuario contribuye a que se centre la atención en determinado personaje o que se lo rechace visualmente. "El diseñador de vestuario viste una personalidad" (J. M. Gillete, 1992).

Nicola Squicciarino (1990) manifiesta, que el vestido nace para mostrar u ocultar, especialmente como una forma de ornamentación, más que como algo funcional.

El mismo autor plantea que a la hora de diseñar un vestuario, el vestuarista lleva a cabo el siguiente proceso creativo. Comienza por un dibujo, que marca una silueta que dará proporciones diversas a los personajes (estas siluetas han ido cambiando según época y país). El vestuario es el testimonio de una época; fija un modo de vida, un nivel social, una actitud psicológica de una sociedad y sus personajes.

Gillette (1990), manifiesta que hay ciertos elementos a tener en cuenta al momento de elaborar un vestuario. El diseñador de vestuario, proyectará y confeccionará sus figurines completando, dramática, funcional y plásticamente el diseño escenográfico y de la puesta en escena. A si mimo, encontrará la línea, la forma, el color y la textura del traje que dese diseñar desde una apreciación lógica y sensible de: La situación dramática, el rasgo de personalidad que predomina del personaje a vestir, la época, los rasgos físicos sugeridos en la obra, el rango social de los personajes y el tipo de vínculo y relación que mantienen entre ellos los personajes.

El mismo autor señala que el vestuario funciona como herramienta del director para expresar: Época (En muchas ocasiones, el regisseur-director artístico- respeta y mantiene la época en la que se desarrolla la acción dramática de determinada obra. En este caso, la puesta en escena contendrá detalles, costumbres y trajes que serán fieles a la misma); Estilo (También se puede plantear como idea de puesta en escena un estilo pictórico o arquitectónico determinado, entonces tanto la escenografía como el vestuario expresarán la línea del estilo elegido); Carácter (El vestuario de una obra, le dará claves al espectador de la personalidad de cada personaje: Su condición social, costumbres, hábitos, profesión etc. Y a su vez, transmitirá la importancia del personaje en la trama de la obra. Esto quiere decir, que el vestuario de un personaje secundario no contará con el mismo grado de elaboración que el traje de un personaje principal.); Significado (El vestuario significará en la comunicación visual

del espectáculo lo que se busque expresar a través del mismo, permitiendo que el espectador pueda comprender al personaje, sin necesidad de que este hable); Y color (A través del color, el vestuarista, podrá sugerir infinidad de imágenes, sentimientos y aspectos psicológicos de un personaje). Cada color representa determinadas emociones y/o características que los vestuaristas deberán tener en cuenta a la hora de elegir los colores de los trajes diseñar: Azul, es el color del agua y el cielo, y por lo tanto se lo asocia con : espiritualidad, paz, y se puede llegar a asociar con un estado anímico depresivo; Rojo, es el color de la sangre y el fuego, por ende se lo relaciona con: la pasión, la tragedia, el poder, el peligro; Verde, color del pasto, de la naturaleza, está asociado a: la juventud, la vitalidad, la magia y el misterio; Amarillo, es el color de sol y simboliza: Alegría, poder y gloria; Violeta, color del clero y la majestuosidad, se lo asocia con: Vejez, sufrimiento, templanza; El blanco es el color de la nieve y por ende simboliza: pureza, inocencia, castidad, divinidad; Su antagónico, el negro, está relacionado a la muerte y a la falta de las cosas (vacío) dolor, luto.

Además del diseño y elaboración de los trajes, los vestuaristas, deberán tener en cuenta la caracterización de los mismos. Es decir, que el maquillaje escénico está estrechamente relacionado con el estilo y el diseño del vestuario completando así el signo del personaje de la obra. Para diseñar una caracterización se tendrá en cuenta: El estudio del carácter y la personalidad del personaje: (Recurriendo a un análisis y psicológico del mismo,

obtendremos datos que nos ayudaran a diseñar detalles propios como el lugar donde vive o trabaja, si está al aire libre y su rostro recibe sol o por lo contrario trabaja en la oscuridad. También su personalidad, si es introvertido o extrovertido, si es atleta o intelectual, etc. Todos estos serán indicadores para su diseño); Lo que se busca expresar a través de él. (Mediante un análisis de texto se debe descubrir lo que el autor busca expresar a través de cada personaje. Si es un sentimiento, tendremos que valorizar algún rasgo para acentuar la personalidad propuesta por el autor.); La nación o región de pertenencia.; Edad; Época; Condición social.

"Las ropas hacen al hombre" (Elsea, 1985). J. Elsea, indica que durante los primeros cuatro minutos de contacto con un extraño, el entendimiento del origen y personalidad de esa persona estará basado en tres factores: cincuenta y cinco por ciento apariencias, treinta y ocho por ciento en el tono de voz y siete por ciento en lo que esa persona esté diciendo. A su vez, señala que los diseñadores de vestuario están al tanto de estos tres factores, ya sea intuitivamente o por entrenamiento. Saben que cuando un actor entra en escena por primera vez, la opinión de la audiencia con respecto al personaje se va a basar, en gran porcentaje, en la información obtenida de las primeras impresiones.

Según Barbara y Cletus Anderson (1984) "*Anything worn on stage is a costume, whether it be layers of clothing or nothing at all*". Cualquier prenda que este siendo utilizada en el escenario

es parte del vestuario, así sea un traje, capaz de tela, o nada (es decir, el hecho de que el personaje este desnudo, es una decisión de vestuario, y por ende, es considerado como tal). Más específicamente, esta definición incluye todo tipo de vestimentas, ropa interior, accesorios para el pelo, peinados, maquillaje, sombreros, bufandas, paraguas, joyería, que estén siendo utilizadas o llevadas por el personaje durante la producción. *"The design and appearance of all these costume elements is the province of the costume designer"*. El diseño y la apariencia de todos los elementos de vestuario son responsabilidad del diseñador de vestuario.

El autor sostiene que el vestuario utilizado por un actor afecta profundamente las percepciones de la audiencia sobre la personalidad desarrollada por el actor. Si esto es correcto, entonces sería lógico afirmar, que el trabajo del diseñador de vestuario, implica la manipulación del diseño de la indumentaria del personaje, con el fin de proyectar determinada información personal del mismo.

Para ser eficiente, el diseño de vestuario de una obra deberá: Reflejar el concepto que el equipo de dirección de arte ha decidido utilizar.; Exhibir unidad de estilo a lo largo de todos los diseños de la producción; Proveer información visual acerca de la personalidad de cada personaje de la obra.

Luego de que el equipo de producción se ponga de acuerdo en el estilo del concepto de la producción (las características de

composición que se utilizarán como elementos unificadores en los trabajos de cada diseñador) el diseñador de vestuario usa esos principios como guía para la creación de los vestuarios para la obra. El estilo seleccionado puede imitar la línea y la paleta de color usada en una pintura específica por un artista determinado. O puede ser sintetizado a partir de la obra de diversos artistas, cineastas, compositores etc. Incluso sería una reacción subjetiva a los pensamientos aparentemente al azar, texturas y colores.

Existen dos categorías opuestas de diseño de vestuarios: De carácter y decorativa. Los vestuarios de carácter, son aquellos que fueron diseñados en base a información específica contenida por el guion. Factores como el período histórico, estatus socioeconómico, clima y estación, pueden ser obtenidos directamente del guion, mientras que, determinados rasgos de personalidad suelen ser revelados por lo que ciertos personajes dicen de ellos mismos o por la forma en la que otros se refieren a ellos. Por otra parte, los vestuarios decorativos, son aquellos que cumplen una función ornamental en la imagen general de la escena. (Los trajes de los extras, por ejemplo)

Lo que un individuo lleva puesto y como lo lleva, dice mucho, no solo de la persona, sino también de la sociedad en la que la persona existe. En los países occidentales contemporáneos, los ejecutivos corporativos tradicionalmente usan corbatas y trajes de colores sobrios. Cualquiera hombre o mujer que quiera encajar en ese ambiente, comprará esas prendas y las llevará según lo

prescrito por el estilo. El personaje de Don Johnson en "Miami Vice", demostraba su individualismo y rebeldía contra las normas burocráticas del departamento de policía de Miami, enrollando las mangas de su chaqueta y utilizando remeras en lugar de camisas de vestir y corbatas.

Un determinado tipo de indumentaria puede ser utilizada para conformar o para rebelarse contra cierto segmento de una sociedad. Durante la segunda Guerra mundial, los pilotos americanos demostraban su individualismo colectivos utilizando sus sombreros en ángulos inclinados en lugar de " *hat bill level and two fingers above the bridge of the nose*", cómo indica el código de vestimenta militar.

La ropa sirve para identificar los grupos de pertenecía a los cuales pertenece el individuo. Ejemplos: Preepy, skater. Puk, etc. entre otros. También sirve como pista del estado emocional de quien las lleva. Una persona introvertida probablemente utilice prendas que lo lleven a perderse en la multitud, mientras que un extrovertido utilizará algo que lo haga destacarse, ser notado.

Además de proporcionar indicios sobre la psicología del individuo, la ropa también puede dar una variedad de información objetiva acerca de una persona: Período histórico: Las formas y siluetas de las prendas pueden proporcionar información acerca del período histórico al cual pertenecen. Los vestuarios teatrales pueden ser fieles al período histórico, o el diseñador

puede elegir utilizar el período como punto de referencia para diseñar un atuendo nuevo que sea más significativo para el concepto de la producción de una obra en particular; Edad: En cualquier período el color, el estilo, y el calce de la ropa proporciona una gran cantidad de información sobre la edad de la persona que la esté usando. Mientras que la ropa de cada época tiene sus propias características que diferencian entre la juventud y la edad, una generalización es cierto para casi todas las épocas: los jóvenes tienden a revelar más de sus cuerpos que hacen sus mayores. Hay dos teoría que sugieren las siguientes razones: La personas jóvenes, generalmente, están más interesadas en atraer a parejas románticas que sus mayores, y la piel expuesta atrae a los jóvenes; cuerpos jóvenes con la piel lisa y el músculo superior son generalmente más atractivo de ver que la piel y los músculos de sus mayores; Sexo (genero): A lo largo de la historia, con algunas pocas excepciones, la indumentaria a marcado claramente la diferencia entre hombres y mujeres. Cuando se especifica la diferenciación sexual, el diseño de moda tiene casi siempre una reflexión visual de la sociedad de la que surgió. En el momento de especificar la diferenciación de sexos, el diseño de indumentaria, casi siempre ha proporcionado un reflejo visual de la sociedad de la que surgió. Ejemplo: Durante los períodos de Victorianos y Eduardinos, las mujeres utilizaban vestidos que cubrían desde sus cuellos hasta sus pies, pero había un énfasis visual en sus cabellos y bustos, esto refleja el ideal de mujer como esposa y madre. La década de 1920 vio una revuelta contra los estrictos

códigos victoriana y la audaz afirmación (por el momento) que las mujeres eran las personas que posiblemente podrían tener una vida fuera de los roles tradicionales de esposa y madre.

El estilo *flapper*, refleja la revalorización social del papel de la mujer con su aspecto de muchacho de pelo corto, el pecho plano y caderas delgadas; Estatus socioeconómico: El estatus social de una persona se ha visto reflejado siempre en la ropa. Alguien vestido con prendas raídas, arrugadas, etc, raramente va a ser confundido con alguien de la realeza; mientras que una mujer que lleve puestos vestidos de seda natural, o satén raramente va a ser confundida con una sirvienta.

La gente de clase alta no trabajaba, y por ende, sus ropas estaba diseñadas especialmente para reflejar y realzar sus vidas dedicadas al ocio; Ocupación: La ropa también puede dar información acerca de la ocupación de quien la use. Los uniformes son un ejemplo obvio de esto. (Oficiales, militares, chefs, mucamas, trabajadores de negocios franquiciados, como McDonald's) En algunos casos la identificación no es tan clara. Pero es muy probable que si vemos a un hombre con una camisa de franela, jeans y botas pesadas, con una bolsa de herramientas colgando del cinturón, sea identificado como un obrero y no como un abogado corporativo. En el caso de que fuese un abogado, entonces probablemente sería instantáneamente etiquetado como un "excéntrico"; Clima y estación: Si vemos a alguien envuelto en

un abrigo de pieles pesadas, asumimos que el clima es frío. Tonos oscuros, telas pesadas, y las capas múltiples son también fuertes indicadores de clima frío. Colores claros, telas livianas, son indicadores de clima cálido. Hay una variedad de consideraciones y fuentes de información que afectan el trabajo del diseñador de vestuario: Analizar el guión: El diseñador de vestuario lee el guión para reunir información acerca de la obra y los personajes en ella. El guión proporciona información específica de hechos sobre el periodo histórico en el que se establece en la obra: la hora del día, la estación, el clima, y el periodo de tiempo cubierto por el juego, el sexo, edad, nivel socioeconómico, la ocupación de cada personaje, y así sucesivamente

Además de descubrir estos datos históricos, la diseñadora de vestuario identifica la calidad emocional de la obra y aprende acerca de las interrelaciones existentes entre los distintos personajes en la obra, leyendo el guion.

El análisis va más allá de las páginas del guion, e incluye las palabras e interpretaciones del productor, director y otros diseñadores. Cada una de estas personas puede tener una opinión diferente acerca de las relaciones entre los personajes, por lo que es importante que hagan un intercambio de puntos de vista.

Los vestuarios de una obra tienen que acompañar (coincidir) con el crecimiento y los cambios que el personaje atraviese durante el curso de la producción (obra). En la obra de Carson McCuller

"*Member of the wedding*", el personaje de Frankie madura y pasa de ser un niño a un adulto joven en el curso de la obra. Los vestuarios que el usa deben reflejar este cambio en su personalidad, este proceso de maduración. Lo mismo sucede con los vestuarios de personajes que atraviesan un crecimiento emocional o intelectual, dicho cambio debe verse reflejado en la indumentaria de los mismos.

La primera identificación aproximada del personaje sucede gracias al vestuario. Vestuario y personaje están en íntima relación; esta relación viene dada por significado social del traje. Las funciones del vestuario teatral y las que tiene en la vida social coinciden. Según James Laver, "en su origen todas las ropas son teatrales". De hecho, el "traje de ocasiones especiales" (luto, trabajo, ocio, fiesta, etc.) es en realidad vestuario para papeles sociales diferentes. Vestuario y papel forman también una unidad social. La identidad de un individuo en una sociedad no está definida por un solo papel, sino por una suma de roles sociales. Si la identidad se forma aceptando y adjudicando roles recíprocamente, es algo importante indicar a los demás el rol que toca aceptar, para que haya un identificación inequívoca; la indumentaria actúa de forma rápida y completa como información del papel que interpreta su portador y crea las expectativas respecto a su comportamiento.

La identidad social exige la aceptación de una pluralidad de roles, pero no así la de un personaje teatral, la cual se puede indicar con un vestuario único. Sirvan de ejemplo los personajes

de la *commedia dell'arte* o las túnicas de los héroes de la tragedia griega, cuyas vestimentas se referían de modo inequívoco a su identidad como personajes.

Sin embargo, existe, como en la vida social, la posibilidad de cambios de vestuario en una representación para indicar cambios de situación, estados de ánimo, paso del tiempo, etc. El rey Lear es un claro ejemplo de esto, pues pasa como personaje de monarca todopoderoso a mendigo y lo demuestra en su aspecto externo.

El vestuario representa un sistema específico de significado, cuyas unidades se forman por el material, el color y la forma. También tiene funciones prácticas y simbólicas (protección, pudor y adorno serían las prácticas), pero a efectos teatrales las funciones prácticas no se consideran, pues al pasar al escenario todo el vestuario se vuelve simbólico. Las funciones simbólicas del vestuario son las siguientes: Actúa como signo de fenómenos naturales, como la edad y el sexo, pues en la mayoría de las culturas se diferencia la ropa de hombres y mujeres, de adultos y niños. Estas indumentarias no responden a diferencias biológicas, sino culturales; Indica nacionalidad o pertenencia a una región determinada.; A menudo actúa como signo de pertenencia a un grupo o creencia religiosa (hábitos del fraile, túnica naranja del monje budista); Distingue clases, castas y estratos sociales; Actúa a veces como signo del estado civil, sobre todo en ciertos contextos culturales: esclavo/libre, soltera/casada; Diferencia profesiones: uniformes, monos de

trabajo, batas, etc; Indica pertenencia a agrupaciones o corrientes sociales, políticas, artísticas, culturales; Indica también diferencias de situación; Define a veces la identidad individual por diferenciación, ya que indica el grado de aceptación de la norma social y sus valores. Puede indicar también situaciones individuales pasajeras, como el estado de ánimo y las emociones.

En cualquier caso, el vestuario teatral denota siempre la ropa del personaje representado y puede adoptar todos los valores y realizar todas las funciones simbólicas en relación al personaje, las mismas que cumpliría en relación a su portador en la vida social. Además tiene funciones simbólicas adicionales: Puede indicar el clima del lugar en que se desarrolla la acción, así como el paso del tiempo; Puede significar la época histórica etc.

Del mismo modo, puede desempeñar funciones simbólicas generales, que no se refieren sólo al personaje, sino a la representación completa. Similitudes y contrastes en color, líneas y materiales indican a veces relaciones entre personajes o subrayan el significado especial de uno de ellos o de varios. También puede establecer relaciones con el decorado, que pueden referirse a la atmósfera general, al ambiente de la representación, incluso a determinadas ideas simbólicas. Es decir, el vestuario teatral rebasa las funciones realizadas por el vestido en la vida social.

Las funciones simbólicas del vestuario teatral han estado condicionadas por la época y por la función concreta del teatro en cada momento. En la tragedia griega tenía la función de diferenciar al héroe del resto de los personajes. En el teatro medieval distinguía a los personajes bíblicos de los personajes comunes (soldados, mercaderes, frailes, etc.). En el teatro burgués del siglo XIX era prioritaria la función social e histórica del vestuario. En las vanguardias del siglo XX se daba predominio a la función simbólica general (relaciones entre personajes, con el decorado y con el ambiente general).

En ciertas formas de teatro el código teatral del vestuario no coincide con la indumentaria social al uso, como ocurre en la Ópera de Pekín y en muchas formas teatrales asiáticas. Usan un código teatral disociado que sólo se puede entender en el contexto de la representación misma.

La apariencia externa del actor sólo sugiere y anuncia una identidad del personaje, pero tiene que concretarse en la construcción que el actor haya hecho de él; la identidad total se logra con los signos lingüísticos y paralingüísticos, gestos movimientos y mímica, y se da en el transcurso de un proceso por superposición de signos.

2.4 La función del vestuario y la caracterización física.

“Sin una forma externa ni la caracterización interna ni la concepción de la misma llegarán al público. La caracterización

externa explica e ilustra, y por lo tanto trasmite a los espectadores la concepción interior de su papel." (Stanislavski, 1975)

Stanislavski señala que la mayor parte de las veces, especialmente entre actores talentosos, la caracterización física de un personaje que surge por sí misma una vez que se hayan establecido los valores internos adecuados. Una distorsión externa, no sólo de la cara, sino también de la forma de hablar, influye en la personalidad y en las reacciones naturales del personaje. No obstante, la deformación externa (ya sea en los gestos, o en el movimiento corporal) no debe influir en la vida interior del personaje.

Y que efectos tan asombrosos, que transforman por completo a quien representa un papel, pueden efectuarse con la voz, con la forma de hablar y la pronunciación, especialmente de las consonantes. Es cierto que la voz debe estar bien colocada y educada si se la quiere someter a cambios, en caso contrario no será posible mantenerla durante un cierto tiempo en sus tonos más altos o más bajos.

La caracterización externa puede obtenerse intuitivamente o a través de medios técnicos, mecánicos. Cada actor desarrolla una caracterización externa a partir de sí mismo, de otros, tomándolo de la vida real o imaginaria, según su intuición, observación de sí mismo y de los demás. La extrae de su propia experiencia de la vida, o de la de sus amigos, de cuadros,

grabados, libros, dibujos, o de cualquier simple incidente. La única condición es que mientras está llevando a cabo esta investigación externa no pierda su propio yo interior.

En uno de los capítulos de "La construcción del personaje", Stanislavski, narra una de las lecciones en las que Tortsov organiza una mascarada, donde cada alumno debía preparar una caracterización externa y disfrazarse. Al no estar seguro de que era lo que quería representar, Stanislavski, confió en encontrar un traje que produjese en él una imagen sugestiva. Atrajo su atención una bata sencilla de entre casa, estaba hecha de una especie de tejido de colores mezclados, verdoso y grisáceo, de aspecto desteñido y cubierto de manchas y polvo mezclados con ceniza. Tuvo la impresión de que un hombre con aquella bata parecería un fantasma. Pensó que si encontraba un sombrero, guantes y calzado polvoriento que hicieran juego con ella y con una peluca y un maquillaje del mismo tono y color que la tela, lograría un efecto siniestro y sin embargo familiar en cierto sentido. Desde aquel instante y hasta la realización de la mascarada que sería tres días después, algo estuvo removiéndose en su interior, no estaba solo, sino acompañado de alguien a quien buscaba adentro suyo y no lograba encontrar. Al final se despertó una noche repentinamente y todo le pareció claro. Aquella segunda vida que parecía haberse estado desarrollando paralela a la suya de costumbre era una vida secreta, subconsciente. Dentro de ella se había estado expandiendo la tarea de búsqueda de aquel hombre cuyas ropas Stanislavski había encontrado por casualidad. En otra ocasión, Stanislavski se

encontró a si mismo marchando con un cierto paso sin ritmo, totalmente ajeno a él y del cual no pudo liberarse con la rapidez que hubiese querido. Y por las noches cuando no podía dormir, empezaba a frotarse las palmas de la mano de una forma curiosa. Comenzó a cuestionarse quien se frotaría las manos así, y quienquiera que fuese tendría que tener las manos muy pequeñas, estrechas, frías sudorosas y las palmas rojas. Finalmente llegó el día de la mascarada, Stanislavski, no conforme con el resultado que habían dado la bata y la cara toda maquillada de blanco, la barba y el bigote, decidió no presentarse. Empezó a eliminar el maquillaje de su cara con una crema verdosa que estaba adelante suyo, a medida que iba cubriendo y frotando al crema en su rostro los colores comenzaron a fundirse. Su cara se puso de un verdigrisamarillenta, como un complemento de la ropa que llevaba. Era difícil distinguir donde estaban los ojos, la nariz o los labios. Se aplicó la misma crema en la peluca, los bigotes y la barba. Después como perseguido por una especie de delirio, comenzó a temblar. Se estiró el batón y apretó el nudo de la corbata. Todo eso lo hizo con toques seguros y rápidos, porque ya sabía a quién representaba y qué clase de persona era. Hizo que sus piernas se adaptaran a las rodilleras que había adquirido, para esto, debió doblar mucho los dedos de los pies hacia adentro. Como resultado de aquella extraña postura Stanislavski parecía más bajo y su cuerpo estaba ligeramente inclinado hacia la derecha. Antes de salir a escena empezó a recorrer la habitación asegurándose de que todas las partes de

su cuerpo, miembros, rasgos de la cara, se asentaran y encontraran su equilibrio.

La autora elige este ejemplo donde se puede ver claramente como a través de un elemento de vestuario o de una prenda, el actor puede imaginar una vida paralela que lo lleve a transformar su postura física para encontrar las de este nuevo personaje, que al igual que él siente, piensa, opina.

Se considera que el vestuario cumple una función fundamental tanto en una obra de teatro como en una película. La indumentaria del personaje no solo ayuda al actor a construir el mundo de la persona a la cuál interpreta, sino que también ayuda al espectador a contextualizar la situación. Con esto la autora se refiere a que si aparece en escena un hombre con un traje a rayas grises oscuras / negras y blancas (uniforme de preso), el espectador reconocerá al preso sin la necesidad de que haya una voz que introduzca al personaje como tal.

La autora considera que para que esta comunicación entre espectador y actor se dé de forma correcta, ambos deben entender el mismo sistema de signos. En el caso del vestuario, el o la vestuarista debe conocer el sistema y la cultura del público al cuál se está dirigiendo para que la comunicación sea efectiva, y el vestuario se transforme en una herramienta productiva y no en un ruido en la comunicación.

Capítulo 3: El método Stanislavsky.

Capítulo 3.1: Introducción al método Stanislavsky.

Constantine Stanislavski (Moscú, 1863) fue un actor, director escénico y pedagogo teatral, creador del método interpretativo que lleva su nombre. Ruiz (2008), señala que ya desde muy joven, incluso en el ámbito no profesional, el dramaturgo ruso combinó su labor actoral con la escritura teórica sobre el arte y, particularmente, sobre el teatro.

Stanislavski se caracterizó por estar constantemente evaluando el proceso creativo y analizando detalladamente sus experiencias como actor. "Stanislavski deriva sus ideas del análisis de sus experiencias" (Strasberg, 1987). El dramaturgo ruso comenzó a exigir a los actores que vivieran el personaje fuera de escena. Pero los resultados distaban de ser satisfactorios, así lo explica él: "El método de vivir un personaje en la vida exige improvisación constante, mientras que el problema técnico de memorizar el papel hace que la actuación improvisada sea imposible".

En 1885, Stanislavski, fundó la Sociedad de Arte y Literatura, donde se destacó como actor y director de escena. Las puestas de aquella sociedad estaban marcadamente influenciadas por los principios estéticos de una compañía que Stanislavski había visto en 1885: la compañía alemana de los Meiningers. "Esta compañía fue pionera en promover el naturalismo en escena:

buscaban ofrecer una imitación de la vida, minuciosa hasta el detalle, con el objetivo de que el espectador tomase por real y verdadero la fábula teatral" (Ruiz 2008).

Con respecto a los primeros trabajos de Stanislavski, Ruiz (2008) señala que la principal preocupación del dramaturgo radicaba en organizar los aspectos formales de la puesta en escena de acuerdo con los cánones del naturalismo. Stanislavski consideraba que el camino de la creación iba desde la caracterización exterior, hacía el sentimiento interior. No obstante, con el tiempo comprendió que si bien éste era un camino posible, no era el verdadero. (Stanislavski, 1953)

En 1897, junto con Nemiróvich Danchenko (1858-1943, crítico y dramaturgo ruso), funda el TAM, Teatro de Arte de Moscú. El objetivo de ésta nueva organización era darle un giro al teatro ruso hacía un nuevo realismo. Como principio ambos perseguían un objetivo: Querían desterrar las convenciones teatrales de la época, que habían instalado el histrionismo y la artificialidad en la interpretación de los actores.

Protestábamos contra las viejas modalidades, contra la teatralidad, contra el falso pathos, contra la declamación, contra la rutina histriónica, contra las malas puestas en escena, contra los decorados, contra el sistema del primer actor que echaba a perder el resto del conjunto, contra el régimen de espectáculos, y, sobre todo, contra la nulidad de los repertorios de los teatros de entonces (Stanislavski, 1953)

El TAM buscaba lograr cada vez un mayor realismo, pero en los inicios esta búsqueda estaba centrada sólo en la forma exterior de la puesta en escena. Sin embargo, en una transformación que sería revolucionaria para el devenir del arte de la interpretación, el trabajo fue sustentándose en un análisis más profundo del mundo interior de los personajes.

En 1905, Stanislavsky creó el llamado Teatro-Estudio. Se trataba de una estructura de investigación dentro del TAM cuyo objetivo era buscar nuevas formas teatrales a un realismo que parecía agotarse ante unos tiempos que traían nuevas propuestas artísticas. Stanislavsky se refería a este proyecto como el credo del nuevo estudio, en pocas palabras, se reducía a que el realismo y el costumbrismo se daban por terminados, y que había llegado el tiempo de lo irreal al escenario. "No había que presentar la vida tal cual transcurría, sino como la presentimos confusamente en nuestras ensoñaciones visiones y en momentos de elevación suprema." (Stanislavsky, según Ruiz 2008)

Con este objetivo, el dramaturgo ruso, comenzó a poner en escena obras de dramaturgos simbolistas. Las líneas en las que la corriente simbolista situaba al actor, donde el significado reside en el plano de lo no explícito, resultó ser una iniciativa decisiva en la evolución del sistema de interpretación. Las obras simbolistas lo obligaron a profundizar y a reformular su metodología para poder ahondar firmemente en el personaje y atrapar su contenido espiritual.

Dentro de este contexto de renovación, cuando las fórmulas que sustentaron los inicios del TAM parecían haberse agotado, Stanislavski empezó a redactar los primeros esbozos dirigidos a establecer su sistema. El director ruso comenzaba a estructurar una manera de trabajar que incidía en la creación interna del actor y donde los aspectos emocionales cobraron paulatinamente mayor relevancia. A medida que avanzaba en sus investigaciones comenzó a cuestionarse el trabajo directo sobre la emoción que hasta entonces había sido central. Esto se debía a que la esfera de las emociones no se prestaba al control y a la reproducibilidad que Stanislavsky deseaba para su sistema. En busca de una forma más tangible y objetiva de construir la organicidad del actor, la acción física empezó a relegar a la emoción en el proceso de la construcción del personaje.

Si bien en un comienzo había exigido al actor que acumulara los sentimientos y que actuara bajo la influencia de éstos, ahora insinuaba que la acción no sólo debía ser el final sino el comienzo: a través de la acción física el actor debía realizar el estudio profundo de toda la obra y de su propio estado espiritual en ella. "(...) Es la acción física, más que la emoción o el sentimiento, la que constituye el elemento que guía el proceso de entrenamiento y de construcción del personaje".

(Ruiz, 2008)

Ruiz sostiene que siguiendo los escritos dejados por el dramaturgo, se puede decir que éste dividía en dos partes su sistema: el trabajo del actor sobre sí mismo y el trabajo del

actor sobre su papel. El trabajo del actor sobre sí mismo hace referencia a la preparación tanto del aparato interno como externo del actor antes de la elaboración de un personaje. Este, a su vez, está compuesto por dos partes bien diferenciadas: el trabajo sobre la vivencia (se refiere a la psicotécnica del proceso interno del actor) y el trabajo sobre la encarnación (la encarnación recoge los elementos de la técnica exterior como el cuerpo, la voz, el tempo-ritmo y la caracterización.). En la práctica ambas etapas se intercalan, tanto en el proceso de la formación del actor como en la construcción del personaje; en el trabajo del actor sobre su papel se analizan todos los elementos necesarios para la construcción de personajes concretos.

... el arte del actor es, ante todo, el arte de la vivencia. Esto significa que, según el maestro ruso, la primera condición para que el oficio de la interpretación pueda considerarse arte es que el actor tiene que ser capaz de vivir verazmente el personaje. (Ruiz, 2008)

Stanislavski observa que el estado mental del actor no siempre es fiel reflejo de lo que hace ni de la impresión que causa en el público. La conciencia de sí y la capacidad de apreciar la autenticidad de su expresión son cualidades esenciales del arte y oficio del actor, quien debe ejercerla en el momento mismo en que está creando. El momento de creación debe ser simultáneo con el momento de evaluación. El actor debe comprender en cuerpo, emoción y pensamiento el comportamiento del personaje con una profundidad tal para que, a los ojos del espectador, éste

aparezca con la verosimilitud que gobierna la naturaleza orgánica de la vida. Ésta idea ya estaba presente en el tipo de interpretación de los actores naturalistas previos, según Rojas (2008), la verdadera aportación que hace Stanislavsky, es que para conseguir este objetivo, además de inspiración se necesita una técnica bien elaborada.

3.2: La acción, el sí y las circunstancias dadas.

“¿Qué haría yo y cómo me comportaría si estuviera en las circunstancias dadas del personaje?” (Ruiz, 2008)

Mientras estudiaba el estado de ánimo creativo, Stanislavski advirtió la problemática que encontraban los actores al tratar de crear una emoción *verdadera* en el medio de un entorno artificial: escenografía, maquillaje, objetos de fantasía, espadas y lanzas de madera. Parte de este dilema radicaba en cómo crear veracidad a partir de objetos imaginarios. Stanislavski creó un mecanismo que ayuda al actor a aceptar la autenticidad de aquellos elementos: El sí creativo o mágico. (Lee Strasberg, 1989)

Según Stanislavski, el actor sabe que esos objetos son falsos, pero piensa:

Si fueran verdaderos, yo haría esto y aquello, mi conducta en tal o cual circunstancia sería... Lo importante, según Stanislavski, era la verdad del actor; las sensaciones y

vivencias internas del actor se expresan en las palabras y relaciones externas del personaje (Strasberg, 1989)

El dramaturgo ruso, sugiere que este método permite superar el más vulgar de todos los problemas: el miedo al público. Si el actor se concentra en los objetos, sean físicos o de otro tipo, y se deja absorber por los problemas que plantea el papel, no tendrá tiempo para preocuparse de si será capaz de hacer su papel o del que pensarán los espectadores o de la horrible sensación de estar parado en un escenario expuesto a la mirada y crítica de los espectadores.

Ruiz (2008), manifiesta que el sí mágico marcó una gran diferencia entre el teatro clásico y el moderno. En el primero el actor solo imitaba el susto, el miedo, la seriedad, realizando gestos con la cara que hacían referencia al estado. Sin embargo, en el teatro moderno de Stanislavky el actor se desenvuelve dentro del personaje bajo el método: "Que pasaría si...", mencionado anteriormente, desligándose de esa igual para llegar a la elaboración de un personaje de manera personal.

En el teatro de Stanislavski el trabajo creativo del actor está ligado al del autor. El texto y la idea del autor son el patrón sobre el cual se contrasta si la actuación del actor resulta o no veraz. Por ende, para que las acciones del actor sean lógicas y coherentes de acuerdo con el planteamiento del texto, se deben conocer las circunstancias dadas de la obra.

...la fábula de la obra, sus hechos, la época, el tiempo y el lugar de la acción, las condiciones de vida, nuestra idea de la obra como actores y directores, lo que agregamos de nosotros mismos, la puesta en escena, los decorados y trajes, la utilería, la iluminación, los ruidos y sonidos, y todo lo demás que los actores deben tener en cuenta durante su creación (Stanislavsky, 2003)

Por ende, la acción, va a estar determinada en función a las circunstancias dadas del personaje y de la obra. Dependiendo del período histórico en el que se desarrolle la obra, de la edad del personaje, de las circunstancias de su pasado, de donde se encuentre en un determinado momento, así habrá de mostrar el actor el comportamiento del personaje. (Ruiz, 2008)

Según cuales sean las circunstancias dadas, las acciones tendrán una determinada forma exterior (aquello que el espectador ve y escucha) y se suscitará la correspondiente vivencia interior (aquello que el actor vive). Para que la vivencia pueda darse a través del sí mágico se hace necesaria una premisa indispensable: la fe (entendida como la capacidad de creer). El actor debe creer en la posibilidad real de las circunstancias como si le fueran propias. Así, si se responde mediante acciones y no se fuerza el sentimiento, en el interior del actor surgirá la vivencia progresivamente.

En la práctica es esto lo que deben hacer: ante todo imaginar, cada cual a su manera, las circunstancias dadas,

toma dadas de la obra, del plan del director y de su propia concepción. Todo este material proporciona una imagen general de la vida del personaje encarnado en las circunstancias que lo rodean. Es indispensable creer en la posibilidad real de esa vida; hay que acostumbrarse a ella hasta tal punto que uno se sienta ligado a esta vida ajena. Si lo logran, en su interior surgirá espontáneamente la autenticidad de las pasiones o la verosimilitud de los sentimientos (Stanislavsky, 2003)

Stanislavski (2003), manifiesta que toda acción desarrollada en escena debe tener un propósito, una justificación. En la escena siempre hay que hacer algo. A su vez, señala que el crecimiento del arte dramático y el arte del actor se encuentran en la acción misma. La palabra drama denota: en griego, la acción que se está realizando, en latín le corresponde la palabra *actio*, el mismo vocablo cuya raíz, "act", paso a nuestras palabras actividad, actor, acto. Por ende, el drama en la escena es: "la acción que se está realizando ante nuestros ojos, y el actor que sale a la escena es el encargado de realizarla." (Stanislavski, 2003)

No obstante, cuando el dramaturgo ruso utiliza el vocablo acción no se refiere necesariamente al movimiento físico. Stanislavski (2003) señala que la inmovilidad de quien está sentado en el escenario no significa necesariamente una actitud pasiva. Manifiesta que se puede permanecer quieto, inmóvil, y, sin embargo, actuar realmente. A su vez, sostiene que no pocas veces

la falta de movimientos físicos deriva de una intensa actividad interior, lo cual es de gran importancia en la creación. "(...) en escena hay que actuar tanto interna como externamente." (Stanislavski, 2003)

El dramaturgo ruso manifiesta que ningún ser humano es capaz de despertar en sí mismo emociones, sentimientos, u estados de ánimo (amar, sufrir, estar celoso) con el solo fin de experimentarlos; no se los puede forzar, y si se los fuerza el resultado puede ser sumamente artificial. Tanto los sentimientos como estado emocionales, se manifiestan por sí mismos, como consecuencia de algo interior que los suscita.

...cuando usted actúa mecánicamente, sin un fin determinado, no hay nada que retenga su atención. No lleva mucho tiempo cambiar de sitio unas cuarenta sillas; pero si uno quiere arreglarlas de diferente manera, con un fin determinado, aunque sólo sea porque tiene invitados y quiere ofrecerles asiento según su categoría, le llevara largo rato cambiar de lugar esas mismas sillas. (Stanislavski, 2003)

A través de la palabra "sí" se crean de un modo normal, orgánico y natural las acciones internas y externas. El "Sí" es para los artistas una palanca que lo traslada de la realidad al único universo en el que se puede realizar la creación. Existen algunos "sí" que sólo dan un impulso para el desarrollo posterior, gradual y lógico de la creación.

Torstov extendió su brazo hacia Shustóv y se detuvo, esperando algo. Los dos se miraban perplejos.

-Como ven- explicó Arkadi Nikoláievich-, entre nosotros no se establece acción alguna. Por eso introduzco el sí y digo: Sí en vez de tenderle la mano vacía le diera una carta, ¿Qué haría usted?

-La tomaría y vería a quien va dirigida. Si fuera para mi, con el permiso de usted rasgaría el sobre... (Stanislavski, 2003)

El secreto de la fuerza con la que influye el "Sí" radica además en que no habla del hecho real, de lo que es, sino sólo de lo que puede ser: "Sí ocurriera..." Esta palabra nada afirma. Sólo presume, plantea un problema para su solución, y el actor trata de dar su respuesta. Por eso el estímulo y la determinación surgen sin esfuerzo. El "Sí", a su vez, despierta en el artista la actividad interna y externa de un modo natural. La palabra sí, es un estimulante de la actividad creadora interior. (Stanislavski, 2003)

3.3 La imaginación

Ruiz (2008) manifiesta que el trabajo sobre las circunstancias dadas y el sí mágico revela una de las características principales que un actor debe poseer: La imaginación. A su vez, señala que solo a través de ella el actor puede convertir en arte la ficción de la obra. Stanislavski (2003) sostiene que la

imaginación es necesaria en el artista para construir el "Sí" y las circunstancias dadas.

No hay en escena sucesos verdaderos, reales; la realidad no es el arte. Éste es, por su naturaleza misma, un producto de la imaginación, como debe serlo en primer término la obra del autor. La tarea del actor y de su técnica consiste en transformar la ficción de la obra en el acontecimiento artístico de la escena. En este proceso desempeña un importante papel nuestra imaginación. (Stanislavsky, 2003)

Cabe recalcar que no debe confundirse imaginación con fantasía: Stanislavski (2003) señala que la imaginación crea lo que es, lo que sucede, lo que conocemos mientras que la fantasía, en cambio, muestra lo desconocido, lo que jamás fue o existió en la realidad.

El autor de una obra, no siempre da detalles suficientes de lo ocurrido a los personajes antes del momento en el que se desarrolla la escena, tampoco dice todo lo que sucederá cuando ésta termine, ni lo que ocurre cuando el personaje se retira de la vista del público. Stanislavski (2003), señala que los dramaturgos realizan comentarios concisos en sus textos, tales como: Sale tal personaje, un hombre alto y flaco, una joven de aspecto agradable. Sostiene también, que no hay una base suficiente en estos datos para crear, íntegra, la imagen del personaje: sus modales, sus hábitos o su manera de andar. " ... Todo debe ser completado y profundizado por el actor. En este

trabajo nuestro colaborador más directo es la imaginación, con el mágico sí y las circunstancias dadas.” (Stanislavski, 2003)

Ruiz (2008) sostiene que la imaginación del actor cumple tres funciones. La primera es completar y enriquecer las circunstancias dadas por el autor. Para profundizar en las circunstancias dadas que rodean a su personaje, el actor debe matizar las circunstancias de la obra o añadir nuevas circunstancias, siempre y cuando éstas no sean evidentes en la obra. De esta manera, extrayendo las circunstancias del texto y completándolas con las que surjan de su propia imaginación, el actor establece todas las circunstancias que determinan la actuación de su personaje.

La segunda consiste en desarrollar la actuación desde la individualidad del actor. El hecho de que el actor complete la obra con material que pertenece a su propio imaginario permite que su actuación mantenga un componente personal intransferible. Stanislavsky (2003) manifiesta que el actor es un artista y no un mero vehículo que conecta el autor con el espectador porque vuelca sobre el personaje elementos personales e intransferibles de su individualidad.

La última trata de crear visualizaciones interiores. Otra de las funciones más importantes de la imaginación es la creación de una línea ininterrumpida de visualizaciones en relación con las circunstancias dadas. El actor compone en su imaginación una película interna que ilustra para él las circunstancias en las

que vive el personaje. Estas visualizaciones, si se han compuesto de modo lógico y coherente en relación con el texto, sirven de base y de estímulo para que el actor pueda crear en sí mismo el estado de ánimo y las acciones que corresponden al personaje.

3.4 La concentración y la relajación muscular.

“En toda labor creadora hay que empezar relajando los músculos”
(Stanislavsky, 2003)

Para que el estado de creación sea posible, el actor deberá estar relajado, la problemática se encuentra en que en una situación de exposición pública como la que se vive en escena, esto no es tan simple. Ruiz (2008) señala que la tensión excesiva, ya sea corporal, gestual o vocal, impide la vivencia interna y su expresión exterior. Stanislavski, hace hincapié en la necesidad de relajar aquellos grupos musculares que se hallan innecesariamente en tensión antes de comenzar cualquier actividad creadora, de manera que solo se utilicen aquellos músculos que son imprescindibles en la acción. En un principio, la relajación debe controlarse conscientemente, sin embargo, a través del entrenamiento el actor aprende a relajar los músculos de forma automática y espontánea.

Stanislavski (2003) manifestó que así como los elementos teatrales (escenografía, vestuario, etc.) dan justificación a

las acciones también son importantes en este sentido la concentración en escena, hable o no hable el personaje, La relajación que deja al actor libre para reaccionar ante lo que está pasando, la capacidad de escucha y de acción-reacción con otro personaje.

La imaginación y la observación son los dos caminos para la creación de un personaje distinto del actor. Hay que aprender de nuevo a sentarse, a comer, a dormir en la escena, según como sea el personaje, mediante una reeducación gestual. El actor tiene que hablar como si fuera el personaje, andar como si fuera el personaje, pensar como si fuera el personaje. Stanislavski intentaba eliminar la tensión innecesaria mediante el autocontrol por medio de la relajación muscular y la respiración. La verdad escénica es la que el público cree con sinceridad, sin esfuerzo, aceptando la convención teatral y viviéndola junto al actor. No es exactamente una verdad real.

Según Ruiz (2008) Stanislavski descubrió que los actores que recordaban sus propios sentimientos y experiencias, y los sustituían por los de los personajes, eran capaces de establecer un vínculo especial con el público. Este proceso de técnica vivencial permitía a los actores repetir su trabajo escénico sin tener que confiar en la inspiración. La veracidad y realidad de la historia que se representaba parecía más superficial que la realidad emocional del actor. Era el recurso a la memoria emocional o afectiva. También se podían recordar y revivir sensaciones físicas, mediante la memoria sensorial.

El dramaturgo ruso, desarrolló ejercicios, dedicados a la relajación muscular, que constan de tres fases: La detección de la tensión mediante la autoexploración o la exploración asistida desde el exterior; La liberación mecánica de la tensión necesaria mediante el control; la justificación de la postura. La idea de justificación permite anclar la relajación muscular dentro del proceso de la vivencia sobre el escenario, En este sentido, para que cada acción pueda liberarse de toda tensión innecesaria, ésta debe basarse en las circunstancias dadas y el sí mágico. Así, una posición deja de ser una mera pose vacía para convertirse en una acción que tiene un objetivo activo.

Capítulo 4: El método Stanislavski (Parte II)

4.1 La fe y el sentido de la verdad.

La vida de un cuerpo humano está compuesta de acciones físicas vivas, motivadas por un sentido interior de la verdad y por la fe en lo que se está haciendo. Pero la unión entre cuerpo y alma es indivisible, la vida de uno da vida al otro. Esto implica que todo acto físico, salvo que sea mecánico (estereotipos), tiene una fuente interior de sentimiento. En consecuencia, en cada papel, hay entrelazados un plano interior y otro exterior: un objetivo común los asemeja y fortalece su unión. Dice Stanislavski: al principio parecerá que lo único que podemos hacer es utilizar las emociones verdaderas y, sin embargo, las cosas del espíritu no son suficientemente verdaderas: debemos recurrir a las acciones físicas. No obstante, más importante que las acciones mismas, es su verdad y nuestra creencia en ellas. La razón es que siempre que posean veracidad y creencia, tendrán sentimiento y experiencia.

En el plano de la realidad, la verdad y la fe auténticas se crean por sí solas. Cuando no existe una verdad y lo que existe es una simulación, crear la verdad y la fe requiere una preparación, que consiste en lograr que éstas surjan en el plano de la vida imaginaria, en la ficción artística, para ser trasladadas después a la escena.

Por consiguiente, para despertar en uno mismo la verdad auténtica y reproducirla en la escena, hay que mover una especie de palanca interior y trasladarse al plano de la vida de la imaginación. Ahí, según Stanislavski, el actor crea su propia ficción, análoga a la realidad. Entre tanto, el sí mágico y las circunstancias dadas ayudan al actor a sentir y crear en el escenario la fe y la verdad. La verdad en la vida es lo que existe, lo que el hombre sabe con certeza. En la escena en cambio, se llama verdad a lo que no existe en la realidad, pero que podría ocurrir.

... ¿De qué verdad se puede hablar en el teatro cuando usted sabe que ahí todo es invención y mentira, empezando por la obra misma de Shakespeare y terminando con el puñal de cartón con que se mata a Otelo?

-Si le inquieta que su puñal no sea de acero, sino de cartón- respondió Arkadi Nikoláievich-, si precisamente a esa grosera falsificación (...) la llama usted una mentira; si por ella usted deja de creer en la autenticidad de la vida escénica, tranquilícese; en el teatro lo importante no es que el puñal sea de cartón o de metal, sino que el sentimiento interior del actor que justifica el suicidio de Otelo sea veraz, sincero y auténtico; es importante como procedería el mismo hombre-artista si las condiciones y circunstancias de la vida de Otelo fueran auténticas y el puñal que hunde en su cuerpo fuera verdadero.
(Stanislavski, 2003)

Stanislavski sostiene que cuanto más real sea el ambiente exterior en la escena, tanto más cercana a la naturaleza orgánica debe ser la vivencia del papel para el actor. Pero con frecuencia se ve en escena algo muy distinto. Se crea en una disposición realista de decorados y objetos en la que todo es real, pero se olvida lo auténtico del sentimiento y la vivencia del actor. Para evitar esto, se deben justificar las acciones y actitudes que se desarrollan en la escena con los sí y las circunstancias dadas. Sólo así se podrá satisfacer el sentimiento de la verdad y creer en la autenticidad de las vivencias. A este proceso se lo llama proceso de justificación.

El dramaturgo ruso define a la verdad en el teatro como: "Lo que creemos sinceramente tanto dentro de nosotros mismos como también en el alma de nuestros interlocutores". La verdad es inseparable de la fe, como la fe lo es de la verdad. Todo debe inspirar fe en la posibilidad de que existan en la vida real sentimientos análogos a los que vive en escena el artista creador. Cada instante de la permanencia en el escenario debe estar sancionado por la fe en la verdad del sentimiento vivido y en la verdad de las acciones realizadas.

El "como si fuera de los niños" es aún más poderoso que el sí mágico. El niño posee, además, otra cualidad que los actores deberían tomar: sabe en que debe creer y que debe tomar. El actor debe interesarse en aquello en que pueda creer, y todo lo que obstaculice esta creencia debe ser ignorado.

Nikoláievich dijo lo siguiente acerca de lo falso en la escena: "Es bueno poseer el sentido de la verdad, pero también hay que tener el de la mentira. Entre los directores de teatro, actores, espectadores, críticos, hay mucho que aman sólo lo convencional, lo teatral, la mentira. En unos casos estos se explica por el mal gusto; en otros, por el hartazgo. (...) les gusta el condimento en el montaje y la interpretación. Hace falta lo especial que no aparece en la vida. La realidad auténtica los aburre y no quieren encontrarla en la escena. En oposición hay mucha gente de teatro que ama y reconoce en la escena sólo lo vital, lo natural, el realismo, la verdad... Desea que en la escena se refleje la verdadera vida del espíritu humano. (Stanislavski, 2003)

Según Stanislavski, para verificar si ha actuado correctamente, el actor deberá plantearse la siguiente pregunta: "¿Para quién actúo: para mí, para el espectador, o para el hombre vivo que ésta ante mí, o sea para mi partenaire, con quien estoy en el escenario?" (Stanislavski, 2003) Aquel que al crear en escena no representa, no interpreta mecánicamente, sino que actúa de un modo auténtico, coherente y además sin interrupciones; aquel que se comunica, no con el espectador, sino con el actor que está al lado, ése es el que se mantiene en el ámbito de la obra y del papel, en la atmosfera de la vida real, de la verdad, de la fe, del yo soy. Ése es el que vive la verdad en el escenario.

Es importante plantar la simiente de una verdad auténtica y erradicar la mentira. Éste proceso se denomina: erradicación de la mentira y de los clichés.

Las sensaciones interiores son demasiado complejas, se fijan con mucha dificultad. Lo más fácil es hallarlas y evocarlas en los dominios del cuerpo, en los más simples y pequeños objetivos y acciones. Éstos son accesibles, estables, visibles y perceptibles; se subordinan a la conciencia y a las órdenes. Por otra parte, se fijan con facilidad. Por eso se recurre a ellas en primer término para ayudar a elaborar un papel.

Sí una pequeña verdad y un momento de fe pueden llevar al actor a un estado creador, una serie completa de tales momentos que se alteran entre sí de un modo lógico y continuo, crearan una verdad de grandes proporciones y un largo período de fe auténtica. Y unos apoyarán y fortalecerán a los otros. No desdeñen las pequeñas acciones físicas y aprendan a utilizarlas en las de la fe y la autenticidad de lo que se hace en la escena.
(Stanislavski, 2003)

4.2 La memoria emocional.

La memoria emocional opera por sustitución induciendo al actor a ahondar en sus recuerdos para encontrar alguno similar al del personaje, sustituyendo las situaciones emotivas de éste por las del propio actor. Esto conlleva algunas limitaciones, la

primera de las cuales es circunscribir al actor solamente al horizonte de su propia experiencia emocional vedándole la posibilidad de investigar en las situaciones emocionales que la situación dramática reclama. Además, estas situaciones suelen tener poco que ver con experiencias realmente vividas por el actor (asesinato, incesto, suicidio, etc.) sin contar con las dificultades añadidas si se trata de autores clásicos.

La memoria emotiva es una técnica introspectiva en la que el actor se repliega a su interioridad para encontrar el estado emocional necesario para la escena o el personaje que está creando. Esto implica predeterminedar el estado emocional del actor/personaje. Y por lo tanto la acción es el resultado de un estado emocional preconcebido cuando, en realidad, aún no se ha transitado la experiencia para llegar creíblemente a ese estado emocional. Todo este proceso produce el desprendimiento del actor del aquí y ahora que es fundamental a fin de dar origen a las conductas imprevisibles del personaje e investigar sobre las mismas.

Stanislavski tomó de las obras del psicólogo francés Armand Ribot (1839-1916) muchos temas que le interesaban. Partiendo de las conclusiones de Ribot sobre la presencia de una memoria afectiva en el hombre (Mata, 2010), Stanislavski investigó el papel de esta en la creación artística. Memoria emocional es la memoria de los sentimientos. (Ejemplo) según Ribot:

Dos náufragos habían sido arrojados sobre unas rocas por la marea. Una vez a salvo, relataron sus impresiones. Uno tenía en su memoria cada una de sus acciones (...). El otro no recordaba casi nada al respecto, pero sí las sensaciones que había experimentado (...). Éstas son las sensaciones que se conservan en la memoria emocional.

Éste ejemplo, si bien sirve para comprender el significado originario de la memoria emocional, no es característico de Stanislavski, que jamás contrapuso la memoria motriz, muy cercana a la memoria sensorial, a la memoria de los sentimientos; Stanislavski se valió de la memoria sensorial, entre otras herramientas, para despertar la memoria emocional a la que nunca recurría directamente. Una interpretación errónea muy extendida del sistema de Stanislavski consiste en apelar en primer término y de forma directa a los recuerdos personales del actor, cosa que Stanislavski consideraba perjudicial.

El maestro ruso, preocupado por encontrar una vía para la aparición de estados emocionales, planteaba al actor trabajar sobre recuerdos personales, y luego mecanizarlo, para que por medio de estímulos, el actor pudiese conectarse con las imágenes del pasado y apareciese así el estado emocional en el escenario.

Sí como existe una memoria sensorial, sensaciones captadas por los cinco sentidos, también existe una memoria de las emociones, de hecho, muchas veces la memoria sensorial evoca a la memoria afectiva.

Stanislavski parte de la premisa de que el actor nunca debe dejar de ser él mismo en escena.

Nunca se pierdan a sí mismos en escena. Actúen siempre dentro de su personalidad propia, como artistas. No pueden nunca escaparse sí mismos. El momento en que se pierden, marca el dejar de vivir verdaderamente su papel para caer en la actuación falsa y exagerada (Stanislavski, 1987)

El actor debe ponerse en el lugar de la persona que interpreta y actuar del modo que esa persona lo haría. Si las circunstancias fueran las de la obra, si viviese en esa época, en esa familia, si tuviese tales hábitos y tales relaciones: ¿Qué haría yo?, a partir de allí encontrar estímulos sensoriales que lo lleven a revivir situaciones que propicien el surgimiento de sentimientos análogos a los de su personaje.

Más adelante, Stanislavski revisó su concepto de memoria emotiva y consideró que no aportaba al nexo necesario entre el actor, su partenaire y la escena. Para solucionar el posible aislamiento e introspección causados por esa metodología, prefirió ahondar en el método de las acciones físicas. Sin embargo, muchos otros maestros de teatro continuaron trabajando con los postulados que el mismo Stanislavski modificó. El trabajo se situó entonces en la búsqueda del conflicto, el objetivo y la motivación de los personajes. Y todo esto plasmado

en la improvisación, una investigación en el plano de los hechos, que comenzó a explorar después de 1917. En la acción se produce la transformación. El actor crea su personaje y en ese proceso se transforma en su creación.

“El fin de la memoria afectiva no es en verdad sentir o tocar o ver algo- lo cual sería una alucinación-, sino recordar la sensación en el momento de hacerlo” (Strasberg, 1989)

Strasberg (1989) divide la memoria afectiva en memoria sensorial, que es la de las sensaciones físicas, y la emocional que evoca la vivencia de reacciones y respuestas intensas.

Cuando uno reacciona ante un objeto imaginario, la respuesta es idéntica a la que tendría si el objeto fuera real. En la vida cotidiana suele suceder que reconocemos a alguien desde lejos y reaccionamos de manera amistosa u hostil, según cuál sea nuestra relación con él. Luego nos enteramos de que nos habíamos equivocado, que no era la persona que habíamos creído reconocer; es entonces que decimos pensé o creí, para diferenciar de la realidad literal. Pero la reacción que tuvimos en el momento en que pensamos fue el equivalente exacto de la que hubiéramos tenido si se hubiera tratado efectivamente de la persona que creíamos (Strasberg, 1989)

4.3: Tipos de personajes.

Stanislavski (2007) sostiene que hay actores y actrices que sólo creen y se apoyan en su propio encanto. Éstos no sienten la necesidad de preparar caracterizaciones o de transformarse en otros personajes porque adaptan todos los papeles a su atractivo personal y en esta cualidad se basa todo su éxito. Sin ello quedan reducidos a la impotencia. Manifiesta también que hay una gran diferencia entre la búsqueda y la selección interior de emociones relacionadas con un personaje, por un lado, y la transformación del personaje para adaptarlo a los recursos más fáciles de uno mismo, por el otro.

“Cualquier cosa que pueda interponerse entre su personalidad humana recibida por naturaleza y el público parece alarmar a esta clase de actores” (Stanislavski, 2007). Esto quiere decir que según esta clase de actores, si su belleza afecta al público la exhibirán. Si su encanto reside en sus ojos, su cara, voz o en sus gestos o amaneramientos, lo proyectarán sobre los espectadores. Estos interpretes se formulan la pregunta “¿Por qué vamos a transformarnos en otro personaje si vamos a resultar menos atrayentes que en la vida real?” (Stanislavski, 2007). El dramaturgo ruso sostiene que en estos casos el actor gusta más de sí mismo en el papel que del papel en él, y esto es un error ya que el actor tiene la posibilidad no solo de mostrarse a sí mismo, sino también al personaje que ha creado.

Stanislavski manifiesta que el actor debe aprender a estimar el papel en sí mismo, ya que posee la capacidad creadora de construirlo. Existe otro tipo de actor que mantiene la atención del público por su forma original y cuidadosamente elaborada de utilizar los clichés de la interpretación. Éstos aparecen en escena con el propósito de exhibir estos clichés ante sus espectadores.

Una tercera categoría de falsos actores son los que dominan una técnica y unos clichés que no han elaborado por sí mismos, sino tomado de otros actores y/o actrices de diferentes épocas y países. Según Stanislavski, esas caracterizaciones se basan en un ritual altamente convencional. Estos actores saben cómo interpretar cada papel en un repertorio universal. Según el dramaturgo ruso, para ellos, todos los papeles están estratificados según un patrón invariable.

Stanislavski, señala que es un error recurrente en los actores creer que por haber elegido cuidadosamente un maquillaje y vestuario han creado una imagen de determinado personaje (por ejemplo: Mefistófeles), se han transformado en él o que se han ocultado dentro de él. Sostiene que en reiteradas ocasiones, el actor, simplemente adopta una nueva fachada y una nueva colección de amaneramientos prefabricados. El dramaturgo ruso sostiene, además, que el individuo puede pensar que sus gestos, su forma de andar, y de hablar son propias pero no lo son. Son universales, amaneramientos generales y momificados en un estado permanente por actores que han sustituido el arte por el negocio.

Pero sea cuál sea el maquillaje que cubre su cara o la ropa que cubre su cuerpo, sean cual sean los amaneramientos, o los gestos que usted adopta, nunca se libra usted de 'Grisha Govorkov, el actor' mientras está en escena. Muy al contrario, todos los métodos que usted emplea no hacen más que acercarle a él. (Stanislavski, 2007)

Según Stanislavski, el actor debe mostrarse en escena como hombre, es decir, tal y como es en la vida real. "(...) usted como ser humano es mucho más interesante y está más lleno de talento que el actor" (Stanislavski, 2007).

Existen otros tipos de actores que hacen un esfuerzo totalmente encaminado hacia la caracterización. Según el escritor ruso, lo hacen por no estar dotados de esa belleza corporal que permite conquistar a un público, sea por sus dones interiores o exteriores. Stanislavski sostiene que la personalidad como individuos de estos actores no es teatral y eso les obliga a ocultarse tras una caracterización y a tratar de encontrar en ella el poder de seducción que les falta. El dramaturgo ruso señala que para lograr esto hace falta una técnica muy refinada y un gran sentido artístico pero que desgraciadamente éste es difícil de encontrar y sin él un actor puede dejarse arrastrar con facilidad al falso camino de los clichés y la exageración. Según Stanislavski, es posible reproducir en escena un personaje en términos generales, un comerciante, un soldado, un aristócrata, un campesino etc., con el propósito de una

observación superficial de una serie de categorías en las que antiguamente se dividía la gente; no es difícil elaborar una serie de gestos o conductas determinadas propias de cada personaje mencionado anteriormente. Por ejemplo, el escritor ruso manifiesta que generalmente un soldado se mantiene en una postura rígida, erguida, anda a pasos de marcha en vez de hacerlo como una persona normal, extiende su hombros para resaltar sus hombreras, da taconazos para hacer sonar las espuelas, y por costumbre habla en un tono fuerte y enérgico. Por otro lado, un campesino, escupe, se suena la nariz sin pañuelo, anda con pesadez, habla de una forma inconexa y se limpia la boca con la manga del abrigo. Éstos son ejemplos de clichés generalizados que, en teoría, representan a unos personajes. Stanislavski sostiene que éstos se han tomado de la vida, existen en realidad. Pero no contienen la esencia de un personaje y no están individualizados.

...Nos proporciono todo lo que a veces pasa por ser el retrato de un cierto tipo de comerciante pero sin el carácter del personaje. Y tampoco se trataba de un simple comerciante, sino de un 'comerciante' entre comillas.

(...) Su aristócrata era una generalización. No se trataba de algo que él hubiera preparado para la vida corriente, sino específicamente para un escenario. (...) No se trataba de seres vivos, sino de figuras de un ritual. (Stanislavski, 2007)

Hay actores que poseen un poder de observación más profundo y son capaces de seleccionar subdivisiones dentro de las categorías generales de las figuras de repertorio. Éstos son capaces de diferenciar entre militares, entre un miembro de un regimiento ordinario y uno de guardias, entre los de la infantería, y los de caballería, conocen a los soldados, a los oficiales, a los generales. Dotan a los representantes de estos grupos diferentes de rasgos que son característicos de ellos. En una tercera categoría de actores que componen un personaje, se encuentra un sentido de observación más elevado y detallado.

Nos encontramos ahora con un soldado que tiene nombre (...) y con rasgos que no se repiten en ningún otro soldado. Una persona así, sigue siendo indudablemente un militar en general, pero se trata sin duda de un soldado raso y, además, tiene un nombre propio. (Stanislavski, 2007)

Stanislavski considera que para llegar a esta instancia, el actor, debe creer total y sinceramente en la realidad de lo que está haciendo y sintiendo. De aquí nace un sentido de confianza por parte del actor en sí mismo y en la exactitud de la imagen que ha construido, en la sinceridad de sus acciones. "No era la confianza de una persona absorta en sí misma, de un actor preocupado de su propio yo; era algo de una naturaleza muy diferente, semejante a un convencimiento de la propia integridad." (Stanislavski, 2007)

El dramaturgo ruso sostiene que estos tipos de actores son capaces de dar rienda suelta a sus emociones, expresarse con libertad y de llevar a cabo acciones que no serían capaces de desarrollar durante sus vidas cotidianas. Estos actores logran vivir realmente la imagen de su personaje utilizando emociones, sensaciones e instintos propios incluso aunque se esté dentro de otro personaje.

Bajo la piel de aquella otra persona podía ir tan lejos como quisiera, y si me atrevía a hacerlo cara a cara con usted, sin duda me hubiera atrevido a tratar de la misma forma al público al otro lado de las candilejas.
(Stanislavski, 2007)

El personaje es una máscara que oculta el actor-individuo. Protegido por ella puede desnudar su alma hasta el más íntimo detalle. Éste, según Stanislavski, es un rasgo importante de la caracterización. A su vez sostiene que aquellos actores a quienes no les gusta transformarse en otros personajes sino representarse a sí mismos, prefieren aparecer en escena como criaturas hermosas, buenas; Y por el contrario, los actores que componen un personaje prefieren interpretar villanos, individuos deformes y grotescos, por que encuentran en ellos un espacio para desarrollar unos rasgos más agudos, un modelado más audaz y más vivo de la imagen, todo esto es teatralmente más eficaz y deja una huella más profunda en la memoria del público. El dramaturgo ruso manifiesta que el actor debe crear una imagen mientras está en escena y no simplemente exhibirse ante el

público. "(...) todos los actores que sean artistas, los creadores de imágenes, deben utilizar caracterizaciones que les permitan 'encarnar' en sus papeles." (Stanislavski, 2007)

Capítulo 5: El método Stanislavsky: una técnica para generar ideas aplicadas al diseño.

5.1 Métodos para generar ideas.

Antes de comenzar a describir diferentes métodos para generar ideas, es preciso definir que es una idea. Foster (1996) la define como aquello que existe en la mente, real o potencialmente, como producto de la actividad mental. "Una idea no es ni más ni menos que una nueva combinación de viejos elementos" (Young, 1982). El escritor con respecto a esta definición señala que: "(...) es como crear la receta para un nuevo plato. Todo lo que hay que hacer es tomar unos cuantos ingredientes conocidos y combinarlos de otra forma (...) No se necesita ser genio para hacerlo (...)" (Foster, 1996)

A su vez, manifiesta que el sujeto reconoce una idea por los síntomas que esta misma le produce, es decir, cuando se está en presencia de una idea se la reconoce, el ser humano percibe algo dentro suyo que hace que se la registre como tal. Señala que una de las razones por las cuales el hombre produce ideas es la curiosidad. Esta inquietud lo obliga a estar constantemente acumulando conocimiento. "Conocimientos generales sobre la vida y las cosas que pasan" (Young, 1982). Foster (1996) afirma que algún día el sujeto curioso va a combinar todos esos elementos o conocimiento adquiridos con otros para generar ideas, y cuantos más elementos haya para combinar, más ideas podrán generar.

Teniendo en cuenta las bases planteadas por Foster (1996), la autora considera que una idea es la imagen o representación mental de un algo (puede ser un objeto, un lugar, un solución para determinado problema etc.) No obstante para poder generar esta imagen el sujeto ha de recopilar y reorganizar elementos y conocimientos previamente adquiridos. La autora coincide con Foster, al pensar que la curiosidad funciona como motor en el individuo a la hora de adquirir conocimientos, cuantos más conocimientos tenga un individuo más elementos va a tener a su alcance a la hora de generar nuevas ideas. Vale destacar que cuando la autora, utiliza el vocablo conocimientos no se refiere específicamente a conocimientos teóricos y/o académicos, si no a información, que puede ser teórica como puede ser visual o auditiva, que el sujeto ha obtenido de su vida cotidiana. Existen diferentes métodos o técnicas que estimulan el proceso de creación de ideas del individuo.

Koestler (1864) manifiesta que la originalidad creativa no significa crear o darle origen a una serie de ideas a partir de la nada, sino más bien a partir de la combinación de patrones de pensamiento ya establecidos. "El acto de crear (...) revela, selecciona, (...), combina y sintetiza las ideas, las aptitudes, las habilidades y los hechos ya conocidos" (Koestler 1864).

El diccionario de la real academia española (2001) define la palabra método como: "(del lat. *Methōdus*, y este del gr. μέθοδος). 1. Modo de decir o hacer con orden."

Gallego (2001), por otro lado, sostiene que el vocablo método significa "el camino hacia" y señala que es una estrategia para alcanzar un resultado, que a su vez, permite solucionar problemas y resolver oportunidades. Manifiesta también que el proceso creativo es productivo como consecuencia de un pensamiento metódico.

"La creatividad se define como el proceso o juego mental, fuera de toda censura y restricción, que permite generar ideas ilimitadamente" (Gallego, 2001)

Las técnicas de creatividad son métodos que permiten el entrenamiento creativo. Según Margheritis y Santangelo (2008), implican determinadas acciones que suelen ser más importantes que la técnica en sí misma, y que sirven como estímulo. Las mismas permiten, por un lado, seguir un orden establecido para lograr un objetivo deseado, y por el otro ayudan a desarmar los caminos del pensamiento habitual.

Young (1982) describe un método de cinco pasos para producir ideas: En el primer paso la mente debe recolectar la materia prima. Esta materia incluye el conocimiento específico sobre productos, personas y conocimientos generales sobre la vida y sus hechos; en segundo lugar, la mente debe digerir esos materiales; en Tercero, el sujeto debe olvidarse del tema por completo; en cuarto, se supone que la idea llegará "como por

encanto"; y por último "el sujeto lleva su idea recién nacida al mundo real, y ve cómo le va". (Foster, 1996)

Por otra parte, Wakefiel, según Foster, dice que hay una serie de cinco etapas mentales que definen el acto creativo: Primero está la etapa de conocimiento del problema; segunda está la de definición del problema; la tercera etapa es la inmersión del sujeto en el problema y en los datos concretos que lo acompañan; cuarta, la incubación y la calma; y finalmente, la de "explosión" La visión mental, el salto repentino que trasciende a la lógica, más allá de los pasos que se dan para soluciones normales.

El "Brainstorming" (tormenta de ideas), es una técnica para generar ideas desarrollada por Alex Osborn en los años treinta y publicada en el año 1963. Es un método de generación de ideas que funciona mejor en grupo, pero que no obstante puede ser llevada a cabo por un individuo.

Según Margheritis y Santangelo (2008) el primer paso es la generación de ideas, en general por escrito, numeradas y clasificadas por el estricto orden cronológico en que han aparecido. Una vez que se cuenta con un número considerable de ideas o se ha finalizado cierto tiempo programado, se pasa a la segunda etapa: la evaluación. Una posibilidad para evaluar las ideas podría ser ponderarlas (mediante puntaje) según condiciones o requerimientos básicos previamente establecidos, que deben satisfacerse.

Las autoras sugieren que al momento de la generación es importante generar la mayor cantidad de ideas posibles sin importar su calidad, es decir no censurar ninguna idea; el juicio crítico está prohibida; y no hace falta que las ocurrencias tengan una relación directa con el problema que se está tratando de solucionar: libre imaginación. Las ideas propuestas no tienen que ser realistas.

El Sleep-Writing (Crear en sueños) según Irizar (2008), gira en torno o durante el sueño. Con ella se intenta aprovechar el poder creativo del sueño. Según el autor, en el sueño o en los momentos de sopor, es mayor la probabilidad de que las imágenes surgidas se traduzcan en ideas originales. "En esos momentos, el inconsciente se manifiesta con más facilidad, que los bloqueos existentes en la consciencia desaparecen, y las ensoñaciones aparecidas pueden ser el principio de la solución" (Irizar, 2008).

El mismo autor recomienda que antes de irse a dormir, el sujeto, deje en alguna mesa cercana papel y lápiz, para anotar inmediatamente los sueños, imágenes o asociaciones que le lleguen a la mente en el instante apenas se levante.

Osborn (1963 creo) afirmaba que "La pregunta es la más creativa de las conductas humanas". Él desarrolló una serie de preguntas que pueden ser aplicadas en la exploración del problema. Este es un conjunto fundamental de preguntas que se usan para formular

en el problema todos los enfoques que sean posibles y, así, abrir la perspectiva que se tiene del problema. Estas son algunas de las preguntas formuladas por Osborn: ¿Cuándo? ¿Con qué? ¿Por qué? ¿Cuáles? ¿En qué? ¿Qué? ¿Para cuál? ¿Acerca de qué? ¿Por medio de qué? ¿De qué? ¿De dónde? ¿Hacia dónde? ¿Para qué? ¿Para quién? ¿Cómo? ¿Más a menudo? ¿Quién? ¿En qué medida? ¿Todos? ¿Cuánto? ¿Para qué? Entre otras.

Tras el planteamiento de estas preguntas y sus correspondientes respuestas, la visión del problema es más abierta. Las retóricas, según la autora, van guiando el proceso de creación, esto se debe a que a partir de cada respuesta puede surgir una nueva pregunta y así sucesivamente.

Por otra parte, Foster (1996) sugiere que el sujeto observe las características de diseño de antiguos edificios. Mirar la fachada, la entrada, los techos. El autor manifiesta que el observador se encontrara con una cantidad de detalles constructivos que seguramente ignoraba pudieran que pudieran existir.

Con todo esto quiero estimularle a que cambie la actitud que adopta normalmente al encontrarse en una ciudad. Deje que su imaginación se despierte a la vista de las novedades que va descubriendo. Al proceder así le vendrán a la cabeza ideas que le asombraran (Foster, 1996).

El autor también recomienda como técnica visitar tiendas que resultan extrañas e ir examinando al azar los distintos artículos que venden.

“La capacidad para efectuar conexiones que aparentemente no son lógicas es la idea en que se basa el pensamiento lateral”
(Foster, 1996)

5.2 El método Stanislavski: técnica para generar nuevas ideas.

A lo largo del capítulo la autora procederá a desarrollar de que forma el sistema creado por Stanislavski puede ser utilizado por estudiantes de Diseño de indumentaria o Diseño de vestuario, para generar nuevas ideas. La autora no utilizara todos los elementos componentes del sistema, sino que utilizara los tres que considera pueden adaptarse a las áreas mencionadas. Los elementos seleccionados son: el sí mágico, las circunstancias dadas y la memoria emotiva.

Luego de haber cursado todas las materias de Diseño de indumentaria (Diseño de indumentaria I - VI) y de Diseño de vestuario (Diseño de vestuario I y II), la autora pudo identificar una metodología de trabajo en común en casi todas las materias: Elección de un tema (generalmente, a lo largo de la cursada, al tema escogido se lo denomina concepto o inspiración); investigación visual o proceso creativo y finalmente, la realización.

En los comienzos (Diseño de indumentaria I, y diseño de indumentaria II) se trabaja con temas tales como: Patrimonios arquitectónicos (pueden ser iglesias, ciudades, etc.), juguetes, artistas plásticos, movimientos artísticos, personajes (como cantantes, actrices de diferentes épocas, etc.), épocas (es decir años 20, 30s etc.) entre otras cosas.

En la mayoría de las materias el procedimiento es siempre el mismo. El alumno toma uno de estos temas otorgados por el docente y procede a realizar un panel de concepto (recopilación de imágenes que reflejen la identidad del tema tomado) realizado a partir de una investigación visual. Esto quiere decir que el sujeto realiza una búsqueda intensiva de imágenes y las organiza a criterio propio (casi siempre tomando aquella imágenes que considere representan más el tema) en un panel. Es decir en una hoja o cartón montado A4 o A3, según lo que pida el docente.

Una vez realizado el panel, el alumno lo utilizará como eje o disparador para el proyecto de la cursada. Es decir, el panel guiará al alumno en la elección de: paletas de color, y líneas que luego el alumno o diseñador aplicara tanto para el desarrollo de una posible colección o línea o para la elaboración de un prototipo (Estos son los trabajos que suelen realizarse en las cursadas tanto de diseño como de vestuario. En el caso de ser una cursada de vestuario, en lugar de diseñar una colección o línea se diseñara el vestuario de los personajes de

la obra leída a lo largo de la cursada, en diferentes escenas). El panel servirá de guía para el alumno, marcará pautas tanto en la materialidad como en la morfología de las prendas diseñadas. El panel es un resumen de la investigación visual realizada.

La autora considera, y encuentra una problemática en el hecho de que en reiteradas ocasiones al alumno se le ordena realizar una investigación del tema a tratar pero no se le enseña, ni se le propone, una técnica para realizar una investigación profunda. Esto quiere decir, que en la mayoría de los casos, los alumnos proceden a buscar imágenes por internet del concepto escogido, y una vez que tiene las imágenes trabaja teniendo en cuenta, solamente, las morfologías y los colores que plantean las figuras. Se considera, que no hay un método que encamine al alumno en ir más allá de las imágenes, con esto la autora, se refiere a que el alumno se involucre y piense como si fuese su propio tema o concepto. Un ejemplo sería, en el caso de que se trabaje con determinado personaje histórico, en lugar de buscar imágenes, identificar tipologías, paletas de color etc., la autora propone que el diseñador se pregunte como sería su diaria si hubiese vivido bajo las mismas circunstancias que el personaje.

La autora considera que los tres elementos (circunstancias dadas, sí mágico y memoria emotiva) escogidos del método Stanislavski pueden guiar al alumno en una investigación más profunda del concepto o temática elegida, tanto para un proyecto de vestuario como para uno de indumentaria. Siguiendo el sistema

del dramaturgo ruso el alumno deberá actuar "como sí" teniendo en cuenta las circunstancias dadas propuestas por el personaje o la temática de inspiración. La memoria emocional le permitirá al diseñador indagar en sus recuerdos e incorporar vivencias propias al proyecto.

A continuación se procederá a explicar de qué modo se tendrán que usar estos elementos con la finalidad de generar ideas.

Stanislavski sostiene que las circunstancias dadas son todos aquellos datos que aparecen a lo largo de una obra, éstos pueden ser: época y lugar donde se desarrolla la obra, edad del persona, situación familiar, relaciones con el resto de los personajes, estado de salud, situación económica, profesión etc. La autora sostiene que ésta información que aparece en la obra también es propia de la vida cotidiana. Lo que se propone es que a partir de una investigación visual el alumno obtenga las circunstancias dadas del personaje y pueda generar con ella lo que se denomina "universo del personaje". La información necesaria para construir este universo o estas circunstancias se podrán obtener de la investigación visual realizada. Es decir que a partir de las figuras encontradas, el diseñador imaginara y desarrollara determinadas circunstancias.

Así como según cuales sean las circunstancias dadas en una obra, las acciones tendrán una determinada forma exterior (aquello que el espectador ve y escucha) y se suscitará la correspondiente vivencia interior (aquello que el actor vive), lo mismo puede

ser implementado para el vestuario o la indumentaria. Las circunstancias determinarán las tipologías, los géneros y los colores que el personaje utilizara.

Una vez definidas las circunstancias y conformado el universo, el alumno utilizará el Sí mágico, o el cómo sí para ponerse en el lugar del personaje y definir como se vestiría él si estuviese en determinadas circunstancias. Para que esta parte del método sea efectiva es necesario que la etapa de construcción de las circunstancias sea lo más profunda posible. Cuantos más elementos y/o datos del personaje tenga el alumno más fácil le será ponerse en su lugar y diseñar según su situación. Así como Foster citaba a Young (1986) diciendo que una idea es una combinación de viejos elementos y que cuantos más elementos tuviese uno a su alcance más fácil le sería generar una idea, la autora considera que cuantos más elementos de la vida diaria del personaje tenga el alumno o el diseñador, más fácil le será generar ideas o diseños para el mismo.

En la práctica es esto lo que deben hacer: ante todo imaginar, cada cual a su manera, las circunstancias dadas (...) Todo este material proporciona una imagen general de la vida del personaje encarnado en las circunstancias que lo rodean. Es indispensable creer en la posibilidad real de esa vida; hay que acostumbrarse a ella hasta tal punto que uno se sienta ligado a esta vida ajena." (Stanislavsky, 2003)

La autora coincide con Stanislavski, cuando éste remarca la importancia de la imaginación del actor, o en este caso del diseñador, al momento de descifrar estas circunstancias.

Ésta imaginación mencionada por el dramaturgo le dará al diseñador la posibilidad de llevar a cabo un juego de roles. Es decir que el alumno deberá jugar a llevar la vida del personaje en cuestión por un momento. Para que esto sea efectivo, se deberá realmente creer que lo que se está transitando es verdadero. Stanislavski pone un énfasis especial en la veracidad de este proceso, y es necesario que quien esté utilizando esta técnica, crea que lo que está haciendo es cierto y trate de pensar como sí... Este como sí... lo llevará a cuestionarse como él enfrentaría determinadas situaciones, es decir, pondrá al alumno en otra perspectiva, en una mirada nueva y distinta. Y es desde esta nueva mirada, desde este nuevo paradigma es que el alumno deberá buscar nuevas ideas. Una vez que se haya adoptado una nueva forma de pensamiento desde la mirada del personaje (teniendo en cuenta las ya mencionadas circunstancias dadas) el alumno podrá indagar un nuevo espacio (imaginario) en busca de nuevas ideas.

Finalmente, la autora cree que la memoria emotiva le dará lugar al alumno de aportar imágenes y datos de su propia experiencia al proyecto.

Stanislavski utiliza la memoria emocional con el fin de despertar en el actor diferentes estados emocionales, sin

recurrir de forma directa a los recuerdos del intérprete. El maestro ruso, le planteaba al actor trabajar sobre recuerdos personales, y luego mecanizarlo, para que por medio de estímulos, el actor pudiese conectarse con las imágenes del pasado y apareciese así el estado emocional en el escenario.

No obstante, la autora considera que en éste caso, diseñadores y alumnos si podrán, si es necesario recurrir a estos recuerdos de forma directa. Esto quiere decir que se manejarán dos opciones: La primera llegar a la imagen a través del recuerdo de forma directa; la segunda, llegar a la imagen a través de la emoción que le despierte al sujeto determinado recuerdo. En este caso, la imagen no tendrá conexión directa con el recuerdo en sí, sino con los sentimientos que éste haya generado en el alumno.

En ésta etapa el diseñador, teniendo en cuenta las circunstancias dadas, podrá relacionar algún aspecto del personaje con alguna vivencia propia. La autora considera que cada ser humano guarda en sus recuerdos imágenes de diferentes momentos de su vida, y que éstas imágenes pueden aportar una información extra al proyecto que lo diferenciará del resto. En relación a esto la autora manifiesta que si a todo un curso se le da un mismo personaje, y se les pide que relacionen algún elemento de la vida del mismo, con una vivencia propia, cada diseñador aportará a su proyecto situaciones con diferentes matices, que llevaran los proyectos por caminos diferentes, esto quiere decir que si bien todos estarán trabajando con un mismo

personaje, cada proyecto tendrá una identidad única. A su vez, se cree que la memoria emotiva fundamenta la incorporación de elementos distintivos en cada proyecto, llegando así a trabajos o diseños menos literales. Es decir que a través de este método el alumno puede darle una razón de ser (validar) aquellos datos que aparecen en un diseño, que no son propios del personaje en cuestión, pero si son parte del alumno como diseñador. Y para quién no esté acostumbrado a incorporar estos elementos, será un proceso útil para realizar una indagación personal más profunda.

La autora señala que al utilizar el método Stanislavski como técnica para producir nuevas ideas, el alumno o diseñador deberá: investigar las circunstancias dadas, pensar como si estuviese viviendo bajo esas circunstancias y a través de la memoria emotiva incorporar vivencias propias.

Conclusiones

Podría decirse, que de acuerdo a lo planteado en la introducción del proyecto de grado y en relación a lo investigado y analizado, los objetivos del mismo han sido alcanzados. Se obtuvo entonces como resultado del proyecto la demostración de cómo el sistema Stanislavski puede ser empleado para generar nuevas ideas en el campo del diseño y/o el vestuario.

Se ha logrado plantear como en el momento de genera una idea el sujeto utilice el método Stanislavski con el fin de: involucrarse con el personaje hasta el punto de llegar a pensar como el mismo (desarrollando la empatía); y realizar una indagación interior con el propósito de poner al servicio del proceso creativo vivencias personales.

Los objetivos del proyecto han sido alcanzados a través de los fundamentos teóricos presentados. Dentro de estos fundamentos se encuentran todas las investigaciones realizadas a lo largo de los capítulos.

En los capítulos uno y dos se realizó una breve investigación del termino semiótica y su aplicación a la moda, con el fin de responder la pregunta ¿Qué dice la mujer cuando se viste?, investigando la relación de la moda con diferentes períodos temporales entre otras cosas. Luego se realizó también una investigación de la semiótica en el teatro (capítulo dos), y la importancia de la misma para la comprensión del género teatral.

La autora pudo así demostrar la influencia de la indumentaria en la proyección de la personalidad tanto del personaje en una obra de teatro como en un ser humano, que al vestirse escoge su prendas según, como diría Stanislavski, sus circunstancias dadas. Las prendas, no solo cumplen la función de cubrir el cuerpo, sino que también marcaran una época, una situación económica y hasta podrán llegar a develar datos de la personalidad de quien las esté utilizando.

En los capítulos tres y cuatro, la autora, procedió a realizar, una investigación profunda del método Stanislavski, pasando por sus diferentes etapas, sus orígenes etc. Si bien la autora tomó, para desarrollar la técnica, solo tres elementos (circunstancias dadas, sí mágico y memoria emotiva) a lo largo del capítulo se desarrollan el resto de los elementos que se consideran de gran importancia para comprender la esencia del sistema. Algunos de estos elementos son: La imaginación, la fe y el sentido de la verdad y la relajación. Estos elementos no cumplen una importancia vital en la técnica propuesta por la autora, pero si son herramientas fundamentales para el diseñador.

Una vez comprendido el método en su totalidad, incluidos los pasos a seguir, sus objetivos y formas de llevar a cabo, la autora describió los diferentes métodos para generar ideas (incluyendo ¿Qué es una idea?) aplicados a lo largo de la carrera, con el fin de finalmente, demostrar de que forma el método Stanislavski podría llegar a utilizarse como técnica para generar nuevas ideas aplicadas al diseño.

Durante el capítulo cinco plantear las definiciones de idea y método, y describir los procesos creativos y desarrollos de métodos ya existentes, le fueron útiles a la autora para definir un marco dentro del cual puede incluirse el método Stanislavski. Como se menciona en uno de los capítulos, el método propuesto por la autora, posee etapas similares a técnicas creadas por diferentes especialistas.

Finalmente, podría agregarse que se cree importante haber cumplido, no solo con los objetivos planteados en la introducción, sino también con objetivos generales y personales. Como el hecho, de haber podido realizar un proyecto fusionando dos áreas (teatro y diseño) que a la autora apasionan. Y por otro lado, se ha podido encontrar a través de la memoria emotiva un canal fundamentado teóricamente, para que el alumno o diseñador aporte elementos de su vida interior al proyecto a realizarse.

Referencias Bibliográficas

Aguilar Leyva (2004). *La semiología y el análisis de lo visual*. México: Revista del centro de ciencias del lenguaje Recuperado de: <http://www.escritos.buap.mx/escr30/oquitzinaguilar.pdf> el día 20/05/ 2010.

Bogatyrev, P (1976). *Semiotics of Folk Theatre*. Inglaterra: The Mit Press. Citado en: De Toro, F (1992). *Semiotica del teatro. Del texto a la puesta en escena*. Buenos Aires: Galerna.

De Toro, F (1992). *Semiotica del teatro. Del texto a la puesta en escena*. Buenos Aires: Galerna

Eco, U (1976). *L'abito fa il monaco, psicología del vestiré*. Barcelona: Lumen. Citado en: Veneziani, M (2007). *La imagen de la Moda*. Buenos Aires: Nobuko.

Eco, U (1991). *Tratado de semiótica general*. Barcelona: Lúmen

Gallego, F (2001). *Aprender a generar ideas: innovar mediante la creatividad*. Barcelona: Ibérica.

Gillete, J. M (1992). *Theatrical design and production: an introduction to scene design and construction, lighting, sound, Costume and Makeup*. California: Mayfield.

Jonvent, J (1963). *El teatro y su historia*. España: Ediciones G.P. Citado en: Bambalinas. *Orígenes del teatro*. Recuperado el 12/05/2011 de <http://www.bambalinasteatro.com.ar/downorigenes.htm>

Kemper, R. H. (1977) *Costume*. Nueva York: Newsweek Books. Citado en: Lurie, A. (1994). *El lenguaje de la moda. Una interpretación de las formas de vivir*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

Krysinski, W (1981). *El cuerpo en cuanto a signo y su significado en el teatro moderno*. Canada: Poetics Today. Citado en: De Toro, F (1992). *Semiotica del teatro. Del texto a la puesta en escena*. Buenos Aires: Galerna.

Laver, J. (1949) *Style in Costume*. Londres: Oxford University press

Lurie, A. (1994). *El lenguaje de la moda. Una interpretación de las formas de vivir*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

Marsal, S (2003). *Moda y Cultura*. Buenos Aires: Nobuko.

Mata, A (2010). *Contexto histórico teatral ruso e influencias tempranas de Stanislavski*. Barcelona. Recuperado de: http://ddd.uab.cat/pub/trerecpro/2010/hdl_2072_83180/Treball+de+recerca.pdf el 14/07/2011.

Morán, C (comunicación personal Abril del 2011). Indumentaria egipcia.

Oliva, C- Torres Monreal, F (2003). *Historia básica del arte escénico*. Madrid: Cátedra

Palacios, C (2009). *Opera, la puesta en escena: introducción al mágico mundo de la puesta en escena de una ópera*. Buenos Aires: el autor.

Ruiz, B (2008). *El arte del actor en el siglo XX, un recorrido teórico y práctico por las vanguardias*. Bilbao: Artezblai.

Saulquin, S. (2000) *Entrevista*. Citado en: Veneziani, M (2007). *La imagen de la Moda*. Buenos Aires: Nobuko.

Simmel, G (1988) *Sobre la aventura. Ensayos filosóficos*. Barcelona: Península. Citado en: Croci, P- Vitale, A (2000). *Los cuerpos dóciles*. Buenos Aires: La Marca.

Simmel, G. (1924). *Filosofía de la coquetería, filosofía de la moda, lo masculino y lo femenino y otros ensayos*. Madrid: Occidente: Citado en: Veneziani, M (2007). *La imagen de la Moda*. Buenos Aires: Nobuko.

Squicciarino, N (1990). *El vestido habla: consideraciones psico-sociológicas sobre la indumentaria*. Madrid: Cátedra.

Stanislavski, C (1953). *Mi vida en el arte*. México: Latino americana.

Stanislavski, C (1987). *Un actor de prepara*. Buenos Aires: Diana

Stanislavski, C (2003). *El trabajo del actor sobre sí mismo en el proceso creador de la vivencia*. Barcelona: Alba.

Stanislavski, C (2007). *La construcción del Personaje*. Buenos Aires: Alianza.

Strasberg, L (1989). *Un sueño de pasión: La elaboración del método*. Buenos Aires: Emecé.

Ubersfeld, A (1993). *Semiotica teatral*. Madrid: Universidad de Murcia.

Valdés de León, G. A (2010). *Tierra de Nadie. Una molesta introducción al estudio del diseño*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.

Veblen, T (1974). *Teoría de la clase ociosa*. México: Fondo de cultura económica. Citado en: Veneziani, M (2007). *La imagen de la Moda*. Buenos Aires: Nobuko.

Vitez, A (1981). *De Chaillot a Chaillot*. Paris: Hachete. Citado en: De Toro, F (1992). *Semiotica del teatro. Del texto a la puesta en escena*. Buenos Aires: Galerna.

Young, J W (1982). *A technique for producing ideas*. Madrid:
Eresma. Citado en: Foster, J (1999). *Cómo generar ideas*. Bogotá:
Editorial Norma.

Bibliografía

Braun, E (1992). *El director y la escena: del naturalismo a Grotowski*. Buenos Aires: Galerna.

Croci, P - Vitale, A (2000). *Los cuerpos dóciles*. Buenos Aires: la marca.

De Toro, F (1992). *Semiótica del teatro*. Del texto a la puesta en escena.

Foster, J (1996). *Cómo genera ideas*. Barcelona: Norma

Gallego, F (2001). *Aprender a generar ideas: innovar mediante la creatividad*. Barcelona: Ibérica.

Hethmon, R.H (1986). *El método del Actors Studio; conversaciones con Lee Strasberg*. Madrid: Fundamentos

Landis, D. N (2003). *Diseñadores de vestuario: cine*. Barcelona: Océano.

Lannes, H (2010). *Moda y vestuario en el cine argentino*. Buenos Aires: Anaquel

Lurie, A (1994). *El lenguaje de la moda. Una interpretación de las formas de vestir*. Barcelona: Paidós Ibérica S.A

Marsal, S (2003). *Moda y Cultura*. Buenos Aires: Nobuko.

Moccio, F (1997). *Creatividad: teoría, metodologías, experiencias*. Buenos Aires: Aucan.

Oliva, C - Torres Monreal, F (2003). *Historia básica del arte escénico*. Madrid: Cátedra.

Palacios, C (2009). *Ópera, la puesta en escena: introducción al mágico mundo de la puesta en escena de una ópera*. Buenos Aires: el autor.

Pavis, P (2000). *El análisis de los espectáculos: teatro, mimo, danza, cine*. Barcelona: Paidós.

Ruiz, B (2008). *El arte del actor en el siglo XX, un recorrido teórico y práctico por las vanguardias*. Bilbao: Artezblai.

Stanislavski, C (1953). *Mi vida en el arte*. México: Latino Americana.

Stanislavski, C (1966). *Manual del actor: recopilación de consideraciones concisas sobre los aspectos de la actuación*. México: Diana

Stanislavski, C (2003). *El arte escénico; con una introducción de David Magarshack*. Madrid: Siglo XXI

Stanislavski, C (2003). *El trabajo del actor sobre sí mismo en el proceso creador de la vivencia*. Barcelona: Alba

Stanislavski, C (2007). *La construcción del personaje*. Buenos Aires: Alianza.

Strasberg, L (1953). *Un sueño de pasión: la elaboración del Método*. Buenos Aires: Emecé

Strasberg, L (1989). *Un sueño de pasión: La elaboración del método*. Buenos Aires: Emecé.

Ubersfeld, A (1993). *Semiotica teatral*. Madrid: Universidad de Murcia.

Valdés de León, G. A (2010). *Tierra de Nadie. Una molesta introducción al estudio del diseño*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.

Van Wisten, L (1981). *Costuming for opera: who wears what and why*. Bloomington: Indiana University Press.

Veneziani, M (2007). *La imagen de la moda*. Buenos Aires: Nobuko.

