

## Índice

<b>Introducción</b> .....	02
<b>1- Antecedentes cinematográficos</b>	
1.1 Inicio de la cinematografía en Argentina 1896-1932 .....	09
1.2 1933-1960.....	11
1.3 1960-1980.....	15
1.4 1980-2011.....	18
<b>2- Antes del diseño: Componentes de la creación audiovisual</b>	
2.1 La idea.....	23
2.2 El guión.....	26
2.3 División de roles-el equipo de trabajo .....	32
<b>3- Durante el diseño</b>	
3.1 Acercamiento a lo concreto.....	39
3.2 Recursos materiales y humanos .....	45
3.3 La Imagen-su función .....	47
3.3.1 Color.....	49
3.3.2 Encuadre .....	51
<b>4- Materializando la idea</b>	
4.1 Cuerpo, diseño y vestido.....	53
4.2 Realización .....	59
4.3 Vestir al actor .....	61
4.3.1 Caracterización .....	65
<b>5- Vestuario y comunicación</b>	
5.1 El vestido como signo .....	68
5.2 El vestido como comunicador .....	73
5.2.1 Barreras comunicacionales.....	75
5.3 El vestuarista como comunicador .....	77
<b>Conclusión</b> .....	81
<b>Referencias Bibliográficas</b> .....	85
<b>Bibliografía</b> .....	87

## **Introducción**

En el presente Proyecto de Grado (PG) es pretendido que sea establecido de manera formal y a modo de registro bibliográfico, el proceso de diseño que implica el trabajo que desarrolla un vestuarista de cine argentino contemporáneo.

Recorrida la carrera de vestuario en la Universidad de Palermo y compartidas reiteradas conversaciones con profesionales en el área, resulta sencillo observar cuáles son uno de los espacios que deja algunas preguntas sin responder. La problemática que aquí compete, en particular, es la falta de bibliografía pertinente a la disciplina. Más específicamente aún en aquello que hace referencia a un desarrollo formal del trabajo del vestuarista y de su proceso de diseño.

Es de esta manera que a cada momento, para quienes construyen esta profesión, resulta notoria esta ausencia de información, que desde algún lugar llegue a exponer cuál ha sido el camino recorrido hasta ahora por los vestuaristas de cine argentino y cuáles pueden ser los próximos pasos a seguir para el desarrollo de este ámbito, que crece, y se modifica adecuándose al contexto que la rodea.

En orden de ser adecuado el presente trabajo, ha sido acotado el mismo a un lugar y un tiempo determinados, debido a que resultaría sumamente confuso y extenso abarcar el trabajo de un vestuarista en general de cualquier lugar del mundo. Con lo cual este PG es acotado a la labor de algunos de los más importantes vestuaristas del cine argentino contemporáneo. Respecto a esto último, será considerado como contemporáneo los últimos 30 años, es decir, es abarcado desde la década del ochenta hasta la actualidad. El motivo de esta elección no es aleatorio, sino que, por el contrario, son los testimonios de vestuaristas quienes actualmente desempeñan su labor, junto con bibliografía seleccionada, quienes dan cuerpo a este PG.

Debido a la dificultad que es presentada a la hora de pensar de manera acotada el tema a tratar, resulta sencillo comenzar por aquello que se tiene al alcance. Estos testimonios, anécdotas y relatos en primera persona de los protagonistas de esta fracción

creativa del cine argentino, permiten que sea realizada una bajada formal de sus experiencias y opiniones personales, que al ser analizadas, facilitan el hecho teórico de establecer algunas pautas en común que se pueden observar a la hora de desarrollar un vestuario cinematográfico. En este PG quedan plasmadas décadas de trabajo y de personas que han pensado y piensan en detalle aquello que es naturalizado como experiencias cotidianas sin demasiada trascendencia. El hecho de ver y de rever aquello que ya ha sido realizado, facilita, a su vez, la posibilidad de ejercer una mirada sobre el propio trabajo, para tomar lo que ya ha sido construido, pero también para dar la posibilidad de modificar lo que no quiera ser repetido.

Si se profundiza específicamente en las partes que componen este PG, puede ser observado que se realiza un recorrido desde lo que se puede considerar el puntapié para el proceso del diseño de un vestuario, hasta aquello que otorga el cierre a este camino creativo. Es decir, parte desde un punto que es determinado como esencial en el campo de la cinematografía, el guión, pasando por una bajada del concepto hasta la materialización del mismo. Estos tres aparentes sencillos ítems se ven atravesados por algunas otras cuestiones también protagonistas y hasta determinantes del resultado.

Si bien, desde un comienzo es aclarada la toma de partida desde un tiempo presente de la cinematografía argentina, no pueden ser dejados de lado los antecedentes o raíces que hacen la suerte de anclaje hasta nuestros días. Es así que es iniciado este PG con una breve reseña al origen cinematográfico argentino, que extensamente ha sido y es investigado por numerosos e importantes cineastas, historiadores, directores, entre otros. Son estos antecedentes, que a su vez permiten estar al tanto de que es lo que ha sido investigado hasta el momento, sobre cuáles cuestiones puede ser generado un progreso o avance. Son diversos nombres los que acompañan esta fracción del PG, como por ejemplo Fernando M. Peña, Abel Posadas, Marta Speroni, Gonzalo Aguilar, algunos nombres que completan mediante sus propios escritos y de manera reflexiva, más de un siglo de cine argentino.

A su vez, el recorrido histórico coopera en el sentido de ubicar y acercar el momento del cine argentino actual, que será el particularmente considerado. Sumado a los autores clásicos y ya reconocidos en esta materia, serán tenidos en cuenta PG anteriores dentro del marco de la Universidad de Palermo. Puntualmente y para esta temática el PG de la egresada González Emilia (2011). Identificación y espectador en el nuevo cine argentino. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Este PG tiene como objetivo otorgar una breve y clara explicación del cambio en la cinematografía del país en la década de los noventa, y es en esta caso que se relaciona con el presente PG a modo de otorgar un marco histórico y de desarrollo sobre lo que está siendo relatado.

Si se continúa con el recorrido por el presente PG, es considerado como fundamento que otorga todos los elementos necesarios para desplegar las aristas del proceso de diseño del personaje, el guión. La idea fundante y la pauta que abre este juego de rompecabezas, donde las piezas dispuestas arman una historia que contar. Robert Mc Kee, es quien de modo más claro expone en qué consiste, como está compuesto y cuál es rol del guión. Nuevamente, sumada a la voz de Robert Mc Kee, PGs de la Universidad realzan este análisis teórico del guión. Herrera Sepúlveda Carlos Alberto Samuel (2011). Si Vis Pacem Para bellum. Creación e implementación del guión audiovisual en Latinoamérica. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. El objetivo de dicho PG, implica el desarrollo de un proyecto para implementar un guión audiovisual en Latinoamérica realiza un punteo exhaustivo de la teoría de Mc Kee. Se relaciona con el PG que está siendo escrito, en el sentido que otorga las bases para entender en qué consta teóricamente un guión. Al igual que ocurre con Diego Rivas (2010). La adaptación literaria cinematográfica en Argentina. Guión de adaptación cinematográfica de un cuento clásico y filmografía de la adaptación del cine argentino. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. El objetivo del PG es realizar un

acercamiento a las características del guión cinematográfico en Argentina, y se relaciona con el presente PG ya que brinda las bases para comprender la estructura del guión dirigida puntualmente al marco del país donde está siendo realizado el desarrollo del presente ensayo.

Naturalmente, si bien el vestuarista es expuesto como narrador omnisciente de este PG, para llevar a cabo un proceso de diseño, hace falta más que la historia fundante y la idea que acompaña y da pie. Se está haciendo referencia a la presencia de un otro, o en este caso, de muchas otras personas y personalidades que son parte fundamental y también responsable de llevar a cabo un proyecto de tan importante envergadura como lo es un largometraje. Es así que a través del desarrollo de este arte, las tareas se han dividido sin escindirse por completo. La convivencia del vestuarista con el resto de las disciplinas, resulta también protagonista. El vestuario no es un departamento independiente, sino que por el contrario se halla enmarcado en un grupo de trabajo preciso y con un director de arte a la cabeza. María Soledad Vazquez Rodríguez (2010). Making off de un director de arte. Propuesta estética para un cortometraje. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Tiene como objetivo el explicar la tarea que desempeña un director de arte, en el marco de la realización de un cortometraje. Resulta enriquecedor para este PG ya que en gran medida del entendimiento del rol que cada quien ocupa dentro del equipo, también depende el éxito de la propia labor del vestuarista.

Si se prosigue con los antecedentes, el vestuarista debe enfrentarse con algunos otros elementos que hacen a su diseño. Elementos de carácter técnico, funcional y simbólico componen la creación de un personaje y su vestuario. Prado Ramírez Juan Carlos (2012). Estética y percepción del color. Postproducción del color en medios audiovisuales. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. El objetivo de dicho escrito es el de desarrollar teóricamente un elemento plástico como el color, y se relaciona con el presente PG en la medida en que es esta

una de las herramientas básicas y fundamentales al momento de plantear una imagen, o en este caso, un vestuario. O escritos como el de Rebollo María Esperanza (2011). El vestido más que una simple prenda de diseño. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Cuyo objetivo es el de generar un aporte netamente analítico en relación a la prenda y a la impronta de la misma. Relacionándose así a la importancia de comprender el signo de la prenda misma y cómo esto influye al diseño de un vestuario. Algo similar ocurre en el caso de Aizenberg Stephanie (2011). Fenómenos de la moda. Influencia de los sucesos sociales en el proceso creativo. Proyecto de graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. El objetivo es el de desglosar la forma en que los cambios históricos y sociales influyen en la moda y en la manera de crear, generando así, nuevas corrientes. Está relacionado en este caso con el PG que atañe, por el hecho de que el diseño de vestuario cinematográfico en Argentina no queda ajeno a las corrientes estilísticas y acontecimientos sociales vigentes. Souse Camila (2010). El Star System y la moda. La influencia de los ídolos y las estrellas de cine en la moda. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. El objetivo de este tipo de PG es el de conceptualizar e informar fenómenos que se hayan más cercanos al diseño de vestuario de lo imaginado, y es por esto mismo que está relacionado con el presente PG, para entender cuáles son algunos de los factores que influyen a dicho diseño, incluso por fuera de sí mismo.

Si se continúa con la idea de extraer conceptos para aplicarlos al presente PG, pertinentes cuestiones analíticas acerca del vestuario y la moda son encontradas en el trabajo de Dewey Daniela (2011). El vestuario de época en el género realista y fantástico. Perspectivas en la producción contemporánea. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Cuyo objetivo es el de realizar un análisis que afecta principalmente al diseño de vestuario de época, pero que sin embargo está relacionado con el PG, ya que abarca conceptos que

enriquecen la definición del proceso de diseño de un vestuario. O incluso en el de la alumna Jorge Sofía (2011). Diseño con Inspiración fílmica. Diseño de una colección de invierno 2012 basada en el film Hanna y sus hermanas. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. El objetivo está orientado a realizar el proceso inverso pero similar al que está siendo tratado en el presente PG, es decir a partir de un film desarrollar una colección de moda. Se relaciona precisamente por el hecho de que enriquece los conceptos que están siendo abarcados y pueden ser comparadas así cuestiones similares que ocurran entre un proceso de diseño para un mercado como lo es el de la moda, y un proceso de diseño para un mercado como el de la cinematografía nacional.

Si se avanza sobre los capítulos, la fracción actoral es otro de los temas detallados dentro del proceso. Es considerado el cuerpo del actor como un lienzo, como segunda piel que expone el diseño desarrollado. A partir del interrogante de a quién representar, el juego es abierto para dar lugar a la etapa de concreción. Es así que, dejando ver aquello ideado, creado por el vestuarista es que puede ir dándose paso al cierre parcial de este proceso. Es utilizado el término parcial, precisamente, ya que es considerado en este PG al momento de vestir al actor no como el fin del diseño y la creación del personaje, sino como parte misma de una nueva etapa de explotación y exposición de la idea. El contenido de este PG resulta importante debido a que reúne formalmente la experiencia de vestuaristas de cine argentino, que en numerosos años de carrera han acumulado variedad de conocimiento y experiencia, pero que sin embargo no ha sido volcada de manera teórica y organizada para que estos datos empíricos puedan convertirse en un conocimiento formal, y alcance de todos.

Como objetivo general se intentará definir cuáles son aquellas cuestiones que intervienen en un proceso de diseño de vestuario cinematográfico en Argentina.

Como objetivos particulares se pretenderá dar a conocer las distintas formas de trabajo de algunos de los más importantes vestuaristas argentinos, determinar cuáles son los

pasos hasta concretar un diseño de vestuario, desglosar teóricamente, mediante el análisis y la reflexión, los principales puntos en común de los vestuaristas entrevistados y generar una guía rápida y de fácil acceso a los interesados en la cuestión, especialmente alumnos de la carrera de Vestuario de la Universidad de Palermo.

La metodología de lo que se observa en el desarrollo del PG, está basada en las entrevistas realizadas a vestuaristas del cine argentino, y en el análisis y desglose teórico de la bibliografía seleccionada.

Al igual que en un largometraje, este PG no es un círculo cerrado en sí mismo, sino por el contrario, intenta dar respuesta a algunas de las preguntas que surgen al recorrer un proceso de diseño, pero a su vez, también dejar el espacio para plantear nuevos cuestionamientos que seguramente no quedan acabados en estas páginas.



## **Capítulo 1: Antecedentes cinematográficos**

El siguiente capítulo realiza un acercamiento a la historia del cine argentino. Contextualiza sus inicios, hasta el cine sonoro, luego la evolución hacia el nuevo cine de la década del sesenta y luego década del noventa. De esta manera se introduce el ámbito en el que se desarrollan los capítulos siguientes.

Las diferentes décadas son atravesadas en distintos bloques, no porque la historia transcurra de manera escindida, sino que en este caso en particular, resulta una medida organizativa que permite la división acorde a hechos precisos que han marcado hitos históricos, así como también personalidades que han implicado un antes y un después en la cinematografía, facilitando entonces la comprensión por parte del lector.

Es a su vez fundamental una introducción histórica, ya que este hecho coopera con la posibilidad de que el cine no sea pensado como un mecanismo aislado de las demás esferas que rodean lo cotidiano. La necesidad de expresión y manifestación mediante otros modos existió desde siempre en el hombre, y esto nunca funciona de manera independiente de aquello que lo rodea. Acontecimientos políticos, sociales y económicos también han cooperado para que la cinematografía, y en este caso en particular el vestuarista, figura que compete al PG, compongan y sean lo que actualmente representan.

El cine Argentino no fue, no es y no será un proceso aislado incluso de otras manifestaciones culturales, que muy por el contrario se han visto incluidas en la pantalla grande.

El cine argentino tiene especificidades que lo vuelven refractario a los análisis dogmáticos. Aún en su etapa industrial, que en términos productivos quiso asemejarse al modelo norteamericano y al francés, le debe menos a esas otras cinematografías que a sus fuertes vínculos con el tango, la radio o la revista, formas del arte popular de donde procedieron muchos de sus principales intérpretes, directores y guionistas. Esas raíces no solo condicionaron de manera particular una determinada estética sino también la configuración de los diversos géneros, que casi siempre se presentan híbridos.  
(Peña , 2012, p.12)

## **1.1 Inicio de la cinematografía en Argentina: 1896-1932**

Como puede ser observado el primer capítulo de este proyecto comienza con un párrafo, que Fernando M. Peña escribe en su libro Cien años de cine Argentino, no a modo decorativo, sino por el contrario, dicho fragmento da la pauta que esclarece desde qué bases se parte cuando la cinematografía nacional es discutida.

Si bien las primeras influencias llegaron desde el extranjero mediante ciertos aparatos, léase mediante el vivomatógrafo de origen británico, el cinematógrafo de origen francés, y el vitascopio de origen norteamericano, estos fueron utilizados para registrar numerosas imágenes en territorio argentino. Sin ir más lejos, Federico Figuer y un año más tarde Eugenio Py, extranjeros residentes en Argentina, fueron unos de los primeros en registrar y exhibir imágenes. Las mismas consistían en simples escenas cotidianas sin intervención alguna en cuanto a lo que ficción se trata. Tal como los hermanos Lumiere, estos objetos de registro de imágenes quedaban estáticos conservando aquello a lo que apuntaban. Incluso más allá de una utilización recreativa, en varias ocasiones fueron usados para dejar registro y mostrar algunos procedimientos quirúrgicos, para luego emplearlos como elementos didácticos en clases o en conferencias. Es desde estos primeros registros hasta los inicios de la primera década de 1900, que el número de las filmaciones comenzó a crecer significativamente, a tal punto que es mucho menor el registro de lo que ha perdurado en el tiempo, que lo que realmente ha sido concretado. Este tipo de realidad filmada, a modo de documental, perduró hasta fines de la primera década de 1900. Es recalcado en este caso que el vestuario como tal, y la figura del vestuarista por lo tanto, no eran figuras conscientes o existentes. La intención de mostrar la realidad de manera casi documental, no permitía una acción dramática guionada con todo lo que ello conlleva.

Es así que hacia 1909 puede ser fechado el comienzo del cine de ficción en Argentina, de la mano de Mario Gallo, quien se encargó de tratar temas históricos como la revolución de Mayo, representado por actores de teatro quienes colaboraron en este

incipiente proyecto. A su vez era sumamente común encontrar cantantes realizando interpretaciones, sobre todo, esto último, ligado a las curiosidades que sobrevenían a los directores del momento. Nuevamente, si bien en estos ejemplos ya la ficción prevalece, no lo hacía así una división formal al menos, y tal como hoy es conocido el esquema de las tareas y roles específicos. El vestuario y prendas de los personajes en su mayor parte eran sus vestimentas cotidianas. Debe ser tenido en cuenta el hecho de que la documentación era escasa, por lo tanto también lo eran las referencias de épocas anteriores como para que fueran realizadas reproducciones concretas y organizadas.

Uno de los íconos de la época es el film *Nobleza gaucha*, estrenado en 1915 con un éxito inesperado. Ha logrado incluso, un enorme reconocimiento en el tiempo. La historia fue ideada por un empleado de una empresa distribuidora, Humberto Cairo y le fueron sumados algunos elementos técnicos por reconocidos nombres como Eduardo Martínez de la Pera y Ernesto Gunche. Lo importante a destacar aquí es aquello relacionado con la aparición del detalle narrativo, de una minuciosa descripción de escenas que pretendían dar cuenta del impacto de la gran ciudad en el campo.

Así como en *Nobleza gaucha*, fueron varios los films de la época que retrataron en forma de ficción hechos que afectaban la realidad del día a día. Fue, de hecho, en esta segunda década del siglo 20 que comenzó a haber una gran producción en el cine nacional de crudas temáticas, es decir, que utilizaban el medio como manifiesto de copiosas denuncias sociales, y realidades poco conocidas abiertamente. Podría citarse otro de los ejemplos en el libro de Peña, como fue *Juan sin Ropa*, bajo la dirección de Georges Benoit, en que es mostrada una fuerte represión policial en una huelga.

Si bien, el carácter de retratar la realidad no es abandonado, lentamente, sobre todo de la mano del tango, va surgiendo la necesidad de contar lo que ocurría de una forma un tanto más poética. Comienzan a verse, por ejemplo, paisajes capitalinos, con las diferencias entre sus distintos barrios. José Agustín Ferreyra es mencionado como uno de los primeros en pretender darle un vuelco a lo que se venía generando como

retrato de la realidad. Intentó encontrar su propia dialéctica, su propia forma con los recursos con los que disponía.

Lentamente y año a año continuaban siendo numerosas las producciones que contribuían a la industria, dejando marca incluso con estilos de filmación sumamente avanzados para la época.

En esta búsqueda de diferentes modos de abarcar lo real, comienza la inclusión de géneros novedosos para el territorio nacional. Algunos de ellos más escandalosos que otros, como el que fue denominado como cine erótico. Zaccaría Soprani fue uno de los pioneros en mostrar cuerpos desnudos en atelier de artistas, lo cual trajo aparejado severas censuras, sobre todo por parte de la iglesia católica. Lo interesante en este caso en particular, tiene que ver con varias cuestiones. En primera instancia, la noción de lo prohibido que implicaba una mayor curiosidad y por ende difusión de este controversial género. Por el otro, lo inusual de comenzar a mostrar el cuerpo desnudo. Sin aggiornarlo, ni decorarlo, ni diferenciarlo, hay una intención directa y explícita de mostrar el cuerpo tal cual es.

Era evidente, entonces, que los primeros registros filmicos se estaban demostrando cada vez más provocativos. La búsqueda de algo novedoso era constante, la cinematografía comenzaba así a expandirse, a querer mostrar mundos distintos. Sin embargo, estos nuevos caminos necesitaban soportes técnicos y concretos que acompañaran lo que estéticamente pretendía ser expuesto. Las nuevas tecnologías estaban llegando y los cineastas deseaban alcanzarlas para explorar y explotar así, esta nueva oferta que abría las puertas hacia la conformación de una industria de cine nacional. Preparando a su vez, la llegada del cine sonoro.

## **1.2- 1933-1943**

Si bien este período histórico fue encabezado con una gran crisis económica mundial, Argentina comenzó a desplegar un desarrollo industrial, que fue iniciado por una

enorme caída en el mercado internacional. Es decir, que comenzó a abastecerse económicamente por sus propios medios, compensando así lo que recibía anteriormente de otros países que representaban las potencias mundiales. La industria cinematográfica no fue la excepción. Dos de las productoras más grandes de la época fueron fundadas, Argentina Sono Film y Lunitón. Esto permitió el comienzo de títulos de películas con sonido, que aún hoy no pueden ser dejadas de lado como antecedentes. Ellas son: Tango y Los Tres Berretines.

Si bien, hasta este momento viene siendo realizado un análisis un tanto más descriptivo, esto mismo es en orden de dejar en claro el quiebre que se genera a partir de este momento tanto en la narrativa como en la estética y estilización. Comienzan a progresar los relatos, algunos se conservan, en cuanto a las historias simples y de romances dificultosos o trabados por cuestiones sociales, mientras otras historias son complejizadas abriendo paso a nuevas tramas dramáticas dentro la cinematografía. Así es aclarado por algunos de los autores del libro Cine Sonoro Argentino:

Desde el vamos el cine apuntó al romance de una pareja y a los obstáculos que debían superar sus componentes hasta llegar a alcanzar la meta deseada. Esto venía ya del siglo XIX, del folletín, del teatro y, por supuesto, de los radioteatros. (Posadas, Landro, Speroni y Campodonico, 2006, p11 tomo I).

La realidad que circundaba la época tenía que ver con una profunda influencia del cine europeo, que tiende a intelectualizar las temáticas. El espectador comenzó a considerar el ir al cine como un hábito. Esto generó por ende, un cambio en las miradas, una exigencia mayor de parte del público quien ya era asiduo en el ejercicio de mirar, observar películas. Fue generado así un reacomodamiento de algunas piezas narrativas y de estilo. Fueron sumadas críticas de autores de la época quienes estaban en total desacuerdo con el cine que representaba la realidad como tal, así lo afirma Peña: "(...) grupo de intelectuales que rodeaba a la escritora Victoria Ocampo y, como Borges, odiaba el cine de extracción popular que representaban Ferreyra y Romero". (2012, p.67).

Si bien en el marco de lo actual puede ser identificadas las raíces populares en algunas de las temáticas tratadas, las imágenes fueron alejadas del naturalismo para pasar a contar un relato desde lo estético, compositivo, hasta pictórico y atravesado por corrientes del tipo expresionistas que se observaban en grandes largometrajes de la época.

Otro de los elementos a ser rescatado es la progresiva aparición de una figura femenina diferente, que comienza lentamente a tener voz y voto en su propia historia. Desde este lugar también resulta importante entender la transformación estilística de los largometrajes, que enlazado con la idea del *star system*, implicó que la mujer fuera encuadrada como protagonista y por ende todos los focos debían apuntar a mostrarla. Según Lipovetzky, “Al igual que la moda, la *star* es una construcción artificial, y si la moda es la estética del vestido, el *star system* es estética del actor, de su rostro y de toda su individualidad.” (Souce, 2012).

De esta forma, y mediante el empleo del *star system*, fue comenzando un reconocimiento de las figuras estelares por separado. Dichos personajes abandonan el anonimato para pasar a ser pasa a ser un verdadero símbolo, con un pasado, un nombre y un estilo que imponían imagen e impronta. Es así que los personajes, los actores y personalidades de la pantalla grande pasan a ser verdaderos promotores de la moda, de las corrientes estéticas internacionales y de los comienzos de imponer en una figura el ideal.

Esta corriente principalmente norteamericana, implicó una influencia directa en el resto de los países del mundo, inclusive Argentina, donde fue generado el propio *star system*, con figuras de renombre que actuaban y eran vistos en todos los films producidos en la época. Esto generó así, incluso, el hábito por parte de los directores de repetir actores en sus producciones, convirtiéndolos en marcas registradas de sus creaciones.

Sumado a contextualizar históricamente el período que estaba siendo atravesado, no es apartado en este PG el hecho de identificar este fenómeno con la imagen, impronta, estilo y diseño de aquello que vestía el personaje. Es precisamente fundamental el vestuario, por el solo hecho de ser este elemento la herramienta que coopera con el transmitir quién es, de dónde viene, qué hace la persona que lo utiliza y lo porta.

Si es continuado el desarrollo entonces, y con la impronta del star system por delante como figura aspiracional, como imagen a alcanzar, vestuario, moda y mercado comenzaron a relacionarse íntimamente, apareciendo nuevos términos lingüísticos y nuevas figuras responsables del diseño de aquellos personajes. Como por ejemplo estilistas, maquilladores, asistentes personales, entre otros.

Terminada la segunda guerra mundial y con la configuración de un cambio político, socioeconómico en que el sistema de consumo es el que comenzó a imponerse, la idea de generar una figura protagonista con la que la gente pudiera identificarse masivamente, se convirtió en el objetivo al que había que apuntar. Esta noción entonces, abarcó todos los ámbitos, siendo el cine una de las herramientas principales para llevarlo a cabo.

Es en esta etapa en que formalmente puede ser expuesta la importancia de los diferentes roles dentro del cine, ya que el objetivo había sido modificado, y se requería de una estructura completamente diferente para garantizar su efectividad. El vestuario es convertido en un elemento más de promoción de la situación en general, resultando así también fundamental la figura del vestuarista a cargo. Tanto este como otros roles, aparecen claramente diferenciados en los títulos de los largometrajes. Las diferentes tareas eran llevadas a cabo por diferentes personajes con un nombre a ser reconocido. Creadores intencionales y conscientes de tendencias que perduran hasta nuestros días.

### **1.3- 1960-1980**

Este fragmento de la historia del cine en Argentina fue atravesada por una generación de jóvenes que nacieron y crecieron en la II Guerra Mundial, luego etapa de posguerra, en una sociedad donde el valor estaba puesto en la idea de mantener una familia tipo, con el hombre a la cabeza y la mujer madre dedicada sus hijos y esposo. Expuesto en unas breves líneas y siendo leído desde el año 2012, puede parecer hasta inocente una afirmación de este tipo. Pero la presión de los jóvenes de la época que sentían respecto a esta conformación social era tal que la intención de ponerlo de manifiesto llegó a la pantalla grande.

Fue así que la cinematografía argentina de los nuevos directores de la época retrataba paisajes urbanos y jóvenes que los transitaban sin un rumbo específico. La idea de trabajar o estudiar para ser simplemente moralmente correcto, acotado a las normas sociales vigentes en estas décadas, generaba una sensación de vacío y desolación infinitas. Ya no interesaba narrar una historia completa y cerrada, con un principio y fin armoniosos.

Si vale recalcar, que como todo hecho que se da de la mano de los acontecimientos que lo rodean, el corte no es abrupto, ni existe por sí solo. Es decir que este nuevo cine, como es denominado, de la generación del 60, convive y coexiste con los géneros que lo precedían. Pero toma un protagonismo que abarca la pantalla grande manera tal que genera una identificación sumamente pregnante con las nuevas generaciones de jóvenes.

Uno de los principales temas que recorre este tipo de cine, es la fuerte ideología político/filosófica, de corrientes una vez más extranjeras, que cuestionaban profundamente la existencia del hombre y su rol en ella.

Los jóvenes de este momento transcurrían por una etapa en que se les hacía imprescindible romper con el estancamiento y la mediocridad que el statu quo implicaba. El ámbito de represión era notable, no solo desde un lugar político, sino desde el mismo



seno familiar. Es decir la intención no se hallaba acentuada en analizar los procesos externos, sino en cómo estos influían internamente.

La decadencia de la alta burguesía es el gran tema común, pero Guido y Torre Nilson prefieren sustraer las consecuencias exteriores de este proceso corrosivo y concentrarse en sus repercusiones personales e íntimas. Sus protagonistas viven a decadencia como una deformación monstruosa para la que no han sido preparados y que condiciona sus respectivas percepciones de la realidad. (Peña, 2012, p.144)

Tanto Guido como Torre Nilson, fueron dos directores de cine del momento, si bien son mencionados, son solo dos exponentes de la cinematografía de la década. Los nombres que recorren desde los fines de los años cincuenta y en adelante son numerosos y entre ellos dieron un vuelco a las temáticas que se venían mostrando y que convivían incluso en simultáneo con este nuevo cine. Es decir que si bien el melodrama de Tinayre se continuaba produciendo, se abrió la mirada dejando lugar a nuevas formas de expresión.

En concreto esta generación de jóvenes llegó para modificarlo todo, y encontrar innovadores aspectos en lo narrativo y en lo plástico, que se adecuaban a lo que pretendían relatar. La exposición de este mundo interno por parte del personaje requería de otros modos y formatos de manifestación, corrientes estéticas como el expresionismo, si bien no fue la única, se adaptaban a estos nuevos estados en los que se hallaban los personajes de los diferentes films.

Existía una intención directa respecto a la búsqueda y concreción de nuevas técnicas que dejaran ver recorridos emocionales y espirituales de los protagonistas de dichos relatos.

Otro importante nombre referente fue el de David Jose Kohon. Kohon encuadra perfectamente en las características de los jóvenes directores de la época. Uno de sus más reconocidos films fue *Tres Veces Ana*. Largometraje innovador ya desde su formato. El director lo divide en tres partes, son tres relatos diferentes en un mismo film, y en los tres casos la misma actriz, interpretando diferentes roles. El relato supera así un

conformismo existente no solo en el texto o trama dramática, sino también en su forma de ser contado.

Lo que nos unió en los 60", recordó Kohon después, "fue la rebeldía. Rebeldía contra toda hipocresía, pacatería y mediocridad. Fue la eclosión espontánea, con diferencias estéticas e incluso ideológicas, de una juventud que venía de esa experiencia común de represión. No me refiero al peronismo en particular sino a la represión latente en nuestras familias, en toda la sociedad. (Peña, 2012, p. 155)

Entendemos aquí y como ha sido mencionado anteriormente, la importancia de resaltar constantemente esta intensa búsqueda por exponer el mundo interno del personaje en una constante relación con su exterior, ámbito en el que hallaba inquietudes, angustias y preguntas sin respuestas.

Conjunto con lo anterior, cada vez y de manera más notable, la intención de lograr una estetización de la imagen resultó evidente. Siendo entendido por ello, la intención de lograr un valor estético, haciendo más notables ciertos aspectos sobre los que se hacía hincapié. Las técnicas de filmación habían mejorado de la mano de nueva tecnología. Sin embargo esto no era utilizado para decorar una realidad aparente, por el contrario la estilización o estetización eran utilizados en pos de exponer un paisaje sumamente naturalista, y reparando en el vestuario, el mismo resultaba completamente actual y cotidiano. Esto se debe a que lo que era pretendido mostrar estaba de la mano de dejar en claro la caída del star system. Ya no había una figura ni un estilo de vida al que admirar, los consejos de los mayores no motivaban, y no había un futuro despejado sobre el que avanzar.

Si es tenido en cuenta el fuerte cuestionamiento a los pilares sociales y políticos, realizados por la generación a la que se hace referencia, este hecho, tiene una importante y no tan bien recibida repercusión de ciertos de bloques de poder. No debe dejarse de lado el hecho de estar acercándose una etapa atravesada por los golpes militares más pregnantes y con mayores repercusiones hasta el momento. Con lo cual la mayoría de estos largometrajes y quienes estaban detrás de cámara registrándolos,

sufrieron importantes censuras y persecuciones, lo cual implicó para este tipo de cinematografía un paso a la marginalidad y a la clandestinidad, dándose lugar a una fuerte presencia de otros géneros que cumplían con una función más claramente relacionada al ocio y al entretenimiento, obviando algunas de las temáticas que estaban configurando el plano social del momento y de las décadas venideras.

El género de revista musical, de humor, o de las tradicionales historias de amores imposibles retoman su posición en la cinematografía. Así como también aquella idea de la figura autorizada para admirar. Si bien no fueron anuladas las fuertes tendencias de inquietud y cuestionamiento de los jóvenes vanguardistas, existía una notable competencia, que pretendía dejar a los nuevos directores enfrentados a los ya conocidos nombres de la industria. Casi un paralelismo del mismo paternalismo que la década del sesenta cuestionó.

#### **1.4. 1980-2011**

Si es realizada una analogía respecto a cómo los procesos en general, y en este caso haciendo referencia a la cinematografía argentina en particular, pueden ser representados con una forma circular, esta sería una de las ocasiones. Es así que el período abarcado en este fragmento, puede ser relacionado con esta idea de lo cíclico, entendiendo que es durante estas décadas en que muchos de los conceptos vanguardistas de los años 60 son tenidos en cuenta y re significados en un marco de abundante movilidad social.

La cinematografía argentina atravesó un momento de crisis intenso a nivel económico y respecto a los géneros trabajados. El golpe de estado acarrió con una notable censura sobre directores, actores y otros personajes del medio. Esto generó que las temáticas a tratar, luego del gobierno militar, fueran manifestadas con una exacerbación mucho mayor respecto a períodos anteriores. Escenas de sexo, violencia, policiales con tramas explícitamente oscuras y perturbadas, eran mostradas en comedias

y dramas con personajes que se habían mantenido durante el período militar y luego por nombres que volvieron del exilio y de las conocidas listas negras, estas últimas como manifiesto de quienes estaban prohibidos en la industria.

Si es profundizado el tema, es entendible que esto ocurriera luego de un fuerte período de represión y ocultamiento. Durante la década del 60 el cine argentino había dado un gran paso respecto a manifestar libremente inquietudes de las nuevas generaciones. El cine estaba saliendo de su estancamiento y conformismo sobre todo arraigado a la influencia norteamericana. Sin embargo la fuerte censura que implicaron los cambios en el poder político generó, si bien no pudo impedir por completo, una predominancia de temáticas tanto más superfluas en comparación con los innovadores temas y técnicas de filmación.

El hecho del retornar a la democracia, implicó entonces, que todo aquello que se había estado gestando en forma de resistencia de parte de los artistas, y todo lo que se encontraba contenido, al encontrar escape sea manifestado de modos notablemente más vulgares y explícitos, desviando la intención de ahondar en aquello que resultaba pertinente.

(...) la puesta al día de una generación ya madura que la dictadura había dejado sin posibilidades de expresión. Ello quizá explique que la libertad temática no se tradujera en un abordaje profundo de lo sucedido en el pasado reciente y que en cambio se mantuvieran vigentes las propuestas alegóricas, indirectas o "vaporosas" (...)

(Peña, 2012, p.169)

Este tipo de tratamiento de la realidad, no permitió en una primera instancia un abordaje que cuestionara a la sociedad como tal, como actor directo o indirecto, participante o no de lo que había ocurrido.

De cualquier modo, este como todo proceso, no es mantenido estáticamente a través del tiempo. Es decir, comenzaron a convivir temáticas tratadas con cierta liviandad, con algunas otras de los directores que marcaron tendencia, e hicieron foco nuevamente en pretender encaminar el objetivo hacia una nueva generación que cuestionaba

conscientemente a sus predecesores respecto a cuál era el rol entonces que debía cumplir y llevar a cabo, desde el núcleo familiar más pequeño hasta el lugar social con las consecuentes responsabilidades civiles más amplias. Directores como Solanas o Agresti, devolvieron la sutileza y la metáfora a la cinematografía nacional.

Otro de los nombres a ser destacados es el de Leonardo Favio. Como menciona Peña (2012), es uno de los directores que generó un puente de unión hacia las nuevas generaciones de cineastas de la década del 90. Los jóvenes se familiarizaron con las obras del realizador, quien se caracterizó desde sus inicios por mantener una notable cercanía con el espectador, mediante el hincapié en las consecuencias anímicas que los hechos de la realidad tenían sobre los personajes.

De este modo comienza la aparición de la nueva generación de directores y productores cinematográficos, que con toda serie de dificultades económicas relacionadas con las políticas de un gobierno definitivamente neoliberal que favorecía grandes multimedios, lograron concretar proyectos que se sumergían en nuevas temáticas, nuevas formas y lenguajes.

Se retorna así a un realismo moderno y de vanguardia,

(...) Finales abiertos, ausencia de énfasis, ausencia de alegorías, personajes más ambiguos, rechazo al cine de tesis, trayectoria algo errática de la narración, personajes zombies inmersos en lo que les pasa, omisión de datos nacionales contextuales, rechazo de la demanda identitaria y la demanda política: todas estas decisiones que, en mayor o menor medida, se detectan en estos films, hacen a la opacidad de las historias, que en vez de entregarnos todo digerido abren el juego a la interpretación.  
(Aguilar, 2010, p.27).

Esta ambigüedad, estos espacios vacíos que se muestran y demuestran todo el tiempo, exponen continuamente la desolación del ser humano como individuo. Las familias no implicaban un núcleo de contención, no había una mirada válida, una figura ejemplar. Nuevamente la soledad y la poca certeza invaden las historias de los largometrajes. Es en este sentido que pueden ser halladas algunas similitudes con las temáticas del cine de la generación de los años 60.

Sin embargo, dicha década de algún modo parecía mantener un hilo conductor, una unión, una intención en común. Existía una intención compartida, que incluso puede ser también encontrada en años anteriores. Sin embargo en los años 90 la innovación viene de la mano de un cine de autor, dentro del cual sus creadores, ya formados académicamente por las numerosas escuelas tanto públicas como privadas, estrenan una gran cantidad de proyectos, que no necesariamente mantenían un objetivo o mensaje en conjunto. Si bien, es valioso recalcar que esto no implicaba el detrimento o baja calidad de dichas producciones.

Algunos de los nombres destacados de estas generaciones son Lucrecia Martel, Ana Katz, Diego Lerman, Pablo Trapero, entre otros. Como característica en común sin embargo, puede ser mencionado el hecho de que esta generación de directores mantiene una preferencia no por lo explícitamente discursivo, sino por el contrario, por lo no dicho. Aquello que no se expresa verbalmente pero que rodea de manera constante el estado anímico y de realidad de los personajes.

La estética que lo acompaña es de un hiperrealismo cruento, se expone lo que se ve de la manera más evidente y natural posible, dándonos la pauta de que el imprevisto está a la orden del día, generando esta sensación de inseguridad permanente.

La cámara nunca asume un punto de vista distanciado (no hay planos generales) y opta, para narrar el conflicto, por los primeros planos. En los rostros abatidos y llorosos de él y ella están los indicios que nos permiten seguir de cerca los estados anímicos de los personajes.  
(Aguilar, 2010, p.58).

De alguna manera entonces, se puede entender al cine argentino contemporáneo como una conjunción de elementos, como una sumatoria de hechos, personas, crisis, entre otros, que en unión con las herramientas tecnológicas, ya digitales, disponibles, relatan y configuran una actualidad que lejos de desprenderse de lo anterior, lo retoma y resignifica de manera más o menos consciente.

Esta breve reseña funciona, entonces, a modo de introducción esclarecedora respecto de las primeras instancias, del nacimiento de la cinematografía argentina contemporánea. De esta manera cuando sean empleados determinados conceptos teóricos, momentos históricos, nombres de reconocidas figuras, podrá ser entendido a que es lo que está siendo referenciado.

## **Capítulo 2: Antes del diseño: Componentes de la creación audiovisual.**

Dentro de los márgenes del segundo capítulo se realiza un acercamiento a lo que puede ser considerado como las primeras instancias que comúnmente se atraviesan antes de definir un diseño. Entre ellas la aparición de la idea, la transmisión de la misma y el vuelco hacia lo concreto, entendido como guión. El mismo interpretado como punto de partida y nexos comunicativo entre los diferentes miembros de un equipo destinado a realizar un proyecto cinematográfico.

Luego de la introducción histórica que ubica el contexto sobre el que está siendo desarrollado el PG, y en orden de continuar siendo desarrollado el proceso que realiza un vestuarista de cine argentino, una primera bajada a lo concreto es realizada. Este primer acercamiento, que es la idea, y en su composición formal, el guión, es el punto de partida determinante para abordar un resultado coherente en cuanto al vestuario se trata.

A su vez, dentro del relato de la historia que está siendo contada, y en el desglose de la misma, se hayan contenidos los diferentes roles y por lo tanto, las diferentes personalidades que hacen falta para llevarlo a cabo. El vestuarista por sí mismo no es un ente independiente, sino que es una porción más que sumada al resto de las fracciones de un equipo, lleva a cabo un proceso de trabajo. Sobre todo a lo que respecta un proyecto cinematográfico, ya que precisamente al ser una meta a cumplir, que implica un despliegue de gran envergadura, no resulta posible llevarlo adelante de otra forma, más que en equipo.

### **2.1 La idea**

Herrera Sepúlveda afirma: “Un proyecto cinematográfico y más precisamente el guión y sus procesos preliminares comienzan con una agrupación de ideas, muchas de ellas basadas en experiencias, en cuentos, en novelas o como derivados de temáticas tratados antes en la pantalla” (2011, p.40).



Es a partir de esta cita que puede ser considerada la idea como fuente primera, como marco generador de las pautas del desarrollo del proceso de diseño. Es manifestada la idea como disparadora y orientadora del guión.

Si bien, durante las entrevistas realizadas para el presente PG, son notables las diferentes formas de trabajo, incluso podría hacerse referencia a que prácticamente existe una por cada uno de los vestuaristas entrevistados, la coincidencia es casi total en el hecho y al momento de afirmar que el proceso de diseño comienza con la idea de un proyecto. Desde la vestuarista Peonia Veloz, la primera entrevistada, ya puede observarse como ella misma da inicio interiormente a las primeras imágenes dentro de su proceso de diseño a través de la escucha activa de la idea. La misma es transmitida por el director y dará lugar en una segunda instancia a la lectura del guión.

La imaginería que genera la idea en sí, puede variar desde imágenes sumamente concretas, hasta colores perfectamente definidos. Tal es el caso de Renata Schussheim quien afirma que muchas de las primeras imágenes que toman forma lo hacen a través de colores, ya sea cuando escucha la idea, cuando oye la música que la acompaña o la voz del director al relatarle el proyecto.

Naturalmente estas primeras imágenes pueden establecerse como el inicio del proceso de diseño de un vestuario. Siendo realizado un análisis un tanto más consciente, puede ser considerado dicho inicio a partir de la sensación que se genera para el vestuarista, cuando rápidamente de lo hablado comienzan a dispararse nociones cada vez más concretas que generan una necesidad de traducirlo a lo visible, de plasmarlo a través de los elementos plásticos a nuestro alcance. Una mancha de color, una pintura, una fotografía, son algunas de las herramientas que expresan de otro modo aquellas primeras palabras que dan cuenta de qué es lo que se quiere contar.

La necesidad de que la idea sea diferenciada del guión proviene del hecho de entender y separar las distintas etapas que son atravesadas al realizar un proyecto. Así como un director puede exponer una serie de pensamientos sin ningún nivel de

formalidad ni de orden lógico, también un vestuarista realiza una suerte de tormenta de imágenes y conceptos que pueden no estar arraigados a una explicación coherente, al menos no es una primera instancia intuitiva.

Si bien un proyecto no es amparado en lo azaroso únicamente o en lo aleatorio, no siempre desde un inicio se entiende el por qué de aquello que ha sido ideado, pensado, planeado, escrito, etc. Es sumamente entendible que gran parte de lo que es volcado en imágenes sea solo una primera impresión de aquello que ha sido escuchado y percibido.

Por ello justamente la idea como tal, dentro del presente PG es considerada como el estado más ingenuo, más primitivo de un proyecto, pero no por ello menos importante.

De la idea depende no solo la posterior interpretación de la misma, sino la base toda sobre la que el diseño será edificado. Esto no implica la imposibilidad de ser posteriormente modificada, justificada, ajustada. Sino por el contrario, necesariamente todo ello tiene que acontecer para que al partir de una sensación, de una intuición, de algo tan abstracto como un pensamiento, esto mismo pueda ser registrado como un hecho creativo concreto, y en el caso del vestuario en particular, en forma de prenda con un objetivo específico como lo es el diseño de un personaje y su historia. Si bien todo lo que pueda llegar a ocurrir durante este proceso es extenso y diferente para cada quien, se insiste sobre el hecho de establecer a la idea como un punto de partida concreto.

La idea dicha en singular, en este caso es solo un modo de expresión, ya que la idea en sí misma puede envolver varias de ellas, para de esta manera componer el eje, el tronco, la columna vertebral de aquello que pretende ser contado. Como afirma Herrera Sepúlveda: “Lo más importante es que desde la creación de la idea y su progreso se debe sustentar la verosimilitud, que ayudará a establecer una armonía entre el mundo contextual y lo propuesto argumentalmente” (2011, p.41). Es decir, que para que resulte consecuente el avance y la evolución del proceso, resulta necesaria una bajada formal por escrito de estos primeros índices de lo que quiere ser expuesto como historia o relato.

Para el vestuarista, así como para cualquier otro integrante que conforma un equipo de trabajo en pos de realizar y concretar un largometraje, resulta evidentemente fundamental una segunda instancia que proceda a la charla con el director a cargo, que implica la traducción de todo aquello que fue comunicado de manera informal o primitiva. Se está hablando del guión, es decir en forma de un relato organizado y por escrito.

Como es mencionado en párrafos anteriores, es fundamental que aquellas primeras cuestiones que se aparecen como innatas e intuitivas sean respetadas, es pos de enriquecer la idea que está siendo planteada. Sin embargo si lo que es pretendido es arribar a un resultado capaz de ser expuesto y comunicado, es necesario que se comience a trabajar a favor de entender, justificar y hacer consciente qué es aquello que aparece como un color, una imagen, un movimiento, etc. Aquí entonces es cuando aparece para el vestuarista la herramienta fundamental de su proceso, el guión.

## **2.2 El guión**

“Un buen guión puede contribuir a la realización de una buena película pero un mal guión jamás llevará a hacer una buena película. Y por otra parte del guión [sic] es el sostén argumental y la base para el desempeño productivo de una realización cinematográfica”  
(Herrera Sepúlveda, 2011, p.42).

Es a partir de esta cita que puede ser considerado, entonces, el guión como la primera herramienta concreta y material sobre la cual el vestuarista comienza a elaborar su propuesta de diseño. Es a partir de esta idea formal y escrita que son configuradas una serie de cuestiones que desmenuzadas y desglosadas, otorgan todos los elementos del relato que son requeridos para vestir dicha historia.

Incluso si es tenido en cuenta el objetivo primero de esta tesis, el de generar un escrito que organice algunas de las pautas comunes que conforman un proceso de diseño de vestuario cinematográfico, el presente PG puede ser pensado como el guión que podrá orientar a quien intente comprender y desarrollar un camino de este tipo. Es

decir, el guión representa la guía fehaciente, el acompañante que está desde el primer al último momento de este recorrido cumpliendo la suerte de intermediario con los demás integrantes del equipo de trabajo.

Sobre el guión es ejercida una labor de tiempo completo. Es leído una primera vez y es vuelto a leer cuantas veces resulten necesarias. Es marcado, subrayado, coloreado, dibujado, anotado y aclarado, es discutido, confrontado, reconocido, recorrido hasta entender la esencia que implica el argumento e hilo conductor. Esta es otra de las coincidencias que pueden ser encontradas a lo largo de los relatos en primera persona de los vestuaristas entrevistados. Todos ellos coinciden en la importancia de las varias lecturas que son necesarias realizar. Si bien no en todos los casos es compartida una misma estructura a la hora de desglosar y extraer las ideas principales del texto. Peonia Veloz, por ejemplo, afirma que en su caso una lectura es realizada y luego dividida en dos vertientes, por un lado la técnica, (según su palabra la parte tediosa), que le demuestra la dimensión del proyecto, la cantidad de personajes, de cambios, de locaciones entre otros; y por otro lado la parte conceptual, donde comienza a documentar la palabra leída a través de referencias visuales específicas, pudiendo ser éstas, incluso, otros films sobre la temática a tratar por ejemplo. Este testimonio resulta amparado por teóricos de la materia como Mc Kee, quien gracias a sus escritos deja demostrada la riqueza de los elementos que componen un guión. Si bien no es objetivo del presente PG que una descripción minuciosa ni un análisis teórico que detalle en qué consiste el guión sea realizado, si hay algunas cuestiones que son determinantes para el vestuarista y su proceso de trabajo. Dependerá de la composición del guión y de los elementos que contenga, lo que el vestuarista pueda hacer con él para interpretarlo y desglosarlo.

Es así como existen concretamente ciertos parámetros que determinan la calidad de un guión y sus posibilidades de ser representado en otras formas más allá de la escrita. Vale aclarar el hecho de que es la mirada de Robert McKee la que otorga dentro de marco del PG el soporte teórico pertinente.

Mckee manifiesta entonces que un gui3n no pretende establecer normas fijas para seguir un ejemplo determinado que funcione como par3metro para cualquier historia que se quiera contar, sino que por el contrario, debe componer una buena historia seg3n los propios principios. Puede ser agregado entonces, que el gui3n no est3 dise1ado para cumplir como modelo universal, es decir, no es una regla intocable e impoluta la que conforma una buena historia, sino una serie de cuestiones que deben ser permanentemente revisadas y actualizadas. Siendo interpretado entonces este 3ltimo concepto, un buen gui3n no debe contener estereotipos, por el contrario, debe poder ser una gu3a hacia un terreno poco conocido pero con ciertos rasgos que luego permiten identificar al lector, al espectador o al vestuarista para crear a sus personajes en este caso.

Si se contin3a con esta serie de pautas que Mckee postula como los principios de aquello que compone un relato s3lido, otro de ellos es la brevedad o la capacidad de s3ntesis. Esto no implica la falta u omisi3n de informaci3n, sino por el contrario el conocimiento preciso de todos los elementos que son necesitados para contar una historia. Lo simple no es en este caso lo f3cil, sino contrariamente una trama compleja contada apropiadamente, con los datos espec3ficos que dar3n forma al cuerpo de la narraci3n. Esto implica que el espectador, el vestuarista o la persona que recibe esta informaci3n se conmueva con la realidad de lo que percibe.

Aquello que pretenda ser obstruido u oculto mediante informaci3n innecesaria r3pidamente transforma en una situaci3n que no vale la pena ser contada.

Por 3ltimo como un tercer bloque se haya puntualmente lo que Mc Kee considera una de las caracter3sticas que hacen a la escritura de un buen gui3n. Esto corresponde al nivel de especulaci3n que deposite el autor al momento de realizarlo. Es decir, que si la atenci3n est3 puesta plenamente en la posible recepci3n que tendr3 el p3blico, en las posibilidades de llevar a cabo materialmente la historia, o de difundirla, seguramente el

resultado será un fracaso no solo en contenido sino en todos aquellos aspectos en los que se pretendió reparar para asegurar el éxito del escrito.

A su vez, Mckee informa, que el 75% del guión consta en diseñar la historia de la manera más completa posible. Hay ciertas preguntas que deben hallar respuesta en dicha escritura, tales como: Quiénes son esos personajes, qué desean, por qué lo hacen. Si esto último es tenido en cuenta, puede ser observado claramente el motivo por el cual los vestuaristas coinciden en afirmar que el proceso de diseño comienza por la idea y el guión. Estos también son datos y elementos que cooperan como fuente primera y fundamental para la creación de estos personajes.

Es decir que para diseñar el aspecto externo de una persona primero debe ser entendido qué es aquello que logra que sea visto de determinada manera. Podría afirmarse que la configuración del mundo de quienes ayudan a contar la historia, resulta así base y fundamento del diseño de vestuario.

Para completar la idea anterior Herrera Sepúlveda afirma: “Para poder hacer una buena historia o por lo menos para plantear una buena idea se necesita tener conocimiento de aquella sociedad a la cual se va a representar, sobre sus costumbres, comportamientos y estilos de vida.” (2011, p.47).

Elementos como género, estructura narrativa, el conflicto, deben ser precisos y esclarecedores para que el argumento se componga así de una forma coherente y por ende pueda ser traspolado a una imagen que refleje con verosimilitud aquello que pretende ser contado.

Resulta necesario una vez más, que sea resaltada la importancia del guión y su peso en el vestuario, al ser traducido el mismo como contenedor de la realidad que será representada y como una fuente verídica de conocimiento.

Si entonces tal envergadura y responsabilidad le es adjudicada al guión, resulta él en si mismo el elemento contenedor de la premisa. Según Field la premisa es el tema y

“el tema es la línea directriz que tiene que seguir al estructurar la acción y al personaje dentro de una línea argumental dramática” (Herrera Sepúlveda, 2011).

De este modo, un buen guión contiene la justa y precisa información que un vestuarista necesita para desempeñar su tarea y continuar con el proceso. Una premisa expuesta de esta manera, otorga la pauta que deja ver desde cuán viable es el proyecto a desarrollar, hasta el detalle de todos los elementos dramáticos que dan paso a la bajada del diseño de los personajes.

Para un vestuarista la claridad en el conflicto define las fuerzas antagónicas, los protagonistas, las motivaciones, los ayudantes, y todo aquello que resulta necesario para traducirlo y manifestarlo a través de las prendas a ser utilizadas por los personajes. La continuidad coherente en la palabra escrita, permitirá una correlación lógica con lo que el vestuario tenga para decir. Cuanto más firme, simple y organizado sea el guión, más sencilla será la tarea del vestuarista. Porque incluso cuando el guión necesite ser modificado o cuestionado, esta revisión encontrará una respuesta válida en el marco de un sólido argumento, acompañado todo ello de la definición de un director.

Es tal la importancia de un relato sólido, que si el guión es acompañado de un trabajo en equipo consistente y en constante comunicación entre los distintos departamentos, y sobre todo con el director, la intención estética y dramática puede traspasar los límites de la pantalla. Es decir, es capaz de dejar huellas, generando una influencia directa en mercados como el de la moda, formas de vestir, formas de actuar, entre otras.

El poder de la palabra escrita traducida en imagen, es contenedora de toda una trama de acciones pregnantes para el espectador.

Como no en todas las ocasiones este tipo de procesos ocurren conscientemente, no siempre la importancia e influencia de los mismos es tomada en cuenta. Sin embargo, un largometraje ha llegado a tener implicancias de tipo social, política y económica que han determinado cambios permanentes. Son numerosos los ejemplos a nivel

internacional, estilos cinematográficos que han influido incluso en la filmografía local. La gran época de estrellas de Hollywood, en Argentina y de la mano de Tinayre principalmente, reflejó la época de oro del cine nacional. Vestuaristas como Horace Lannes acompañan a los directores del momento haciendo pregnante una imagen de diva, de mujer, que ha sido capaz de provocar una admiración tal, al punto de ser imitada. Se reforzaba mediante la pantalla grande, el estereotipo a seguir.

Por otro lado, y también a modo de ejemplo, documentales post dictadura militar han generado consciencia y participación social, indagando en temáticas que resultaban tabú.

Es como si el cine resultara, mediante sus historias, reflejo y a su vez punto de partida de lo que debería tenerse en cuenta, de lo que está ocurriendo u ocurrió, de cuáles son los movimientos estéticos y temáticos vigentes.

Por otro lado y si son mencionados otros factores que siguen dando a entender la importancia de una historia bien contada, existe el factor de la seducción, el encantamiento que pretende ser generado a la hora de convencer a un otro como posible colaborador en la realización fílmica de aquello que es leído por escrito. Para poder pasar a otro plano, la historia debe contener todos aquellos elementos, que como diferenció McKee, hacen a un relato que genera la curiosidad en el otro de ser investigado, siendo descubiertas sus diferentes aristas para que luego sea considerado lo suficientemente rico como para ser representado de otro modo. Si bien las decisiones finales son tomadas por la figura del director a cargo, el resto de las cabezas del equipo de trabajo deben apropiarse al menos del proyecto en lo que compete a su área de trabajo. Con lo cual nuevamente es tomada en cuenta la figura del guión como significativa, ya que dependiendo de cómo esté contada, hace más o menos viable el hecho de persuadir o convocar a quienes el director considere idóneos para el desarrollo del proyecto.

Es aquí cuando pueden ser adicionados algunos otros elementos al guión, ya que también están contenidos en él no solo los elementos dramáticos, argumentativos y



estructurales, sino también están contenidas todas las tareas que son desglosadas para su representación. Si bien este PG abarca únicamente la figura del vestuarista, no es solo el vestuarista y el director quienes concretan la palabra escrita. Por el contrario, son numerosos los integrantes especializados de diferentes áreas que se ven involucrados. Desde este momento entonces es cedido el paso a la intención de reparar en la división de tareas, la diferenciación de los diferentes roles y la importancia del diálogo del vestuarista con ellos.

### **2.3 División de roles-el equipo de trabajo**

Una vez que la primera instancia del proceso de diseño es aclarada, es dado el lugar a otra de las partes que implican la etapa de conocimiento del proyecto a trabajar. La división de tareas y la importancia del resto de las cabezas de equipo.

Es mencionado el director en este caso como una de las partes principales y protagonistas de este proceso. El director es quien cuenta la idea, es quien desde el primer momento hace parte al vestuarista de su proyecto. Sobre todo cuando se habla de cine de autor, de lo contrario, es tomada en cuenta a la producción también, como parte fundamental. A partir de ese momento es que comienza a generarse una dialéctica propia y diferente en cada caso. Incluso en las ocasiones en que directores y productores, eligen trabajar con un mismo equipo de trabajo en diferentes proyectos, el proceso nunca es el mismo, ya que cada relato mantiene características y circunstancias diferentes acorde al momento en que está siendo realizado.

Este es otro punto en que los vestuaristas entrevistados han coincidido. Así como ha sido afirmado que el proceso de vestuario comienza con el guión, el paso siguiente a este se ve conformado por el diálogo o charlas con el director. Si bien la relación que cada vestuarista tenga con su director será diversa acorde a las diferentes personalidades, hay puntos en común que pueden trazarse. La primera de las charlas con el director sirve para que aquello que se está queriendo contar pueda ser

esclarecido, es decir, en qué lugar ocurre, con qué poética es transmitido, por ejemplo son algunas de las cuestiones que son llevadas a la superficie dentro del marco de dicho encuentro con el director a cargo. Escuchar al mismo y que las preguntas pertinentes sean realizadas, resulta clave para poder concretar una primera bajada de aquello que ha estado siendo discutido verbalmente. A su vez cuanto más sólida y transparente sea la relación con el director más sencillo resulta el proceso de trabajo, solo por el hecho que no es una sola la ocasión en la que ideas son compartidas, criterios u opiniones, sino que esto conforma una constante, en la preproducción, durante la realización del diseño y posteriormente durante la etapa de rodaje. Como se cita

“Lo que quiero es darle al director lo que considero es el vestuario apropiado para un personaje, y defenderé con convicción el que me parece correcto. Pero solo hasta cierto punto, porque una de las funciones del diseñador de vestuario es comprender bien el concepto del director. Lo importante es la concepción del director.”

(Nadoolman, 2003, p.69).

Claramente este es uno de los muchos testimonios que podrían ser colocados como ejemplo. Y que justamente por ello son expuestos en este PG como conceptos fundamentales.

Si es acercado el testimonio y reducido a Argentina, los profesionales del vestuario citados para dar su voz respecto a sus experiencias, también hacen entender lo fundamental en este vínculo que viene siendo desarrollado. Julio Suarez por ejemplo, considera que las sugerencias del director son tan importantes como el guión en sí mismo. También ilustra este momento de conversación como una situación que se repite, ya que hay que oír la voz de quien está a cargo del proyecto.

La vestuarista Mónica Toschi por otro lado, entiende el guión como el escrito que traduce la poética del director, y prefiere respetar la belleza que ese elemento poético tiene en sí mismo, sin forzar una visión impuesta.

Vale rescatar que no siempre esta dinámica es sencilla, es decir que, no por mantener numerosos encuentros con el director el entendimiento es explícito y claro. El

vestuarista es quien debe realizar el esfuerzo de entender aquello que el director desea plasmar. Si bien las anécdotas pueden ser numerosas e incluso completar el resto de las páginas de este PG, más interesante resulta aún entender como cada vestuarista debe hacer para intentar captar la esencia de aquello que está escuchando. Algunos de los profesionales del área, por ejemplo, luego de una extensa conversación presentan carpetas con variadas imágenes para entender en cuales la persona a cargo de este proyecto se detiene y por qué lo hace. Otros comienzan a realizar pequeños bocetos a medida que van recibiendo y percibiendo aquello que escuchan, sobre todo en ocasiones en que algunos directores demandan ver rápidamente figuras aunque se trate de primeros acercamientos. En fin los ejemplos como son mencionados, pueden ser muchos y sumamente diferentes entre sí. A lo que todos apuntan es a comprender lo imprescindible de una buena comunicación entre director y vestuarista.

Es necesario que no se deje de lado la jerarquía del medio cinematográfico que hace que por la magnitud del proyecto resulte imprescindible una organización específica. Esta pirámide que esclarece quiénes son parte del proyecto y qué lugar ocupan, se ha modificado a través del tiempo, y puede variar acorde al lugar del mundo donde se desarrolle. En países como Estados Unidos la división es diferente a la que se mantiene en Argentina, y han aparecido figuras como la del diseñador de producción, o director de Artes, desconocidas hasta hace 20 años atrás.

Claramente esto no es generado solo por una cuestión caprichosa o conservadora, sino por el contrario, es una decisión premeditada que lo que hace es facilitar la tarea, generar los medios para concretar un largometraje. Con el avance e las nuevas tecnologías junto con la flexibilización laboral, entre otras cuestiones que se hacen presentes, impactan y obligan a modificar el orden y estructura de dicha pirámide.

Si bien a simple vista y desde un lugar de espectadores puede ser naturalizado este hecho y considerado que lo que es visto en la pantalla es una situación resuelta de una forma predeterminada, son numerosas las personas, las horas de trabajo y una cabeza

de dirección que tenga lo suficientemente claro y definido lo que quiere contar como para que todos estos recursos humanos y materiales confluyan en pos de un resultado coherente y en lo posible exitoso.

Con lo cual la funcionalidad de la relación entre director y vestuarista no es solo importante por sí misma, sino porque también en esos intercambios estarán incluidos el resto de los profesionales, todos y cada uno de ellos esenciales para llevar a la pantalla grande la historia a contar. Dicho en otras palabras:

Cuanto mejor sea la comunicación entre el director, el diseñador de producción, el director de fotografía y el diseñador de vestuario, más coherente será el estilo visual (y el mundo inventado) de una película. Cada fotograma representa un lienzo. No es fruto de la casualidad sino el producto de un minucioso trabajo a mano.

(Nadoolman, 2003, p.75).

Justamente es mediante una comunicación exitosa y una participación activa de todos los miembros de un equipo de estas características, que films han sido logrados y que a su vez, no solo han sido un éxito a nivel comercial o de taquilla, sino que también han sido largometrajes de vanguardia, que han generado tendencia e íconos que son reconocidos hasta hoy en día por personas de diferentes partes del mundo y de muy distintas edades y generaciones.

Si aún más la temática es ahondada respecto a la importancia de la jerarquía de este medio, llega a ser entendido que el vestuario, y por ende el vestuarista, componen un equipo bajo la supervisión del director de arte. Si bien esto no siempre se cumple estrictamente en Argentina. Dentro de este departamento son encontradas todas las personalidades que logran que un actor alcance una imagen completa de aquel personaje que debe ser representado. Por lo tanto la figura del vestuarista se transforma mediante la aparición de otros, y de este modo también así lo hará su trabajo. En este caso maquilladores, peinadores, realizadores componen parte fundamental del equipo. El vestuario por sí mismo lejos está de abarcar únicamente las prendas que recubren la piel del personaje. El vestuarista debe componer a su personaje de forma integral, y para ello

debe trabajar de la mano con profesionales que específicamente complementen aquello que queda por fuera del alcance de la prenda en sí.

La vestuarista Peonia Veloz, hace hincapié en la importancia de mantener reuniones de equipo con el resto de los integrantes de diseño. Luego de mantener una charla extensa y detallada con el director, (donde aclara ideas, conceptos, estilos, entre otros ítems), y antes de hacer una bajada concreta de su diseño, pide un primer encuentro con todas las cabezas de equipo.

Renata Schussheim por su lado, hace especial referencia a la importancia en la calidad de relación con el resto de los colegas. A la necesidad de respetar a ese otro profesional que también tendrá influencia sobre el desarrollo y el resultado final del vestuario. Iluminadores, escenógrafos, técnicos, todos y cada uno de ellos tienen una implicancia desde diferentes lugares en la labor del vestuarista.

Sin embargo, dentro de las figuras que son mencionadas en el presente PG es considerada como una extensión del vestuarista mismo, es decir una figura imposible de escindir es quien tendrá la responsabilidad de realizar las prendas que el actor vestirá. Se hace explícita una referencia particular sobre dicha relación, ya que como en otros de los puntos mencionados en párrafos anteriores, todos los vestuaristas coinciden. Así como el director es la pareja de la cual un vestuarista no podrá divorciarse en todo el proceso, el realizador es otro de los integrantes con quien se debe construir una relación de diálogo permanente. Es la persona que concreta las prendas que el vestuarista idea, con lo cual cuanto mayor entendimiento haya más fieles serán los resultados. El realizador es no solo quien interpreta lo que ve en imágenes, sino también la persona que posee la cantidad de conocimientos necesarios sobre una prenda como para poder trasladarla de la segunda a la tercera dimensión, sin descuidar los detalles técnicos, estéticos y funcionales necesarios y pertinentes.

No debe ser dejado de lado, que en muchas ocasiones un vestuarista puede desconocer detalles técnicos que hacen a la construcción de una prenda, el corte de la

misma según la época que se esté queriendo representar, la caída de esa prenda sobre el cuerpo del actor, entre otros factores. Es decir, que si bien es obligación del vestuarista documentarse sobre todo aquello que desconozca y su personaje demande, es fundamental que pueda estar al tanto para delegar la tarea que le exceda sin perder el contacto con la construcción de esa prenda, las posibles transformaciones que deba sufrir e incluso las dificultades que puedan impedir su concreción. El realizador y el vestuarista deben estar lo suficientemente cerca como para percatarse de todas estas cuestiones y resolverlas de la manera más prolífera y beneficiosa posible.

“Es inútil tener un diseño espléndido de vestuario sino puedes confeccionarlo. Siempre les repito a directores, productores y actores: Tened presente que no podeís vestiros con un dibujo. El dibujo no es más que el primer paso. Es su creación, los tejidos y el corte lo que cuenta. El corte lo es todo en realidad. (...) Un buen cortador se convierte así en la mano derecha del diseñador de vestuario.”  
(Ringwood, 2003, p.124).

Por otro lado, si se habla de intermediarios entre un vestuarista, su diseño, la concreción del mismo, es necesario que sea mencionada la tarea del asistente de vestuario. Tal como su nombre enuncia, el rol es el de asistir al vestuarista en función de lo que ha sido ideado. No en todos los casos existe la posibilidad económica o de tiempos concretos, de realizar o construir las prendas. En muchas ocasiones esto solo ocurre en un porcentaje muy bajo respecto al diseño en su totalidad, con lo cual el asistente funciona como intérprete de las necesidades específicas a cubrir. Esto puede ser mediante un relevamiento de materialidades, prendas y accesorios. O incluso poniéndose en contacto con proveedores o marcas en función de conseguir y acceder a lo que resulte necesario para concretar el diseño propuesto.

Es de esta manera que el personaje va siendo conformado, no como un figurín, como un maniquí o solo como una pieza plástica o estética, sino por el contrario, como un todo, un personaje con historia y con un objetivo por delante, con relaciones, conflictos y un relato que debe verse coherente y verosímil. Es decir que puede ser afirmado que

resulta fundamental el trabajo en equipo en pos de componer el personaje para la pantalla, para el largometraje.

El vestuarista debe asegurarse de que el personaje que diseña lleve como segunda piel el vestuario que habita en cada una de las escenas. Para que esto pueda ser logrado existe un componente más que debe ser mencionado ya que sobre todo en el marco de los equipos de trabajo de las últimas décadas avanza en presencia, lo que está siendo referenciado en este caso son las personas encargadas del desgaste de las prendas. Es decir, que otra de las partes fundamentales para que un vestuario cuente la historia es que se vea como propio del personaje que lo lleva. No solo hace falta que el actor intérprete la prenda, sino que la prenda debe tener una vida en sí misma, que facilite la tarea a aquel que la utilice como propia. Esto en la pantalla marca la diferencia en la verosimilitud, en el hacer creer que ese es él personaje y que lo que lleva puesto no podría ser de nadie más, sino solamente de sí mismo.

El vestuarista en este caso debe observar y conocer en profundidad a su personaje para que llegado el momento haya un otro que pueda plasmar en el tejido o material eso que es necesario ver.

Vale que sea recalcada la importancia de un trabajo en detalle, ya que dentro del medio cinematográfico el trabajo en su mayor parte consta de primeros planos. Esta particularidad resta libertad en cuanto a las imprecisiones de la prenda. Si bien no siempre es así, debido a que los planos pueden variar si esto resulta necesario, tener en cuenta la posibilidad del acercamiento y sobre todo de las nuevas tecnologías capaces de captar la imagen cada vez con un mayor nivel de minuciosidad. Aquello que no quede como concepto cerrado, será detectado por el ojo de la cámara, que opera como mediador, y transmitido en la pantalla y directamente al ojo del espectador. Más allá de que este último no siempre sea un ojo experto, cualquier falta de comunicación, de supervisión del trabajo en general, desencadena sin ningún lugar a dudas un bache en el relato audiovisual.

### **Capítulo 3- Durante el diseño**

Este capítulo pretende ahondar en los primeros acercamientos a la concreción de la idea, trabajada en el capítulo anterior. Tal vez este resulte uno de los fragmentos más complejos dentro del PG de ser traducido a la palabra escrita, ya que la transición del guión a una imagen concreta y capaz de ser realizada, consta de un proceso interior sumamente profundo y diferente según cada quien. Se intenta de cualquier modo manifestarlo, ya que al menos pretende ser establecida la discusión de qué es lo que exactamente ocurre en dicho fragmento del proceso de diseño. En orden de poder establecer de alguna manera, que resulte consciente o explícita, la importancia de reconocer este momento como fundamental. La traducción que el diseñador de vestuario realice desde lo hablado, leído al personaje, logra o no, entre otros factores, que la historia pueda ser contada de forma coherente y el mensaje transmitido al espectador.

Nuevamente, y a raíz de lo tratado en el capítulo anterior, no toda la responsabilidad recae sobre el vestuarista. Es por eso que algunos de los factores a enfrentar durante esta etapa son detallados, entre ellos la organización de los recursos con los que se disponen. El proceso de diseño no solo se abarca desde un aspecto artístico creativo. También en el camino a recorrer se tienen en cuenta cuestiones del orden económico. Esto es analizado como una cuestión que marca y establece parámetros necesarios para una organización coherente y un resultado lo más óptimo posible.

#### **3.1 Acercamiento a lo concreto**

Siendo continuado el objetivo principal de este PG, se avanza hacia una de las siguientes cuestiones en el marco de este proceso creativo. El comienzo de una bajada hacia lo concreto.

Como ha sido mencionado en capítulos anteriores, e incluso en el marco del presente capítulo, los profesionales del vestuario han arribado a algunos acuerdos. Entre



ellos el denominar al guión como punto de partida del proceso de diseño, y como segunda instancia la importancia del diálogo con el director donde son discutidos los primeros acercamientos y van siendo descubiertas las primeras injerencias del vestuarista dentro del proyecto.

Una vez atravesadas estas instancias, el vestuarista ya cuenta con variados elementos que le permiten desglosar esas primeras imágenes y trasladarlas a una primera bajada al papel, a la segunda dimensión.

Vale recalcar que no necesariamente está siendo traducido esto en forma directa a un figurín concreto por ejemplo o de un personaje ya acabado. Las primeras imágenes traducibles pueden implicar desde collages conceptuales, hasta incipientes garabatos. Y es en este sentido que este acercamiento a la segunda dimensión puede recorrer caminos y encontrar fuentes de inspiración tan diferentes como cada uno de los vestuaristas que estén a cargo.

Es así que el proceso de construcción de un vestuario, no es lineal, no solo entre diferentes profesionales dedicados a una misma disciplina, sino que tampoco lo es para cada uno de quienes lo recorren.

Renata Schussheim, teniendo como raíz artística una una fuerte impronta plástica, no deja de recurrir a grandes maestros de la pintura para comenzar a poner conceptos en imagen, color y textura. Esta etapa de inspiración, de motivación es el momento en el que la trama va siendo desenvuelta y comienza lentamente a hacerse consciente, y por lo tanto visible la intuición.

La curiosidad y el poder de observación, en este y en otros momentos, resultan claves por parte del vestuarista. Como ha sido mencionado un guión sólido y un director que sepa lo que quiere decir, genera una facilidad enorme a la hora de definir un diseño. Pero es el vestuarista quien toma esta facilidad y la convierte en una herramienta que no debe perder a lo largo de todo el proceso. Estos distintos niveles de información

correctamente decantados, otorgan la clave y la estructura del proyecto, cuerpo firme del diseño.

Es fundamental que esta parte del camino sea enfrentada totalmente a consciencia. El entender por qué motivo es elegido aquello que ha sido seleccionado y qué otras decisiones pueden ser tomadas para que esto se concrete, conforma la garantía del éxito o fracaso en aquello que se ha querido decir. Tal como dice Albert Wolsky, “El diseño de vestuario trata de la gente: de lo que viste, de por qué lo viste, de a qué clase pertenece y de qué necesidades tiene. Sirve para contar una historia.” (Nadoolman, 2003, p.173).

Esta cita resulta sumamente esclarecedora al momento de entender desde dónde partir para comenzar a bosquejar la idea. Dentro de esas cuatro simples preguntas, están contenidas tanto las respuestas técnico-funcionales como conceptuales del diseño de vestuario. Que puedan ser resueltas en armonía con el resto de las esferas que llevan adelante el largometraje, no es tarea sencilla, pero si asegurará una historia correctamente contada.

Otro de los acuerdos entre los diferentes diseñadores de vestuario respecto a cómo comienza a ser contado en forma de vestuario lo que quiere ser mostrado, es la etapa de documentación. Es decir, el proceso de búsqueda de imágenes, películas, archivos históricos, museos, fotografías y todo tipo de fuente que otorgue información respecto a una época, un contexto social, un personaje específico, etcétera. Mónica Toschi es una de las vestuaristas que apela a este recurso y lo defiende como primordial, ya que notablemente quien está a cargo de diseñar el vestuario y darle el carácter a ese personaje, no conoce de antemano todos aquellos datos que necesiten precisión para ser contados. O, como en otros casos, la cantidad de elementos que representan a ese personaje son demasiados como para llevar solo un registro en la memoria del vestuarista esperando que éste recuerde cada detalle.

La documentación entonces, no está relacionada únicamente con el retrato de una época específica en cuanto a lo estético, si bien esto se tiene en cuenta, hay algunos otros elementos de la etapa que facilitan el esbozo las primeras características del personaje, y la correcta organización para no dejar de lado aquellos elementos ricos de contar que han sido hallados.

Si bien si el largometraje puede retratar un período específico, la época colonial por ejemplo, en este caso el vestuarista a cargo debe abarcar datos notablemente minuciosos y la recopilación de información será tanto más exhaustiva. Pero sin embargo, la documentación no pasa por los detalles técnicos únicamente. El vestuarista debe tener la capacidad de observar más allá de lo que se ve. Dicha afirmación puede aparentar contradicción, sin embargo si analizamos en profundidad, brinda la clave principal para que el desglose de un personaje sea concretado.

Es así que para entender cómo una persona es vista, deben ser abarcados todos sus aspectos. Algunos hacen referencia al plano psicológico de un personaje, al contexto en el que vive o vivía, personas con las que se relaciona, funciones que cumple o el rol que interpreta en su comunidad. Es decir, entender que prendas utilizaba, por ejemplo, un personaje en un período histórico determinado, o utiliza en la actualidad, habla también de una postura, un caminar, una actitud y una aptitud física determinadas. Detalles de documentación específicos como entender cómo era la ropa interior en tal o cual época hablan de la imagen del personaje. Por ejemplo si es pensado un actor vistiendo un corsé a modo de ejemplo, inmediatamente se configuran una serie de elementos que están dándonos el encuadre y marco de historia de dicho individuo. No solo es útil por meramente una cuestión de fidelidad respecto de una época determinada. Sino que a partir de conocer a fondo quién o quiénes están siendo representados, es que puede ser obtenido el signo que retratará el carácter del vestuario. El símbolo que el vestuarista imprima, es la clave para el diseño, la imagen y la historia a contar. Es lo que precisamente marcará la diferencia entre una reproducción de museo a un relato

dramático que proviene de la interpretación, deseo y confianza de que aquello que se manifiesta es una historia que vale la pena ser contada.

Es por esto que la etapa de documentación es una de las más importantes en el paso de la idea a lo concreto. Porque el investigar acerca del momento en que habita la persona con todo lo que ello implica, otorga las bases para un correcto diseño de vestuario, para la construcción de significantes desde el vestido.

A su vez desde un sentido como el que aplica Mónica Toschi, la documentación refuerza la memoria del vestuarista y sus asistentes, para impedir errores y olvidos, que inevitablemente son atravesados en el marco de la construcción de un proyecto de tal envergadura como lo es un largometraje.

A su vez la búsqueda de imágenes, debe ser necesariamente organizada, para claridad del vestuarista y su equipo de trabajo. Es en este caso es importante que sea resaltado el hecho de que si bien no todos los diseñadores organizan su documentación de la misma manera, si hay una serie de cuestiones que resultan imprescindibles de ser abarcadas. Estas implican, imágenes conceptuales, que otorgan un parámetro un tanto más global, que describen de otra manera aquellas características relacionadas con el aspecto psicológico, emocional y afectivo el personaje. Imágenes de referencia, pueden abarcar una época específica como ha sido mencionado, o aún en las situaciones en que el vestuario abarque un período actual, esa documentación puede estar mostrando la tipología de una prenda determinada, es decir, el corte, la caída, el talle, entre otros aspectos. Y por último la documentación funcional específica, es decir, determinadas prendas que no pueden reinterpretarse si la necesidad no es tal. Por ejemplo, uniformes.

No debe ser dejado de lado el hecho de que la documentación es funcional al momento de sentar pautas concretas en imágenes y no en palabras, en el diálogo con el director en primera instancia y demás integrantes del equipo de trabajo.

Una vez que esta etapa es atravesada, y con la información técnica, funcional y conceptual pertinente, el vestuarista está en condiciones de hacer una bajada un tanto

más concreta y detallada sobre sus personajes. Es decir, que es este momento de documentación un punto de partida y de referencia, al que el diseñador vuelve continuamente. Sin embargo lo que puede ser destacado como verdaderamente importante es que a partir de aquí puede comenzar con la definición de un estilo. Conocer en profundidad el guión, quienes lo habitan, las características del lugar, etc., es lo que otorga la verdadera libertad al vestuarista para crear y concretar su mundo, para saber cómo vestir a esa historia.

Otro aspecto importante con el que disfruto-además de la etapa de documentación- es la parte que para mi consiste en orquestrar visualmente un guión y encontrar, por así decirlo, la clave musical correcta para la producción. Luego uso el color y la forma y, sobre todo, los valores tonales, para que la producción tenga sus altos y bajos, sus momentos de calma y sus puntos álgidos. Resulta muy gratificante, como componer una pintura que se mueve.  
(Powell, 2003, p.103)

Con este testimonio no es pretendido establecer que hay un solo modo de entender aquello que ocurre en esta etapa, ni una sola forma de llevarlo a cabo. Es precisamente la idea la de mostrar las diversas formas de interpretar este fragmento y de concretarlo, lo que está siendo contado.

Este proceso expuesto en estos párrafos, no es generado en un tiempo único de concreción, en parte porque depende no solo de los tiempos de preproducción, que en su mayoría resultan sumamente ajustados, sino porque además depende de cada vestuarista, y del tiempo de elaboración que a cada uno le requiera encontrar esa visión estética y funcional que reúna con criterio las necesidades propias del diseñador con las del relato. Es decir, no todos los vestuaristas atraviesan esta etapa de igual manera, si bien es uno de los momentos que tal vez mayor tiempo demanda y sobre el cual más precisos deben ser los diseñadores. Esto se debe a que es en esta etapa que son definidas las primeras líneas, en que es construido el andamio sobre el cual crea la vestimenta de la historia.

Por otro lado al momento de concretar un proyecto fílmico, no siempre son facilitados todos los recursos materiales o humanos necesarios para desempeñar la tarea que compete. El diseñador de vestuario debe también encontrarse capacitado para organizar y disponer de la mejor manera posible los recursos con los que cuenta, para que esto no resulte un impedimento, sino que por el contrario una herramienta a la hora de concretar el vestuario.

Comienza así una etapa que requiere de una búsqueda intensiva de las materialidades, y elementos concretos que comienzan a darle cuerpo a esta idea, y que son el vehículo para llevar a este vestuario de lo bidimensional a lo tridimensional.

### **3.2 Recursos materiales y humanos**

Es en esta fracción del PG donde lo anecdótico resulta la herramienta que descubre y expone qué está siendo dicho cuando es mencionado el recurso material y el recurso humano dentro del proceso de diseño de un vestuario cinematográfico.

Naturalmente, la mayoría de los espectadores podrían especular con el hecho de imaginar cuánto es necesario para realizar un film. Es más probable aún que esto sea pensado en términos de dinero únicamente. La conclusión coherente sería una respuesta poco certera y acertada, más cercana a una especie de pensamiento mágico que a lo que realmente implica el condicionamiento de la falta o la abundancia de los recursos materiales y humanos a la hora de desarrollar un proyecto de la magnitud de un largometraje.

Este resulta ser otro de los puntos coincidentes entre los diferentes vestuaristas que han sido entrevistados. Todos afirman que es sumamente importante tener plena consciencia de saber con cuánto dinero o con cuantas personas predispuestas a realizar su labor, se trabaje. De cualquier forma, no todos los profesionales de esta disciplina hacen igual uso de las distintas posibilidades que pueden presentarse. Como hace referencia Mónica Toschi en su entrevista. En su caso en particular, por ejemplo, ha

descubierto que de proyectos con muy poco dinero disponible han surgido ideas maravillosas, que incluso probablemente podrían no haber surgido en el marco de una abundancia material. De modo más consistente aún, Beatriz di Benedetto afirma no trabajar por un presupuesto, sino por un director. Es decir que muchos de los vestuaristas e incluso utilizan a su favor aquellos factores imponderables que hacen a su labor.

El encanto de esta circunstancia en particular, es el hecho de exponer con cuánto debe lidiar un vestuarista, de no tener tantas cuestiones resueltas como es imaginado. La capacidad de elección y de selección que debe ser tenida no solo es fundamental, sino que también habla de una seguridad en la idea y en lo propuesto que puede ser sostenida más allá del valor material de las prendas que compongan dicho diseño, o de la cantidad de personas que haya disponibles para intervenir en ello.

Una vez más entonces es expuesto, que un buen diseño de vestuario no consta o depende de las circunstancias externas únicamente. Sino que, por el contrario, una correcta y acabada elaboración de la idea, de la etapa de documentación y del diseño del vestuario, pueden llevar a sostener el principio con el que fue fundado el proceso creativo, más allá de algunos de los posibles impedimentos posteriores.

Lo más importante del diseño de vestuario, y también lo más emocionante, es ayudar a crear un personaje y contribuir a desarrollar una historia. El diseño no debería consistir en hacer que alguien parezca fabuloso. No se trata aquí de lo fascinante, seductor o maravilloso que se vea alguien. De hecho, me gusta trabajar en películas de bajo presupuesto porque me parecen un reto: no puedes confiar en que te confeccionen un vestido de la noche a la mañana, ni pagarle el doble a alguien para que lo haga más rápido. Tienes que pensar de cómo sacar el máximo partido de aquello con lo que trabajas, y eso te obliga a ser creativa.  
(Powell, 2003, p. 115)

Lo que se intenta decir, es muy similar a lo que Mónica Toschi interpreta de su trabajo. La idea no es que el recurso material sea lo condicionante para llevar adelante o no la idea de diseño. Esto debe ser una herramienta, que en abundancia o no puede brindar excelentes resultados. Siempre dependiendo, en este caso, de cómo el vestuarista a cargo esté dispuesto a enfrentar la situación, o la circunstancia. Sin

embargo no es solo responsabilidad del equipo de vestuario el análisis presupuestario, sino que desde la dirección y la producción debe existir una organización coherente del relato para generar así una eficiente utilización de los recursos. Una plena consciencia de los recursos con los que se cuentan pueden cooperar y llevar adelante un diseño de vestuario que transmita a la perfección la historia que está siendo contada. Si el desafío es tomado con responsabilidad, seriedad, compromiso y creatividad, puede cumplir con el objetivo propuesto, más allá de la adversidad circunstancial.

En algunas de las ocasiones, los vestuaristas eligen no estar al tanto, al menos no desde un inicio, del dinero con el que contarán, o incluso optan por no estar pendientes de dicho factor, para precisamente evitar que esto interfiera en su proceso de creación. Es de este modo que una vez generada la idea son buscados los recursos para concretarla.

Lo interesante es expuesto, cuando para compensar la carencia material, pueden aparecer otro tipo de recursos como el humano. Depende en gran medida del equipo creativo y de la visión del vestuarista para colocar estas y otras herramientas a la orden del proyecto. Es de común acuerdo entre los vestuaristas entrevistados, dar a entender que dentro del nivel de trabajo y compromiso, se hallan las posibilidades de sortear con cualquier dificultad posible. Una vez más es manifestado lo imprescindible de mantener una buena comunicación y una idea clara y precisa de aquello que quiere ser comunicado.

### **3.3 La imagen-su función**

No podía ser escrito un PG sobre el proceso de diseño de vestuario, sin ser tenido en cuenta uno de los principales componentes sobre el que se ejerce trabajo de manera constante, de forma consciente e inconsciente. La imagen.



Siendo tomado como marco referencial al escritor Jacques Aumont, persona que ha realizado una investigación exhaustiva acerca de la imagen, identifica en ella tres funciones.

La primera función se halla relacionada con lo simbólico, es decir, una serie de símbolos que están presentes en el objeto y representan, quieren decir algo de manera no explícita. Normalmente esto era utilizado con un sentido religioso. Si bien esto ha sido modificado a lo largo del tiempo, y no necesariamente en la actualidad, resulta necesario relacionar el símbolo con la religión. Es en este punto, en que puede ser unido para ampliar esta primera función de la imagen, el desarrollo teórico que ha realizado Squicciarino (1990). Él entendía que el vestido desde su origen cumple con diferentes finalidades. Una de ellas, la primera a la que se hace mención, es la finalidad mágica. La misma estaba relacionada con la protección contra espíritus malignos y oscuros. Es de este modo, que puede ser relacionado el sentido espiritual-religioso, combinando ambos desde la unión imagen-simbolismo, y acotado al vestuario tema que atañe al presente PG. Dicha función simbólica, resulta fundamental a la hora de ser tenido en cuenta el diseño de vestuario que será compuesto. El conocimiento de dichos símbolos marca la diferencia en cuanto a lo que está siendo manifestado acerca del personaje. Un símbolo correctamente utilizado, permite decir algo acerca de quién está en pantalla de manera no explícita. Es importante conocer entonces, cuál es el mensaje a ser transmitido, si el símbolo está vigente, si es de conocimiento popular, si ayuda o no al relato de la historia.

Si continuamos con el texto de Aumont, la segunda función que tiene la imagen es de origen epistémico. Esto quiere decir que aporta cierta cantidad de información sobre el mundo en general, y si es acotado a la labor del vestuarista, aporta información sobre el mundo del personaje en particular, sus características, de dónde viene, sus aspiraciones entre otras. Si nuevamente es en este punto realizada una reflexión sobre la unión entre la función de la imagen y la función del vestido detallada que hace Squicciarino, puede ser mencionada la función del vestido en cuanto a la diferenciación. Si bien dentro del

texto la referencia es hacia una época muy anterior a la presente, el concepto puede ser aplicado a nuestros tiempos sin dificultad. A la hora del diseño de un personaje, es importante tener en cuenta que este seguramente mantiene características que lo diferencian y lo distinguen, ya sea por clase social, por intereses o actividades. En este sentido imagen y prenda cumplen la función epistemológica de brindar información sobre dicho personaje, y comunicarlo a través de lo que viste.

Otro de los encuentros entre ambos autores es el que informa, por ejemplo, dónde vive o de dónde proviene el personaje. El vestido en este sentido, aporta gran cantidad de datos acerca del lugar del cual el juicio proviene o habita, y ello resulta fundamental para contar su historia.

La tercera y última función que Aumont le adjudica a la imagen es la estética. Es decir, la idea de que la imagen está destinada a brindar determinadas sensaciones. En relación con Squiaccirino, podría ser relacionada esta función de la imagen con la función de la prenda como ornamentación. El vestido que ornamenta, es un vestido que otorga una imagen dirigida a impulsar una sensación visual específica. La ornamentación, a su vez puede estar designada para agrandar, a seducir, o por el contrario a generar un impacto visual displacentero. El vestuarista lo evalúa acorde a lo que el guión y el director demanden y consideren adecuado al personaje.

### **3.3.1 Color**

Si se continúa con la composición de la imagen, en relación al vestuario, debe tenerse en cuenta el color. El color no únicamente visto como una simple cromática que puede ser agradable a los ojos del espectador, o solo como un mero detalle decorativo. Sino el color como símbolo transmisor de una gran cantidad de información.

Wassily Kandinsky ha sido y aún mantiene vigencia, una de las personalidades que se ha encargado de estudiar el fenómeno del color. Si bien aplicado al arte plástico, sus conceptos resultan adaptables y transpolables a otras disciplinas.

Al ser mencionado el color como ítem en el presente PG, se pretende la profundización en la importancia y significancia del mismo en el vestuario. Es considerado Kandinsky como marco en este caso, ya que implementa innovadoras y descriptivas formas de hacer referencia al color, como por ejemplo haciendo mención al sonido que emite. Kandinsky desarrolla que cada color vibra con su propia sintonía, y esto manifiesta una intención determinada. El color de este modo, está dirigido a suscitar diferentes reacciones en el espectador, de acuerdo a la paleta escogida.

El color puede ser utilizado para acompañar una acción de temor, de alegría, de pasión, de desconsuelo. La división del mismo en fríos, cálidos y neutros, dan la pauta de ello. Es intencional el uso del color en los personajes, y para su coherente utilización, resulta tarea del vestuarista conocer y aplicar el significado de cada uno.

Existen numerosos estudios, de rigor tanto más científico, que indican las diferentes sensaciones que causan las diferentes cromas. Los colores cálidos tienden a acercarse visualmente mientras que los colores fríos se alejan. Es por este motivo que puede ser observado o concluido el por qué, de que un personaje en prendas cálidas resulte tanto más pregnante que uno en prendas que recorran paletas tendientes a los azules o los verdes.

A su vez un color tiene la capacidad de transmitir el estado de ánimo de un personaje, la clase social a la que pertenece según su época, de dividir y asociar o disociar los vínculos de los actores en cuestión. Puede incluso impregnar de un sentido geográfico el relato. Al pertenecer a un plano simbólico, las diferentes culturas le ha impreso diversos significados a los colores y lo que, por ejemplo, en oriente puede implicar luto, en occidente pureza.

Un color tiene la cualidad de contener en sí mismo elevada cantidad de información, puede incluso situar y dar el marco dramático de una situación determinada. Es decir, es parte compositiva fundante de un vestuario, motivador y causal de las distintas posibles reacciones e interpretaciones de un espectador.

### 3.3.2 Encuadre

El arte de la composición plástica consiste en llamar la atención del espectador hacia la misma dirección y en el mismo orden deseados por el creador de esa composición. Esto se aplica tanto al movimiento de la mirada a lo largo de la superficie de un lienzo, en pintura, como sobre la superficie de la pantalla en el caso de la imagen cinematográfica. (...) con un reparto sistemático de las manchas, de líneas o de movimientos se puede ejercitar el ojo para una lectura vertical o en cualquier dirección deseada. (Villain, 1997, p.112).

Si bien, en el ámbito del cine el encuadre resulta una cuestión que está notablemente relacionada a un concepto técnico y en relación estrecha con el director, el vestuarista no queda aislado de este aspecto. Es decir, es el diseñador de vestuario quien tiene a cargo la tarea de diseñar una imagen que composicionalmente logre el objetivo de contar la historia de un personaje determinado.

Está haciéndose referencia en este caso, y como es mencionado en la cita textual que encabeza este apartado, al encuadre como un recorte que acota y focaliza la atención en aquello que merece ser contado.

Si se hablara, en este caso y en particular del vestuario, es el vestuarista quien diseña la imagen de un personaje determinado. Como ha sido aclarado el hecho en capítulos anteriores, el diseñador es quien debe tener una idea muy clara, no solo de lo que está a su cargo y de su propia idea, sino también de lo que el director desea exponer. Es decir, que el vestuarista debe estar al tanto de qué es lo que necesita ser mostrado, no para reducir trabajo, sino para hacer particular hincapié en ello.

Un personaje nunca debe ser vestido solo en la fracción del cuerpo que es tomada por la cámara. Si bien puede haber una escena enteramente compuesta por primeros planos, o planos medios, el actor debe llevar su atuendo completo. Si bien, precisamente por una cuestión de falencias materiales o de tiempo esto no siempre es posible, tiene una justificación válida. El motivo de esto último recorre dos argumentos. En primer lugar puede ocurrir, que por alguna razón que sea desconocida en un inicio, al momento de filmar la escena pertinente, decida utilizarse otro tipo de plano que exponga

la totalidad del personaje. Y por otro lado, el hecho de que actor esté vestido de manera completa, aunque no todo sea registrado por el ojo de la cámara, ayuda a la composición de su carácter, a que experimente la sensación y la seguridad de ser esa persona que está siendo interpretada enteramente.

El encuadre no resulta una mera composición azarosa o netamente intuitiva. Por el contrario se haya diseñada con una intención tal, que propone un recorrido visual determinado a los ojos del espectador.

Sin embargo, es necesario que sea aclarado, que en el marco de una historia correcta y coherentemente relatada, siempre existe planteado un margen que deje el lugar a la mirada crítica del observador. La idea no es la de cerrar las posibilidades, sino por el contrario proponer un recorrido estético y dramático sobre el relato.

#### **4. Materializando la idea**

En esta fracción del PG, como su título lo expresa, comienza a ser configurada de una manera tanto más clara la idea de materialización final del diseño.

Dentro del proceso que se ha venido desarrollando, han podido observarse diferentes etapas de materialización, por ejemplo, de lo escrito a la imagen. Sin embargo, esta porción del trabajo implica una segunda etapa que abarca la concreción que es el traspaso de la bidimensión a la tridimensión.

Es en esta instancia en la que el diseñador de vestuario concreta su obra y la expone sobre el cuerpo del actor. Es el paso definitivo, es la imagen compuesta, el momento en que se reúnen todos los elementos que cuentan la historia. La relación con el actor resulta aquí fundamental, ya que a partir de este vínculo es que se termina de conformar la imagen pretendida.

El vestuarista ya evalúa en esta instancia el resultado del proyecto. La presencia del mismo pasa a cumplir la suerte de observador. Solo algunas cuestiones pueden ser remediadas en esta instancia, como por ejemplo, pequeños detalles funcionales. Pero en líneas generales el proceso ha sido resuelto.

El próximo paso será entonces la entrega de lo diseñado a la mirada del espectador. Numerosos elementos que han sido expuestos por el diseñador de vestuario de manera consciente serán manifestados y tantos otros que han quedado en la intención inconsciente serán probablemente descifrados por parte del público.

##### **4.1 Cuerpo, diseño y vestido**

Así como es posible definir el guión como punto de partida del proceso de diseño, puede ser manifestado el cuerpo como el comienzo y el fin último de este proceso. El cuerpo define, sustenta, da forma, contiene y es punto de partida del vestido.

En el caso de la vestimenta, podría decirse que el diseño es la forma que surge entre el cuerpo y el contexto, ya que el vestido es un elemento relativo, cuyo mismo planteo se determina a partir de una relación: viste, cubre, descubre y modifica al cuerpo en función de un contexto específico. (Saltzman, 2004, p.13)

Lo que Saltzman manifiesta en este párrafo resulta fundamental para el desarrollo de esta porción del PG. Saltzman relaciona cuerpo, vestimenta y diseño, y recuerda a su vez que estos elementos se hallan en el marco de un contexto determinado. Esto parece describir muy atinadamente la base del trabajo del vestuarista, quien crea sobre un cuerpo acorde a las circunstancias dadas. No solo esto, sino que el vestuarista es quien diseña pretendiendo proyectar una poética acorde a la idea madre del proyecto. Incluyendo así mismo lo que ha hablado con el director, y que ha extraído como conclusión del guión, gracias a su propia impronta artística y expresiva.

El cuerpo tratado como el lienzo sobre el que el vestuarista idea y desarrolla su diseño, no implica que este sea un ente separado e independiente de su medio. El cuerpo trae consigo marcas, señales, vivencias que dejan rastros en su actitud, en su postura, en sus formas, y en concreto en el modo en que es vestido. El actor es quien se encarga de preparar, de entrenar su cuerpo adaptándolo acorde a lo que sea necesario transmitir. Y el vestuarista es quien acompaña la acción del actor vistiendo su cuerpo modificado.

Saltzman (2004) menciona que el cuerpo se ve atravesado por cinco componentes que influyen en su desarrollo. Estos son la herencia, la actividad física, la vida emocional, la nutrición y el ámbito. Esto mismo en el marco de la responsabilidad del trabajo de un actor suma un sexto componente que es el dramático. Es decir, el actor debe tomar estas características dadas que menciona Saltzman, y a su vez aplazar las propias, o combinarlas en pos de la creación de una ficción, de un personaje. Y es el vestuarista quien conscientemente debe lidiar con este juego entre la realidad y la ficción.

No solo el vestuarista considera aspectos dramáticos que afectan al cuerpo del actor, sino que por el contrario, también tiene en cuenta las características sensibles del mismo. No en vano es dicho que el vestuario o vestimenta es la segunda piel de la persona que la porta. Por el contrario, esto nos da a entender que las prendas resultan un elemento único, vivo, distintivo, frágil y protector a la vez.

Si es continuado este análisis acerca de la estructura física que hace a un cuerpo, y en este caso en particular, al cuerpo del personaje, el mismo puede ser dividido en tres zonas, estas son la cabeza, el tronco y las extremidades. En el caso de la cabeza es donde los sentidos son guardados, es la cara visible al mundo. La zona del tronco alberga tanto los órganos como las emociones y las extremidades son las que permiten la movilidad y la proyección hacia el afuera.

A su vez, se plantea qué vínculos son generados entre estas fracciones. Estas relaciones son entre el frente y la espalda. El frente es la parte expuesta, la cara al mundo, y la espalda, por el contrario la coraza protectora sobre la que menos control puede obtenerse. La relación entre la parte inferior y la parte superior. Lo inferior con el apoyo, lo terrenal, el movimiento y lo superior con lo aéreo y el contacto con el mundo. Y por último la relación entre la porción izquierda y derecha, representando la primera la parte femenina, y la segunda la rigidez y estructura relacionada con la parte masculina.

Esto es traído a colación no por el hecho de realizar una descripción anatómica del cuerpo, sino porque por el contrario, el comprender el elemento con el que el vestuarista trabaja, le facilita la intervención coherente sobre el mismo.

Al ser el vestuario lo que recubre estos distintos sectores, el diseñador puede jugar con la intencionalidad de manejar el cuerpo, manteniéndolo así a disposición del relato. Facilita la comprensión, que para el espectador será naturalizada, de ubicar las prendas y los símbolos que compongan a las mismas, no de manera aleatoria, sino por el contrario pensada y justificada desde un lugar concreto.

Al igual que lo que ha sido mencionado acerca del guión, mientras el vestuarista más conozca el elemento con el que trabaja, más puede aprontarse a utilizarlo a su favor. Debe conocer tanto a la historia como al cuerpo que la contará.

Continuando con el análisis, resulta fundamental que el diseñador de vestuario tenga en cuenta algunos otros aspectos de índole técnica e histórica. Sin embargo todos



son necesarios al momento de tener en cuenta el diseño de una prenda, de un estilo, de un personaje.

Hay cuestiones histórico-culturales que deben ser ahondadas a la hora de proyectar el diseño de un vestuario. Al ser presentado y pensado un personaje, no puede ser ignorado el contexto en el que se desarrolla el relato.

El cuerpo puede ser percibido como una construcción cultural que pone de manifiesto la vida y sociabilidad de los individuos. Por ello es crucial que el diseñador comprenda las necesidades vitales del ser humano y su articulación con los valores de la época, de manera de conciliar el ideal del cuerpo en un determinado tiempo con el cuerpo real de los individuos, y así impulsar un replanteo ético de lo que se propone (al usuario y a la sociedad) a través del proyecto.  
(Saltzman, 2004, p.34)

Si bien lo que plantea es en referencia al diseño de indumentaria en sí, a la creación de una colección de moda, el concepto resulta aplicable al diseño de vestuario. Incluso si en la última oración, las palabras usuario y sociedad fueran modificadas o remplazadas por espectador y público, podría afirmarse que la alusión es exclusivamente para el diseño de vestuario.

El vestuarista debe comprender las necesidades no solo funcionales de un personaje, sino también su contexto y vínculo con cuestiones que hacen a la época en la que se enmarca un relato. Acorde a lo que vive y transcurre el cuerpo del personaje este sufre modificaciones, así como también las sufre su entorno para adecuarse. Es decir el entorno modifica morfológicamente al cuerpo y viceversa. Si es considerado el período de principios de siglo 20, corssets y polizones modificaban rotundamente la figura femenina y el espacio que la misma abarcaba. Cambios literales sufrieron el cuerpo y el espacio donde el mismo se desenvolvía. Esta figura resultaba funcional al tipo de mujer y al rol que se esperaba que la misma cumpliera. Algo similar ocurrió en los años 50s, donde nuevamente la figura femenina era remarcada por los cortes de las faldas que acentuaban pequeñas cinturas y prominentes bustos y caderas. Dicha imagen era

pragmática a la mujer que era necesario proyectar. Mantener a la ama de casa, haciéndola sentir una diva en su territorio.

Ejemplos como estos son numerosos y pueden ser encontrados a lo largo de la historia, y en cada momento con sus particularidades. La cuestión puntual que hace a la mención de los mismos en este marco de análisis, tiene que ver con que la labor de vestuarista suele extender sus límites, para por momentos, ser la suerte de sociólogo, debiendo investigar datos precisos que afectan al personaje a diseñar. Desarrollar un carácter y que este sea interpretado por un espectador, implica evidentemente, abarcar una serie de cuestiones que exceden el mero hecho de diseñar o elegir una prenda que le sienta al actor y al cuerpo en cuestión.

Por otro lado, y siendo abarcados aspectos un tanto más tangibles que hacen al diseño del vestuario, existen otra serie de cuestiones que el vestuarista puede tener en cuenta, o asimilar de manera consciente para convertir este conocimiento en herramientas de construcción. Es decir, que al hablar del cuerpo y de la prenda que lo contiene, implícitamente está siendo tenido en cuenta el material con que este proceso es concretado.

Hacer referencia a la materialidad en el vestuario, es hacer referencia al textil propiamente dicho. El textil puede ser entendido como una serie de fibras vinculadas, ya sea por una hilatura o por adherencia.

Dichas fibras, a su vez, pueden provenir de distintos orígenes. Las hay naturales (provenientes de animales o vegetales), las hay minerales (como mallas metálicas), las artificiales (celulosas) y finalmente sintéticas (todas aquellas derivadas del petróleo).

Si bien, a simple vista pueden parecer datos redundantes o demasiado específicos, saber con qué materialidades cuenta. El textil con el que un vestuario sea construido, la calidad del mismo, está hablando de la relación que el personaje mantiene con el medio y consigo mismo. El textil resulta un intermediario en este vínculo y por ello es que dependiendo del material elegido, el personaje cuenta su historia de una u otra

forma. Es así que el diseñador mediante la elección del textil puede prever sensaciones táctiles, aspectos visuales, olfativos, sonoros entre otros.

Incluso si es considerado el mismo como fibras que al unirse cumplen determinadas funciones básicas, entre ellas la de proteger, cubrir y resguardar, el origen de todo esto se encuentra en los inicios en los que el hombre ni siquiera contaba con el tejido en sí para ser contenido. En su lugar el tatuaje era el elemento que cumplía con este rol.

El concepto de lo que implica el tatuaje es traído a colación para entender que es en el cuerpo donde comienza esta búsqueda y desarrollo del proyecto de diseño. Es a partir de esta superficie y de su análisis que el vestuarista puede comenzar a obtener información respecto a qué es lo que puede crear. Puede observar la forma de incorporar elementos que susciten diferentes sensaciones, puede marcar las formas de dicha superficie o desprenderse de ella para desdibujarla. Una vez más el hincapié está en el hecho de la importancia de conocer el cuerpo en profundidad y todas sus posibles aristas, para luego a la hora de diseñarlo poder utilizar el terreno conocido como una herramienta a favor del desarrollo de la idea y el concepto que quiere y necesita ser contado.

Otro de los elementos o factores que componen al cuerpo es la silueta. Saltzman entiende a la misma como la forma que surge al trazar el contorno del cuerpo. Y la forma, por ende, resulta la figura límite del vestido. La importancia de enmarcar la silueta en alguna de las formas establecidas, (que pueden ser trapecio, bombé, anatómica o de línea insinuante), es que esta toma de partida determina una decisión sobre el cuerpo y sobre el espacio que lo rodea. Nuevamente es el vestuarista quien, mediante el análisis del personaje, puede decidir que influencia tiene el mismo sobre él y el sobre el lugar que habita y circunda. Es decir que mediante la definición de la silueta, se está definiendo la percepción del propio cuerpo y el de los demás en relación con el espacio que los rodea.

## 4.2 Realización

Se habla de realización, cuando se arriba a la instancia del traspaso de la imagen, del boceto a la realidad, resulta fundamental, ya que un actor no es vestido con un dibujo simplemente.

Este vínculo es crucial, ya que el realizador es el responsable de concretar, de traspasar el diseño de la bi a la tridimensión. El realizador es uno de los eslabones en el proceso de la creación de un personaje.

Si bien un vestuarista no está obligado a ser realizador, si es su deber entender cómo una prenda es confeccionada. El diseñador de vestuario debe poder abarcar cómo una prenda esta compuesta, la materialidad que la forma, y además debe saber guiar al realizador para defender su diseño y asegurarse que se vea como realmente fue pensado.

Es recomendable que el vestuarista conozca a quien realiza las prendas. Entender las virtudes del realizador es la garantía de mantener una comunicación fructífera para que pueda concretarse la idea.

Existen una serie de conceptos que de alguna manera desglosan las principales cuestiones a ser tenidas en cuenta a la hora de ser pensada materialmente una prenda.

Una de las primeras cuestiones a definir, luego de haber sido estudiado el cuerpo con componentes como su superficie y silueta, es la morfología de la prenda. Es decir, la forma que el vestuario tendrá, para que entonces sea entendida la manera en que deberá ser trabajada. La morfología puede ser por ejemplo envolvente, es decir que una tela sea utilizada para envolver el cuerpo. Esto puede ocurrir mediante la unión de planos, por ejemplo uniendo telas. O incluso mediante la fabricación en un mismo proceso de la tela y del vestido.

Entendiendo el punto de partida del diseño podrá ser elegida la mejor manera de representar lo ideado. La elección de la morfología de la prenda otorga la posibilidad, entre otras cuestiones, de obtener el carácter que es deseado por el vestuarista.

Sumada a esto último, el sostén de la prenda es una más de las cuestiones que cooperan a la hora de realizar la construcción de la prenda y definir el talante de la misma. Es entendido por sostén él o los puntos de apoyo que solucionan el ajuste o conservación de una prenda en el cuerpo. Hay distintas maneras de resolver esta situación, y una vez más estas distintas formas cooperarán con el relato y aquello que pretende ser transmitido acerca de un personaje en particular.

El sostén, por ejemplo, puede estar dado por un accesorio independiente a la prenda, que ayude a sostenerla, y a su vez puede generar un punto de tensión específico e intencionado por parte del vestuarista. Otra de las opciones es que el ajuste esté dado por la materialidad misma, por ejemplo mediante la utilización de un textil que en la composición de sus fibras contenga elastano, lo cual genera la posibilidad de la adhesión de la prenda al cuerpo.

Una tercera opción está compuesta por la posibilidad de acomodar la prenda a través de recursos de costura, pinzas y plegados.

Y por cuarta opción, aplicar un elemento de ajuste a la prenda. Es decir, si el material no contiene en sí un elemento que lo elastece, aplicar un material externo que genere esta posibilidad.

Sumada a estas características que han sido mencionadas, hay dos cuestiones a las que Saltzman (2004) hace referencia como elementos denotativos y connotativos del diseño, y estos son las líneas constructivas y los planos. Si bien en un primer momento pueden resultar elementos netamente técnicos, debe entenderse los como parte del proceso de diseño de un vestuario, ya que, entre otras cuestiones, de la indagación la naturaleza de los materiales y el desglose de la compatibilidad de la idea junto con la posibilidad de ser concretada, depende el resultado y de que pueda ser reflejado lo diseñado por el vestuarista.

Pueden ser clasificadas las líneas constructivas a partir de la ubicación en relación con el cuerpo, los recorridos que dibujan, la calidad en función de los recursos utilizados

para construirlas como costuras o tipos de unión, la relación entre sí y el conjunto o el todo de la prenda.

Al hablar de planos, estos son definidos por las características de su superficie, textura, brillo, color, entre otros. Su forma, su dimensión, su ubicación en relación con el cuerpo y el vestido y la relación que establecen entre sí. Es decir, si son partes que se unifican o se oponen.

Estos diferentes componentes que hacen al diseño de la prenda, son traducidos por el realizador, como moldería. La moldería es un proceso de abstracción que implica traducir las formas del cuerpo, para luego poder calcarlas en un textil en orden de que la prenda pueda ser realizada.

Es fundamental que sea tenido en cuenta dentro del diseño del vestuario, el cuerpo como tal, como figura anatómica también responsable del punto de partida de la idea del vestuarista. No solo el diseño es realizado en función de una historia o un relato, también lo es en función de un cuerpo. Así como el desglose del guión debe ser exhaustivo y clarificado hasta poder ser descrito con tan solo una palabra, el cuerpo también necesita atravesar este proceso de estudio y conocimiento, para que su esencia pueda ser manifestada en un atuendo que resulte tan propio como la piel misma.

#### **4.3 Vestir al actor**

En el marco del diseño de vestuario pueden ser encontrados distintos componentes. En este capítulo en particular son dos en los que se realiza hincapié. El realizador y actor.

Así como se ha afirmado que el realizador es parte responsable y elemental de la creación del personaje, el actor resulta el lienzo sobre el que se monta la historia, el relato, a través de la prenda. La relación y comunicación, de esta manera, entre el actor y el vestuarista no resulta un tópico que deba ser ignorado, ya que de este fragmento del proceso del diseño, también dependerá el resultado expuesto en la pantalla grande.

Si es considerado, que existen determinadas cuestiones que resultan circunstanciales a la hora de diseñar el vestuario, podría ser tenido en cuenta el actor, entonces, como una instancia más del proceso a recorrer. No por pretender la objetivación del mismo, pero si por el hecho de que sus necesidades sean interpretadas, como así también sus fortalezas y debilidades, para canalizarlas así de la manera más productiva y beneficiosa posible.

Es importante entender que es el actor quien viste el diseño creado. De nada sirve, muy por el contrario ampliamente perjudica el resultado general del proyecto, el disgusto por parte del actor con aquello que deba usar, que puede tanto cubrir como exponer su cuerpo.

Una vez más queda manifestada la escasa sencillez que hace a la labor del vestuarista. Es un resultado evidente, que si bien no todo es puramente responsabilidad del diseñador de vestuario, si abarca su labor el hecho de hallar la estrategia que facilite la relación con el actor. Existen tantas dinámicas como vestuaristas y actores participen.

Tienes que tomar las cualidades innatas del actor y al personaje que pide el guión, y procurar ensamblarlos en algún punto intermedio. Siempre intento conocer al actor en una comida porque así puedo hacerme una idea de quién es en realidad. También resulta muy útil verlo vestido con su propia ropa, me da ideas para estilos o colores, incluso en las películas de época.  
(Powell, 2003, p.98)

En este punto, Powell, menciona una palabra clave, a la que le ha sido dedicada un apartado específico dentro del presente PG, el guión.

El guión, no solo es la fuente de información primera y válida, sino también un fiel reflejo de lo que el director desea contar. Entonces y como menciona el vestuarista Jeffrey Kurland: "Si un actor entiende que tu perspectiva es una extensión de la del director, es como si el proyecto surgiera entero, de una única pieza." (Nadoolman, 2003).

Esta frase, marca la pauta respecto de uno de los elementos que suma y aporta confianza en la relación con el actor. Los vestuaristas argentinos entrevistados, a su vez coinciden en que resulta fundamental generar en quien tiene la tarea de interpretar el

personaje, la confianza, la seguridad, la intención de dar a entender que se está trabajando en pos del personaje, no en contra del actor, y que éste lucirá de la mejor y más coherente manera posible. Es decir, otorgar la noción de que lo que está siendo llevado a cabo es un proceso en equipo a favor de un resultado óptimo y común a todos. Hay ocasiones en que el actor tiene un gran conocimiento sobre sí mismo, sobre su estado físico, sobre sus virtudes y defectos. Normalmente esto puede resultar un obstáculo, ya que el actor puede no entregarse a la propuesta del vestuarista. Sin embargo, dicho obstáculo, puede ser favorecedor, si el vestuarista utiliza esta información y puede trabajar en pos del personaje.

Otro de los inconvenientes, surge en torno no únicamente de una cuestión acerca de lo físico, sino, del rol del actor en sí.

Si bien el vestuarista no puede ni debe intentar abarcar todas las situaciones, ni es su tarea estar a la orden del día con determinadas cuestiones que le resultan excesivas en su marco laboral, tampoco resulta posible negar el ciclo de transformaciones que han reubicado y resignificado la figura del actor. Siendo parte de su entorno, y encargado de sus cuerpos, los diseñadores de vestuario son capaces de advertir el cambio en los últimos años, respecto al rol de los actores.

El alcance de la actividad actoral se ha transformado y de hecho fue modificado de manera más notable desde el inicio del cine sonoro y sobre todo a través de la impronta hollywoodense encargada de la creación del star system, impulsada por los grandes estudios. A partir de ese momento y sobre todo en los últimos 30 años, los actores han pasado de ser personajes dentro y fuera de la pantalla grande. No solo son, en la mayoría de los casos, referentes actorales. También resultan referentes de mercado. ¿Qué está queriendo ser dicho cuando se habla de un referente de mercado?, en este caso en particular y en el marco del análisis que está siendo desarrollado, está haciéndose referencia al traspaso de la figura del actor a una figura aspiracional, a un estilo de vida que es pretendido y anhelado por el espectador. A nivel mercado,



entonces, esto genera un importante impacto, ya que el espectador desea verse como su estrella elegida.

Los actores se convierten así, en referentes de moda, de perfumes, de accesorios pero sobre todo, de estilos de vida. Por lo tanto la impronta que mantienen en la pantalla grande no resulta inocente o incluso azarosa. Ha ocurrido y ocurre que una prenda del vestuario de un determinado actor pasa a ser considerada un ícono, como afirma Nadoolman a modo de ejemplo: “El éxito del traje de Indiana Jones es consecuencia de la comunicación perfecta entre un actor, un director y un diseñador de vestuario.” (Nadoolman 2003).

El trabajo, entonces, bajo estas circunstancias, no implica únicamente un cambio en el rol e imagen del actor, sino también en el del vestuarista, quien debe hacer consciente este proceso de transformación, para resignificar y actualizar su labor, adecuándola a la actualidad que lo rodea.

Claro está que surgen en este trayecto, y teniendo en cuenta una realidad como la presente, ventajas por un lado y nuevas dificultades en la relación con el actor por el otro.

Lo difícil de las películas que se desarrollan en la actualidad es que todo el mundo tiene su opinión sobre la ropa. Si diseñas una película de época, el actor y el director no tienen por qué conocer los detalles. Tú eres la persona que sabe más. Creo que a los actores les resulta más complicado verse a sí mismos en los personajes de las películas actuales. (...).  
(Powell, 2003, p.111)

Es en este sentido que el actor ha adquirido una enorme consciencia sobre sí mismo, sobre la influencia que alcanza socialmente.

#### **4.3.1 Caracterización**

Cuando se habla de la caracterización del personaje en cine, y en cuanto al personaje, se habla del carácter del mismo. Se está haciendo alusión la imagen del actor mediante el maquillaje y el peinado, otorgándole así una figura completa y acabada a su representación.

En este caso en particular es considerado Stanislavski como uno de los referentes en el ámbito teatral, y en el mundo actoral en general por su conocido método. Su visión es tenida en cuenta, ya que a través de sus experiencias, es que detalla este encuentro del personaje con su imagen exterior. A través de una profunda investigación, pero sobre todo de una exhaustiva experimentación, es que Stanislavski comienza a observar cómo un actor interpreta a un personaje, y cómo esto mismo influye en una toma de partida en cuanto no solo a su dicción o a su habla, sino también en cuanto a su expresión y características físicas. De alguna manera la configuración interna se conmueve y modifica junto con la externa, dejando de ser el actor una sola persona, para escindirse en dos partes.

Incluso es Stanislavski quien describe la posibilidad de que un actor experimente mediante el encuentro con una prenda, con un gesto, o incluso con un defecto o incapacidad física, la posibilidad de encontrar allí las raíces de un personaje y desarrollarlo a partir de lo visible, de lo externo.

La caracterización y el maquillaje sobre todo, como menciona la maquilladora profesional Beatushka Woktowicz, resultan un complemento para cerrar la idea del personaje. El maquillaje es lo que termina de dar el carácter.

Esta afirmación puede ser complementada con aquella que menciona Stanislavski: "La caracterización es lo mismo que una máscara que oculta al actor-individuo. Resguardado por ella, puede revelar los detalles más íntimos y picantes de su espíritu". (1997, p.213)

Es decir, que el maquillaje, y la caracterización toda, le otorga al actor la herramienta fundamental para poder salir de sí mismo en orden de penetrar e involucrarse con los códigos de la persona a la cual está interpretando.

Beatushka insiste también en la importancia de forjar una relación con el actor en pos de beneficiarlo. No solo a él como persona, sino fundamentalmente como intérprete. Es necesario escuchar sus necesidades y miedos para reunirlos con los del director,

intentando llegar así al mejor y más completo resultado posible. Insiste en que el actor es quien sufre una exposición muy directa, y que en numerosas ocasiones se siente un objeto dentro del proceso. En varias oportunidades ha notado como todo transcurre sobre el actor, sin embargo el actor persona es dejado de lado. De esta forma en su rol de maquilladora, intenta que el momento de llevar a cabo su trabajo, tanto en el desarrollo de las pruebas como en el momento de completar el diseño para ser filmado, el actor pueda madurar mediante los cambios que va experimentando, su personaje. Beatushka implementa el tiempo que implica maquillar al actor para darle el espacio y momento para que asimile y haga consciente su otro yo, su componente dramático.

La maquilladora de origen polaco, actualmente residente desde hace varios años en Argentina, tuvo una completa formación en Francia, más precisamente París. Allí comienza a estudiar escultura en una universidad de bellas artes, y por distintos motivos decide abandonar y comenzar su carrera en maquillaje. Esta minibiografía no es mencionada en vano, ya que lo interesante en este punto es observar la libre asociación que hace la profesional entre el acto de esculpir con el de maquillar. A lo largo de la entrevista realizada, Beatushka menciona un interesante concepto acerca del maquillaje y la caracterización. Los considera familiares del arte de la composición, o en sus propias palabras, el maquillaje es como esculpir una cara, pintar un cuadro, marcar sus claros-oscuros.

Resulta tanto más simple a partir de lo dicho que la caracterización sea elemental al personaje, no como componente único, sino como complemento, como la parte de un todo que conforma al personaje. O en palabras del mismo Stanislavski: “todos los actores que sean realmente artistas, sin excepción, los creadores de imágenes, deben reencarnarse en sus personajes y saber caracterizarse. No hay papel que no exija una caracterización” (1997, p. 214).



## **5. Vestuario y comunicación**

En este capítulo se presenta la noción del vestuario como signo. A la hora de ser pensado el diseño de un vestuario, el significado del vestido es uno de los puntos fundamentales. Esto implica el entendimiento de una prenda más allá de la materialidad en sí o de la pieza objetual que puede estar representando, para pasar a ser considerada por aquello que representa y particularmente por aquello que puede estar contando acerca de una persona en particular y de su contexto.

De esta manera este capítulo pretende ahondar en la comprensión del diseño de un vestuario como una disciplina que abarca numerosos aspectos dentro de la historia que está queriendo ser contada. El vestuario es comunicación, es lenguaje, es signo. Representa una época, una condición social, un estado de ánimo, una condición psicológica, una ideología. Exterioriza lo que ocurre hacia el interior del cuerpo que viste en relación con el ámbito en que dicho cuerpo se desenvuelve.

Si bien el análisis no resulta exhaustivo, si se pretende una mención, al menos, acerca del signo del vestuario. Es considerado dentro del presente PG como una de las fracciones de este proceso de diseño de vestuario que pretende ser descrito. La importancia es notable y subyace a todas las demás partes de este proceso.

### **5.1 El vestido como signo**

Numerosos investigadores y observadores llegan al acuerdo de entender a la vestimenta como un conjunto de signos, que en su totalidad construyen un sentido. Algunos van más allá aún, y tal como lo hace la escritora Alison Lurie, consideran a la moda y por ende, la vestimenta, como un lenguaje, con sus propias reglas, vocabulario, cambios, discursos y posturas.

Si es considerado entonces como un lenguaje, es entendido que hay algo que está siendo expresado. Y es precisamente eso que se expresa lo que nos brinda la información necesaria para entender y comprender aquello que está siendo visto. En el

marco del presente PG, entonces, el vestuario expresa, manifiesta, quién es ese personaje, de dónde viene, cuál es su trasfondo cultural, familiar, es decir está contando su propia historia, y la ha construido entre otros elementos, con sus prendas.

El vestido hace y refleja las condiciones de vida cotidiana. Imprime su sello en el modo de actuar en las diferentes circunstancias que tocan al individuo y actúa sobre su ser, hacer y parecer en el contexto de la sociedad. La indumentaria y la persona social se influyen mutuamente.  
(Saltzman, 2004, p.117)

Alison Lurie (1994), cita numerosos ejemplos en su libro que plasman prácticamente el concepto desarrollado por Saltzman en el párrafo citado anteriormente. Uno de ellos es aquel que abarca la vestimenta femenina en los años 80s. Más específicamente a las mujeres que en dicho período se alzaban en contra de la publicidad feminista, y por ende a favor del fuerte discurso en contra de los derechos de este género. Aquellas que debían trabajar debido a las circunstancias económicas pertinentes, (cuando el desempleo era alto y el hombre ya no representaba la única posibilidad de sostén de familia), elegían prendas fuertemente estructuradas en la porción superior de su cuerpo, que ensanchaban sus hombros volcándolas hacia una imagen plenamente masculina, que a su vez acompañaban con cortes de cabello al ras, o con terminaciones que endurecían los rostros. En numerosas ocasiones entre las prendas y el peinado y maquillaje, las damas se acercaban más a la figura de un hombre travestido que a la figura más propia y típica de la mujer.

Tal vez el ejemplo por sí mismo puede simular una anécdota, sin embargo aquí, el vestido representa una herramienta tal que llega a implicar un cambio rotundo en el cuerpo y en la figura, en su anatomía y en su fisonomía, generando esta doble implicancia, en que el medio transforma el vestido y por ende el cuerpo y el vestido transforma así el medio que rodea a la persona que lo lleva.

Ejemplos como este se han repetido a lo largo de la historia, tanto para hombres como para mujeres. Estas transformaciones en el propio cuerpo y en el lugar en que se

desenvuelven, han generado y establecido códigos, valores y reglas del vestir que han permanecido a lo largo del tiempo

Expresado en otras palabras “Se presentan en la sociedad las claves jeroglíficas que habrán de revelar, entre muchos otros factores, la identidad, la posición social, el carácter, la presión, el ánimo, o la situación coyuntural de los individuos, cuando no su estampa o su firma” (Balzac, 1883).

Es decir, que como todo lenguaje, el del vestir tiene sus propias reglas, acuerdos y consensos. De este modo entonces, lo que la prenda genera es también la posibilidad de acordar o disentir acerca de su forma, estructura o de aquello que representa. Tal es la importancia y la pregnancia del signo de la vestimenta, que ha llegado a generar persecuciones sociales sobre personas que se veían de determinada forma. Un ejemplo de ello, fue el movimiento punk, que se alzaba en contra de un régimen conservador entre otras cuestiones. O el hipismo, que pretendía detener lo que consideraban un avance erróneo y en detrimento del ser humano, un avance sobre todo dado por nuevas tecnologías que llegaron para modificar las estructuras sociales, y según el movimiento generaban necesidades innecesarias solo justificadas por el capitalismo voraz y aprobado sobre todo por las clases altas a favor del llamado establishment o statu quo. La imagen creada por estos grupos de personas, implican asociaciones actuales, por fuera del marco de la época en que fue impulsada. Asociaciones que se hallan a la orden de generar un juicio de valor. Por ejemplo, el cabello largo y desgreñado de un hippie, aún hoy se asocia como hace mas de 40 años, por determinados sectores, a la falta de higiene personal y cuidado generando una suerte de rechazo o sentido de desaprobación notablemente más alto, o por un mayor número de personas en comparación con la aceptación que genera aquel que utiliza ropas formales y alineadas.

A su vez esto depende de la zona geográfica en la que el sujeto se desarrolle. No es esperado lo mismo respecto a una persona que habita en una gran capital, a una que sea parte y desarrolle sus actividades cotidianas en el marco de una zona rural. Es decir,

en el primer caso, lo esperable es que la aprobación sea hacia una persona aseada, en una vestimenta formal, que deje ver que ha invertido tiempo y dinero en lograr su aspecto. Diferente es la situación en un contexto fuera de los límites urbanos, o en lugares remotos, o en sitios que por sus características climatológicas extremas, sustentan su estilo de vida sin consumir reconocidas marcas o sin caer de manera deliberada en las tendencias estilísticas pertinentes.

Puede ser decodificado entonces el vestido a partir de tres premisas que interactúan constantemente entre sí. El cuerpo, como portador de la prenda, la vestimenta, que incluye también accesorios, maquillaje, peinado u otros adornos, y el contexto en el que se halla, es decir, lugar, tiempo, situación económica, social y política.

Si es pensada la prenda por sí misma, respecto a su forma, su materialidad, su modo de ser soportada por el cuerpo, no pueden dejar de ser mencionadas las distintas tipologías que abarca la vestimenta. Que un párrafo aparte sea dedicado a esta cuestión, resulta fundamental sobre todo en el marco de actividad que ha sido desarrollada a lo largo de todo el PG, como lo es el diseño de vestuario en el cine argentino.

Las tipologías son aquellos elementos que combinados definen una morfología, una forma, que a su vez responde a un cuerpo y a un momento histórico determinado. El diseñador de vestuario, se vale de estas formas para componer un sentido a su proyecto.

Concretamente las tipologías a grandes rasgos comprenden los diferentes grupos de prendas y sus denominaciones. Algunos de los ejemplos son pantalón, falda, camisa, chaqueta, chaleco, entre otras. Cada una de estas prendas compone una tipología, que a partir de su forma base puede ser modificada por el vestuarista y/o realizador a cargo para acompañar de la manera más coherente posible el signo del personaje. Vale recalcar que dentro de cada una de estas categorías, también puede ser incluidos accesorios, calzado y todos los demás elementos del vestir que componen a un personaje.



El vocabulario de la indumentaria incluye no sólo prendas de vestir, sino también peinados, complementos, joyas, maquillaje y adornos corporales. Al menos en teoría, este vocabulario es tan amplio o más que el de cualquier prenda, cualquier peinado y cualquier tipo de adorno corporal que se haya podido inventar jamás. (Lurie, 1994, p. 22)

Lo primordial de las tipologías, es que ya sea por un hecho meramente estético, puede llegar a convertirse en un signo característico de una determinada cultura, o grupo social. Un claro ejemplo puede ser el kimono, para la cultura oriental japonesa. Una tipología que se convierte en signo, y que se completa y compone de muchos otros pequeños símbolos en sí misma. Se acompaña con un peinado al que le son agregados elementos externos al pelo, que significan determinadas cuestiones en sí mismos. El ajuste de la prenda, el maquillaje, el calzado.

Todos estos factores dentro de las tipologías han conformado un sentido que ha impregnado de información no solo a habitantes del lugar donde se ha desarrollado el traje, sino también a otras culturas y lugares sumamente lejanos al origen. Lo que permite transpolar y hasta transformar esta imagen adecuándola a nuevos contextos.

La importancia de la prenda y el sentido que le es brindado, es tal que hasta pueden llegar a conformar un signo por sí mismas. No sin sufrir una fuerte modificación, ya que como ha sido explicitado, el vestir resulta una conjunción de elementos que componen un símbolo al interactuar entre sí. Sin embargo, la mención de la prenda por fuera del cuerpo, está asociada al hecho de comprender que la tipología tiene determinadas formas de construirse, y que dependiendo de cómo este confeccionada, de cuáles hayan sido los materiales seleccionados, también modifica ampliamente el resultado general respecto a su función.

Cuanta más información adquiera el vestuarista respecto a todos estos elementos del vestido, seguramente más sencilla resultará la interpretación al espectador, ya que le será traducido de una forma coherente, correctamente conjugada.

## 5.2 Componentes de la comunicación

Si es entendido el vestido como signo, podría ser inferido que el mismo funciona como un comunicador del signo que representa. En este caso en particular, está haciéndose mención a la comunicación visual. El vestuario entonces, es comunicación visual.

Son varias las definiciones que desglosan el significado de tal concepto. Como hace referencia numerosos teóricos de la comunicación, y en especial Watzlawick (1986), el origen de la palabra misma, comunicar proviene del latín *communicare* y quiere decir hacer común. Es decir, que está dejándose ver un sentido de compartir un significado en común, de brindar una porción de información, ya sea de modo deliberado, intencionado y consciente, como así también de forma inintencionada.

En el caso de vestuario en particular, está siendo referenciada la comunicación como visual. Ya que lo que es transmitido es información en imágenes, y más aún particularmente en prendas. A través de los elementos que han sido explicitados, la vestimenta conforma el cuerpo del personaje, transmitiendo así un signo, un significado, una relato. En ocasiones, es logrado el objetivo de comunicar una historia, pero a su vez de conmover de alguna manera a quien le está siendo contada. Es desde este lugar que la comunicación visual, estaría cubriendo dos aspectos fundamentales del ser, como lo son la razón y la emoción. En los casos en que ambos aspectos queden satisfechos, podría ser afirmado que la comunicación ha sido exitosa.

Dentro del proceso de comunicación pueden ser distinguidos diferentes componentes. Desde el modelo desarrollado por Aristóteles, se distinguían el emisor, que es quien emite el mensaje, el receptor, quien lo recibe y el mensaje, el discurso en sí. Sin embargo este modelo, como desarrolla Berlo (1991), ha sido ampliado, desarrollado a lo largo del tiempo llegando a verificar la existencia de algunos otros elementos. Debe ser resaltada la importancia de hacer una bajada consciente de este tipo de procesos, por ser cuestiones implementadas en el marco de lo cotidiano, a la hora de realizar un proceso

de diseño, y en este caso en particular, del desarrollo de diseño del vestuario de un personaje en el marco de la cinematografía argentina. En la medida en que sean concientizados y puestos en palabras elementos que normalmente no lo son, es entendido que tanto más eficaz, verdadero y exhaustivo será el resultado.

Si es continuado el desarrollo acerca de los componentes de la comunicación toda, y en este caso de la comunicación visual, pueden ser desglosados también algunos otros elementos. Por ejemplo, el objetivo o propósito, implica transmitir un mensaje que sea entendido en orden de generar una respuesta. En el caso del vestuario, el objetivo o propósito del vestuarista como comunicador, es realizar un diseño del personaje de tal manera que el espectador reciba la cantidad de información adecuada para llegar a comprender qué es lo que está siendo contado.

El mensaje, como cuarto componente, es el contenido o símbolo que está transmitiéndose. Si recaemos nuevamente en el ejemplo del vestuario, el mensaje es aquella pieza de información precisa y prediseñada incluso por el director, esperando ser contada. Este cuarto componente resulta de vital importancia para que se lleve a cabo exitosamente la comunicación y comprensión de la idea. Incluso cuando el objetivo es que el espectador quede confundido por aquello que vio, otorgándole la libertad de interpretar lo que desee, esto debe estar claramente definido en el mensaje.

Debe también ser mencionado el código, es decir, el grupo de símbolos que en conjunto formen y mantengan un sentido para el espectador. En este caso, a través del color, de la forma, las tipologías, la materialidad, el vestuarista es capaz de utilizar estas y otras herramientas para contar efectivamente una historia y dejar ver las características específicas de un personaje.

El canal por el que es transmitido el mensaje, es lo que genera la relación entre quien emite una porción de información y quien la recibe. Es decir, por ejemplo, para la cinematografía argentina, el canal resulta la cámara como soporte visual concreto, y en el caso del vestuarista el canal principal es el actor. El cuerpo del actor es el canal por el

cual es comunicado y expuesto lo que el vestuarista ha sido capaz de decodificar de la historia a contar. Si bien puede haber más de un canal de comunicación, en vestuario, podría afirmarse como principal elemento, y acorde a lo que ha sido desarrollado, el cuerpo del actor.

Si es mencionado nuevamente el rol del receptor en este proceso, debería ser tenido en cuenta el estímulo para que la comunicación sea efectiva. El vestuario, entonces resulta un estímulo para el espectador, quien invadido por su propia subjetividad podrá llenar de sentido a la historia.

Lo anterior, de alguna forma, implica que el vestuarista debe tener en cuenta, para quién está desarrollando el diseño del personaje. Es decir, no solo debe pensar su labor en función de la historia que está contando, sino que también debe pensar a partir de a quién le está siendo contada. La decodificación del público o espectador, de su universo, su contexto, sus gustos, su historia, resulta de primordial importancia a la hora de generar un mensaje visual con el que el receptor pueda generar algún nivel de identificación.

Como un último elemento puede ser mencionado el componente que implica la retrocomunicación, o retroalimentación. Es decir, que si bien el cine no genera un contacto directo entre el espectador y aquellos que fueron parte del proceso de diseño y concreción de un film, de alguna manera hay cuestiones que permiten medir y estar al tanto de lo que la historia ha implicado.

El ida y vuelta que generan este tipo de hechos comunicacionales, permite un continuo avance y progreso, en orden de cuestionar, comprobar, refutar o validar determinadas formas o paradigmas. En esto radica lo dinámico de la comunicación en general y, dentro de esta, del aspecto visual en particular.

### **5.2.1 Barreras comunicacionales**

Es necesario que sea mencionado el hecho de que si algunos de los componentes comunicacionales desarrollados no se hayan presentes, o se hallan de

manera parcial, resulta esperable entonces que sea generada una barrera que implique que el mensaje sea transmitido de una forma no exitosa, o incompleta. Si se continúa con lo afirmado por el teórico David Berlo (1991), pueden ser encontrados ciertos obstáculos en relación a la comunicación.

Las tendencias narcisistas que hacen a la subjetividad de cada ser, pueden componer una de las barreras comunicacionales más importantes, ya que el individuo puede tender a realizar una única interpretación relacionada con el universo que lo rodea. Por ende todo lo que se encuentre por fuera del mismo, corre el riesgo de quedar sin validez como mensaje o idea.

Por otro lado, y partiendo del punto anterior, no debe ser dejado de lado, el hábito de la fácil emisión de juicios de valor. Estos pueden provenir de parte del espectador, entorpeciendo la capacidad de transmitir un mensaje global, y permitiendo que acorde al gusto estético, por ejemplo, de cada cual, el mensaje sea invalidado o parcializado. Pero a su vez, esto puede ocurrir para el vestuarista en otra de las instancias del proceso. Puede suceder incluso que en cuanto son presentadas aquellas primeras imágenes al director. O en cuanto el director le plantea sus primeros acercamientos conceptuales y estéticos específicos al vestuarista, En cualquiera de estos casos está siendo generado un impedimento en la comunicación y por ende, si no es resuelto a tiempo, impactará de forma directa en el resultado, en este caso la concreción de un film.

Siendo continuado este análisis respecto a los elementos que resultan desfavorables a la comunicación, puede ser mencionado, y en relación al elemento narcisista presente en todo ser humano, el hecho de que la persona se vea incapacitada de captar el mensaje por rechazar alguna de las cuestiones que observa, incluso en ocasiones por la propia identificación que un aspecto determinado puede generarle respecto de sí mismo. Nuevamente esto puede ocurrir en la instancia espectador-personaje, como así también vestuarista-personaje. No debe ser dejado de lado el universo de quien diseña el personaje. Es decir, que la persona encargada de llevar a

cabo la tarea de vestir al actor, también proviene de un contexto, una formación, de mantener determinados hábitos, algunos de los cuales lo pueden favorecer o perjudicar al momento de realizar su labor. Esto, en el mejor de los casos, debe ser tenido en cuenta, para que la subjetividad del vestuarista no logre filtrarse negativamente hacia su propio proceso.

Dentro del proceso de diseño del vestuario cinematográfico argentino, puede existir una barrera comunicacional que resulta muy común. Esta se halla relacionada con la jerarquía. Sobre todo en ámbitos laborales que resultan explícitamente piramidales. La falta de comunicación con el director puede afectar de forma radical el resultado del diseño. Al igual que con el resto de las áreas que componen el equipo de trabajo.

El hecho de tener consciente conocimiento de los elementos que forman parte de la comunicación, así como el hecho de aquellos elementos que la entorpezcan o impidan, resulta tan importante como un correcto análisis del guión, un vasto conocimiento del cuerpo que será vestido o una coherente utilización de los recursos económicos. Precisamente el cine relata, cuenta una historia, compone un acto comunicacional concreto y el vestuario en este sentido es una de las partes responsables de que esto ocurra de manera exitosa.

### **5.3 El vestuarista como comunicador**

Como hace referencia en su entrevista la vestuarista Nené Murúa, cuando es diseñado un vestuario, es construida una imagen que es un signo, la representación en este caso de un personaje. El traje es un conjunto de objetos que sirven para cubrir el cuerpo humano, estos elementos son en su conjunto denominados indumentaria. Es decir, la apariencia exterior reglamentada entre otras cuestiones por la costumbre.

El vestuario entonces, según el análisis que viene siendo realizado es comunicación visual. Puede indicar el sexo, la función u ocupación, el rango social, o también puede indicar el origen étnico de quien la lleva. Como menciona el vestuarista

argentino Julio Suarez, cada personaje es un mundo, y cada mundo lleva la indumentaria que lo representa. El diseñador de vestuario entonces, es quien mediante las herramientas humanas, materiales y comunicacionales, puede pensar y decidir cómo será representado visualmente este aspecto del personaje. Nuevamente aparecen cuestiones concretas que también comunican, como por ejemplo, los materiales que conforman la prenda. Cuantas más facetas sean conocidas acerca de la realización de un vestuario, más logra ser comprendido, y más claro será el mensaje a transmitir.

El soporte visual es el conjunto de los elementos que hacen evidente el mensaje. La prenda es analizada y trabajada para obtener la mayor cantidad de conocimiento posible, y por ende la mayor coherencia a la hora de que el resultado sea obtenido. Julio Suarez llega a asociar a la prenda como un territorio que debe ser explorado y trabajado.

El vestuario añade una cuota importante en cuanto a la función dramática que le compete. Le sugiere al espectador una intención precisa y deliberada, le otorga información incluso antes de que el personaje haya dicho una palabra. El vestuario es portador de un sentido práctico y sensible. Permite que quien lo lleve le imprima su propio carácter modificando así su apariencia. Una prenda se desgasta, se rompe, se decolora, se amolda al cuerpo de su dueño. Y todo ello es capaz de transmitir una fracción de vida, una historia.

Todo aquello a lo cual es posible que le sea otorgado un significado, puede ser comunicado. Sin embargo, cada arte posee su propio lenguaje que lo caracteriza y lo identifica, dejando rastro más allá de su obra. La imagen visual es un elemento complejo, ya que está compuesto de numerosas herramientas que le otorgan un sentido particular. La combinación racional de dichas herramientas, color, textura, sonidos, palabras, entre otras genera la construcción del mensaje. Tal como menciona Lurie "Cuando nos encontramos y entablamos conversación ya nos hemos hablado en una lengua más antigua y universal" (1994. p. 21).

El vestuario entonces, implica la concreción de una forma, redundante en sí misma. Es decir, es una forma revistiendo otra, el cuerpo. Dicho aspecto, deliberado de la mano del vestuarista, modifica el espacio y por lo tanto los hábitos del mismo. Lo que el diseñador de vestuario idea, y en especial en el marco del formato cinematográfico, es un espejo de una realidad que está siendo relatada mediante el guión que la contiene. Es este reflejo lo que implica que no es la realidad por sí misma, sino una reinterpretación de un momento específico en la vida de alguno de los personajes que la protagonizan. Las prendas de estos sujetos, pretenden expresar emociones y sensaciones que buscan manifestarse más allá de la lengua hablada. Pretenden además generar una clara identificación con el espectador, quien resignifica este material visual de maneras diversas cada vez que lo observa. Una historia puede ser así miles en sí misma.

De esta manera, el diseñador de vestuario tiene la capacidad mediante incluso a herramientas más técnicas, sinterizar una enorme cantidad de elementos inmateriales, en un lenguaje común capaz de aportar sentido. Como menciona Anderson (1961, p.124) “La técnica es a veces la fuerza fundamental de la abstracción, la reducción y la simplificación de detalles complejos y vagos a relaciones gráficas que se pueden captar: a la forma del arte”.

De algún modo, el vestuarista funciona como un tamiz. Es decir, un filtro por el cual pasa aquello, a partir de un criterio estético y profesional, traspasa aquello que no considera que es lo suficientemente adecuado o importante, pero sin embargo, retiene aquello que es más rico en valor dramático, emocional, subjetivo y funcional. Esto no implica un mero capricho superficial, sino por el contrario una búsqueda inagotable que pretende conseguir la unión del contenido y la forma.

Es decir, que para que sea logrado obtener un efecto visual, coherente y efectivo, resulta necesario que sea comprendida la relación entre aquello que quiere ser transmitido, su significado, dado por un contexto específico y el material plástico concreto que exista para materializarlo. El vestuarista, en relación con el resto de los miembros del



equipo de trabajo, es parte responsable de que esto sea llevado a cabo, traduciendo así el elemento dramático y simbólico en un vestido que proteja o esponga y acompañe a un cuerpo. Lo que ocurra de allí en más es parte de la cadena comunicacional, siempre dinámica, en permanente cambio y resignificación.

## **Conclusión**

A lo largo del presente PG, han surgido diferentes interrogantes que intentaron hallar una respuesta en el marco de análisis propuesto.

Este escrito, como fue mencionado surge a través de la inquietud bibliográfica no satisfecha que involucra la formación académica como vestuarista. Si bien, son numerosos los autores que se han dedicado a escribir acerca del diseño, cine, acerca de indumentaria, de procesos más o menos específicos, no hay un solo libro o varios al menos, que recopilen formalmente, o de manera organizada la implicancia de la labor de un diseñador de vestuario, más específicamente de un diseñador de vestuario cinematográfico argentino.

Esto resulta ampliamente curioso, debido que no solo la industria cinematográfica lleva suficientes años de trabajo en Argentina, sino que desde hace varias décadas se han academizado prácticamente la mayoría de las actividades que se desarrollan en este medio.

El hecho de que no exista un marco formal y accesible que reúna determinada cantidad y calidad de información, donde también se encuentre reflejado el trabajo que ha sido realizado hasta el momento, implica una dificultad aún mayor a la hora de conocer a quienes han venido desarrollando este trabajo durante décadas, conocer la evolución, los cambios en la organización y en la estructura, entre otras cuestiones. Más allá que el resultado pueda estar contenido en alguna de las tantas películas, la reflexión acerca de estos trabajos resulta fundamental, y sobre todo de gran ayuda a los estudiantes en formación.

Tal como hace hincapié Trini Muñoz en la entrevista realizada, la formación resulta una de las herramientas primordiales, sobre todo en profesiones como la del vestuarista. De alguna manera, el academizar este tipo de trabajo, considerado solo como un oficio durante muchos años, genera que pueda tomarse consciencia como para realmente ejercerlo con toda la responsabilidad y compromiso que requiere.

La decisión de que sea realizado un aporte bibliográfico, es rescatada de la necesidad de que sea pensado al menos uno de los roles que componen a la industria cinematográfica nacional. Si fueran dejados de lado todos estos años de un intenso trabajo por parte de todas las personalidades que han sido tenidas en cuenta para realizar este PG, y tantas otras que desempeñan su tarea, estaría haciéndose un profundo daño a la propia profesión, y por ende a quienes la desarrollan.

El texto perdura, da la posibilidad de ser reconocido, avalado, refutado, genera la opción de abrir el espacio a la autocrítica, de validar el trabajo realizado y a la gente que ha estado a cargo. El texto implica una herramienta latente que viene a conciliar la idea que parece dividida en cuanto a que el vestuario es un lenguaje no verbal y por ende no tiene traducción posible. Si bien, existen dentro del vestuario numerosos elementos inmateriales, que seguramente tienen la capacidad en sí mismos y en conjunto con otros de generar sensaciones prácticamente intraducibles, existen en él una enorme cantidad de conceptos, experiencia que aporta conocimiento y tecnicidades que son perfectamente desglosables en texto.

El hecho de que sea permitido el espacio para concretar un primer intento de traspaso a otro lenguaje, de que sea abierto el espacio para la formación, para la comunicación abierta y directa de quienes a diario defienden y exponen sus decisiones en este medio, es el camino a formalizar y poder así mostrar y ampliar la profesión hacia otros rincones que no han sido alcanzados aún.

A su vez, la intención que ha sido manifestada es la de esclarecer que existen tantos caminos posibles para que sea diseñado un vestuario en la cinematografía argentina, como vestuaristas a cargo. Cada camino es único e irrepetible, sin embargo todos arriban a un resultado en común y concreto. Es único, ya que incluso para un mismo vestuarista, es difícil recorrer dos veces un camino de la misma manera. No solo por su propio criterio o capacidad de cambio, sino por el contrario, por que como toda labor humana está protagonizada por personas que varían su estado y sus formas a cada

momento. Como comentaba Mónica Toschi, el imponderable que reina en esta profesión genera oportunidades únicas en cuanto el vestuarista sepa y pueda adaptarse a ellas, y canalizarlas de la mejor forma posible.

El hecho de que en este PG se pretenda la producción en un futuro de bibliografía formal al respecto, no es precisamente, para quitar esta cuota o suerte de espontaneidad a la labor del vestuarista de cine argentino. No es pretendida la realización de un manual exacto y con pasos únicos a seguir. Por el contrario, es esperado que cada uno de aquellos que protagonizaron estas líneas, puedan encontrar en el texto un espacio de reflexión abierto. Donde volcar sus experiencias, sus formas y también inquietudes, interrogantes, que cooperen con la posibilidad de continuar avanzando y desarrollando esta profesión.

En el presente PG ha sido puesta en palabras la intención de clarificar cuáles son los elementos que componen primordialmente el proceso de diseño de vestuario cinematográfico argentino. Se ha intentado establecer un orden lógico en el que, a su vez, han sido destacados los elementos considerados, gracias a los testimonios y marco teórico acompañante, como primordiales.

Se deja ver entonces que no puede un diálogo acerca de vestuario ser establecido sino es tenido en cuenta al guión, como fuente legítima y primera, refugio y argumento del cual parte el trabajo del diseñador, al director como guía, cabeza de equipo primordial y coordinador con el resto de las personas también responsables de componer un resultado en común. La imagen como elemento abstracto y concreto a la vez, a través del cual es expuesto el trabajo realizado, es el salto de lenguaje, que permite la traducción más fiel a aquello que está queriendo ser contado en forma de comunicación visual. El signo, como elemento simbólico que se halla arraigado a un contexto, una historia, a personas y personajes que le imprimen su propio carácter y lo modifican. El signo es el que da el permiso de ver y diseñar más allá de la prenda dejando marcas irreversibles, desarrollando tendencias que han perdurado a lo largo de los siglos. Y

finalmente el cuerpo del actor, como portavoz del diseño y como intérprete protagónico del mismo. En el cuerpo son encontradas las bases para el desarrollo del diseño. Formas concretas e inmensamente modificables a su vez. En el cuerpo, así como en la versión literaria o en la forma guión, se encuentran contenidas las claves que decodificarán el relato.

Ha pretendido marcarse el orden en que es conveniente tener estos elementos en cuenta, entendiendo que la aparición de estos elementos o aspectos es correlativa a las necesidades que intuitivamente surgen a medida que el proceso de diseño avanza.

Sin embargo es válido que sea destacado el rol del vestuarista de cine argentino como un aventurero capaz de afrontar cada película como un desafío nuevo, único e irrepetible. Trabajando con el imaginario cultural, con la idea de espectador y con los elementos que le son brindados. El vestuarista tiene una responsabilidad enorme en sus manos, siendo capaz de ser muchas personas al mismo tiempo y desempeñar numerosas tareas dentro de una misma, es codificador de un mensaje, es intérprete de estados de ánimo, es un incansable narrador y creador del propio lenguaje.

## Referencias Bibliográficas:

- Aguilar, G (2010). *Otros Mundos, un ensayo sobre el nuevo cine argentino*. Buenos Aires: Santiago Arcos Editor.
- Aizenberg, Stephanie (2011). *Proyecto de Graduación: Fenómenos en la moda. Influencia de los sucesos sociales en el proceso creativo*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Aumont, Jacques (1997). *La Imagen*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Anderson Donald (1961) *Elements of Design*: Nueva York. Citado en Dondis, D.A (1976). *La sintaxis de la imagen, Introducción al alfabeto visual*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A.
- Berlo, K. David (1991). *El proceso de la comunicación*. Mexico: Editorial Ateneo.
- Dewey, Daniela (2011). *Proyecto de Graduación: El vestuario de época en el cine de género realista y fantástico. Perspectivas en la producción contemporánea*. Buenos Aires: Universidad de Palermo
- González, Emilia (2011). *Proyecto de Graduación: Identificación y espectador en el nuevo cine argentino*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Herrera Sepúlveda, Carlos Alberto Samuel (2011). *Proyecto de Graduación: Si Vis Pacem Para Bellum. Creación e implementación del guión audiovisual para el largometraje en Latinoamérica*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Honoré de Balzac (1883) *Dime cómo andas, te drogas, te vistes, y comes y te diré quién eres*: Barcelona. Citado en Saltzman, Andrea (2004). *El Cuerpo Diseñado*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Kandinsky, Wassily (1956). *De lo espiritual en el arte*. España: Editorial Galatea.
- Lurie, Alison (1994). *El lenguaje de la moda, una interpretación de las formas del vestir*. España: Editorial Paidós.
- Mc Kee, Robert (2002). *El Guión*. España: Editorial Alba.
- Nadoolman, Deborah (2003). *Diseñadores de Vestuario. Cine*. Buenos Aires: Editorial Océano.
- Peña, Fernando (2012). *Cien años de cine argentino*. Buenos Aires: Editorial Biblos.
- Posadas, Abel; Landro, Mónica y otros (2005). *Cine Sonoro argentino 1933-1943. Tomo I*. Buenos Aires: El Calafate editores.
- Powell, Anthony (2003). Citado en: Nadoolman, Deborah (2000). *Diseñadores de Vestuario. Cine*. Buenos Aires: Editorial Océano.
- Prado Ramírez, Juan Carlos (2012). *Proyecto de Graduación: Estética y Percepción del color. Posproducción del color en medios Audiovisuales*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.

- Rebollo, María Esperanza (2011). *Proyecto de Graduación: El vestido más que una simple prenda de diseño*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Ringwood, Bob (2003). Citado en: Nadoolman, Deborah (2000). *Diseñadores de Vestuario. Cine*. Buenos Aires: Editorial Océano.
- Rivas, Diego (2010). *Proyecto de Graduación: La adaptación cinematográfica literaria en Argentina. Guión de adaptación cinematográfica de un cuento clásico y filmografía de la adaptación del cine argentino*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Saltzman, Andrea (2004). *El Cuerpo Diseñado*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Squicciarino, Nicola (1990). *El Vestido habla*. España: Editorial Cátedra.
- Souse, Camila (2010). *Proyecto de Graduación: El Star System y la moda. La influencia de los ídolos y las estrellas de cine en la moda*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Vazquez Rodríguez, María Soledad (2010). *Proyecto de Graduación: Making Off de un director de arte. Propuesta estética para un cortometraje*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Villain, Dominique (1997). *El encuadre cinematográfico*. Paidós Comunicación cine.
- Watzlawick, Paul (1993). *Teoría de la comunicación humana*. España: Editorial Herder.

## Bibliografía

- Abruzzese, Alberto (1978). *La imagen fílmica*. Colección Comunicación Visual.
- Aguilar, G (2010). *Otros Mundos, un ensayo sobre el nuevo cine argentino*. Buenos Aires: Santiago Arcos Editor.
- Aizenberg, Stephanie (2011). *Proyecto de Graduación: Fenómenos en la moda. Influencia de los sucesos sociales en el proceso creativo*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Allami, Melanie (2011). *Proyecto de Graduación: Acerca de la Inspiración y el proceso creativo*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Anderson Donald (1961) *Elements of Design*: Nueva York. Citado en Dondis, D.A (1976). *La sintaxis de la imagen, Introducción al alfabeto visual*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A.
- Arnheim; Rudolph. *El cine como arte*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Aumont, Jacques (1985). *Estética del cine*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Aumont, Jacques (1989). *El ojo interminable*. Paidós comunicación cine.
- Aumont, Jacques (1997). *La Imagen*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Belluscio, Marta (1999). *Vestir a las estrellas*. España: Ediciones B-Grupo Z.
- Berlo, K. David (1991). *El proceso de la comunicación*. Mexico: Editorial Ateneo.
- Blanco Pazos, R y Clemente, Raul (2008). *Diccionario de Actrices del Cine Argentino 1933-1997*. Buenos Aires: Editorial Corregidor.
- Carnevale, Jorge (1993). *Así se mira el cine hoy*. Beas Ediciones.
- Costa, Antonio (1985). *Saber ver el cine*. Instrumentos Paidós.
- Dewey, Daniela (2011). *Proyecto de Graduación: El vestuario de época en el cine de género realista y fantástico. Perspectivas en la producción contemporánea*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Díaz Iacoviello, Sabrina Yésica (2010). *Proyecto de Graduación: La personificación del imaginario. El cine como fenómeno mental*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Dondis, D.A (1976). *La sintaxis de la imagen, Introducción al alfabeto visual*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A.
- Eisenstein, Sergei (1974). *El sentido del cine*. Buenos Aires: Siglo XXI editores.
- Gentile, Mónica (2007). *Escenografía Cinematográfica*. Buenos Aires: La Crujía ediciones.



- González, Emilia (2011). *Proyecto de Graduación: Identificación y espectador en el nuevo cine argentino*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Herrera Sepúlveda, Carlos Alberto Samuel (2011). *Proyecto de Graduación: Si Vis Pacem Para Bellum. Creación e implementación del guión audiovisual para el largometraje en Latinoamérica*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Honoré de Balzac (1883) Dime cómo andas, te drogas, te vistes, y comes y te diré quién eres: Barcelona. Citado en Saltzman, Andrea (2004). *El Cuerpo Diseñado*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Jorge, Sofía (2011). *Proyecto de Graduación: Diseño con inspiración fílmica: Diseño de colección invierno 2012 basada en el film Hanna y sus Hermanas*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Kandisnky, Wassily (1956). *De lo espiritual en el arte*. España: Editorial Galatea.
- Lannes, Horace (2010). *Moda y Vestuario en el cine argentino*. Buenos Aires: Editora Anaquel.
- Laver, James (2005). *Breve Historia del traje y la moda*. España: Editorial Ensayos Arte Cátedra.
- Lourie, Alison (1992). *El Lenguaje de la Moda*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Marcel , Martin (2008). *El Lenguaje del Cine*. España: Gedisa editorial.
- Martinez, Adolfo (2004). *Diccionario de directores del cine argentino: del comienzo sonoro a nuestros días*. Buenos Aies: Editorial Corregidor.
- Mc Kee, Robert (2002). *El Guión*. España: Editorial Alba.
- Nadoolman, Deborah (2003). *Diseñadores de Vestuario. Cine*. Buenos Aires: Editorial Océano.
- Núñez, Constanza Lucía (2011). *Proyecto de Graduación: La idiosincrasia de la moda. El vestir como signo*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Pavis, Patrice (2000). *El análisis de los espectáculos. Teatro, mimo, danza, cine*. España: Editorial Paidós Comunicación 121.
- Parkinson, David. *Historia del Cine*. Editorial BCN.
- Peña, Fernando (2012). *Cien años de cine argentino*. Buenos Aires: Editorial Biblos.
- Posadas, Abel; Landro, Mónica y otros (2005). *Cine Sonoro argentino 1933-1943. Tomo I*. Buenos Aires: El Calafate editores.
- Posadas, Abel; Landro, Mónica y otros (2005). *Cine Sonoro argentino 1933-1943. Tomo II*. Buenos Aires: El Calafate editores.
- Prado Ramírez, Juan Carlos (2012). *Proyecto de Graduación: Estética y Percepción del color. Pospruducción del color en medios Audiovisuales*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.

- Rebollo, María Esperanza (2011). *Proyecto de Graduación: El vestido más que una simple prenda de diseño*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Rivas, Diego (2010). *Proyecto de Graduación: La adaptación cinematográfica literaria en Argentina. Guión de adaptación cinematográfica de un cuento clásico y filmografía de la adaptación del cine argentino*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Saltzman, Andrea (2004). *El Cuerpo Diseñado*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Squicciarino, Nicola (1990). *El Vestido habla*. España: Editorial Cátedra.
- Stanislavky, Constantin. (1997). *El Trabajo del Actor sobre sí mismo en el proceso creador de las vivencias*. Buenos Aires: Editorial Quetzal.
- Souse, Camila (2010). *Proyecto de Graduación: El Star System y la moda. La influencia de los ídolos y las estrellas de cine en la moda*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Vazquez Rodríguez, María Soledad (2010). *Proyecto de Graduación: Making Off de un director de arte. Propuesta estética para un cortometraje*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Villain, Dominique (1997). *El encuadre cinematográfico*. Paidós Comunicación cine.
- Ward, Peter (1995). *Composición de la imagen en cine y televisión*. Editorial IORTV.
- Watzlawick, Paul (1993). *Teoría de la comunicación humana*. España: Editorial Herder.