

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA

EL VESTUARIO EN EL CINE

Más allá de la prenda

Trabajo de grado para optar por el título de Diseñadora de
Vestuario

Carolina Ortiz Castaño

Medellín

2013



EL VESTUARIO EN EL CINE
MÁS ALLÁ DE LA PRENDA



Aceptación de trabajo de grado

Por la presente los firmantes dejan constancia de la aceptación del trabajo de grado, titulado *El Vestuario en el Cine, más allá de la prenda*; Presentado por Carolina Ortiz Castaño, en la ciudad de Medellín el día 31 de mayo de 2013, dentro de los requisitos que exige la Universidad Pontificia Bolivariana.

Mauricio Velásquez Posada
Director Diseño de Vestuario

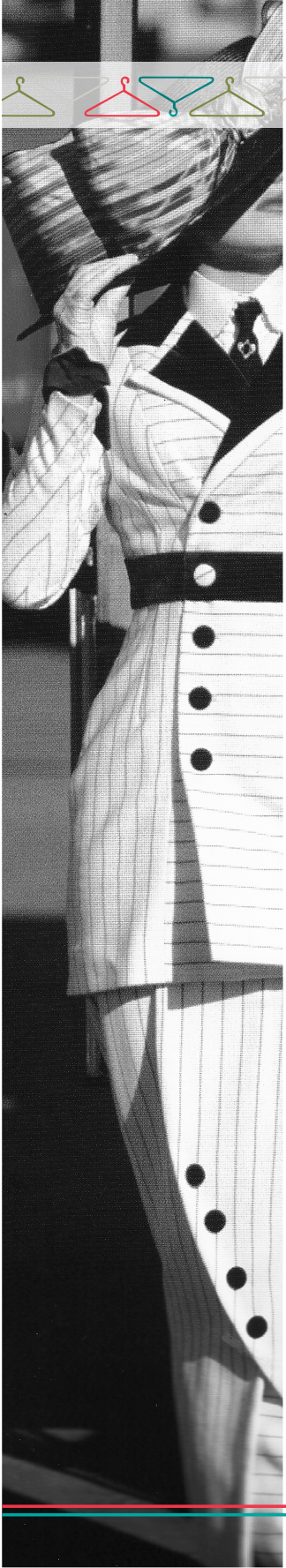
Lina Velásquez
Docente

Fausto Zuleta
Docente



EL VESTUARIO EN EL CINE
MÁS ALLÁ DE LA PRENDA

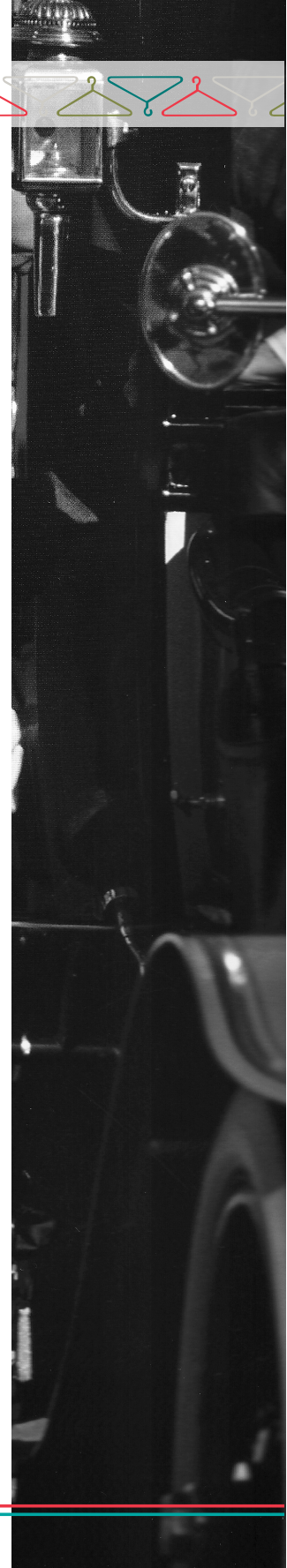


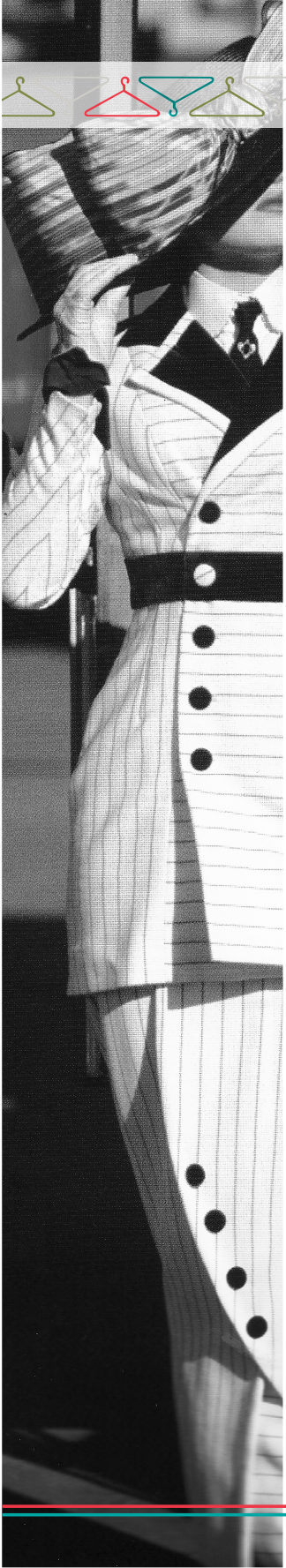


Mamá, Papá y Santi...



EL VESTUARIO EN EL CINE
MÁS ALLÁ DE LA PRENDA





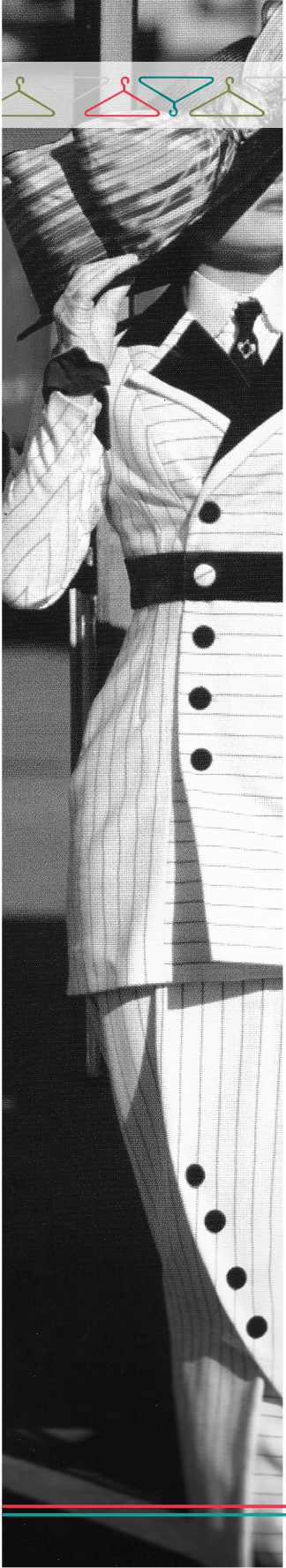
“Los diseñadores de vestuario son apasionados narradores, historiadores, analistas sociales, humoristas, psicólogos y magos que saben conjurar el glamour y codificar iconos. Son gestores flexibles y astutos que tienen que hacer malabarismos con presupuestos y calendarios cada vez más menguados, y enfrentarse a la cruda realidad económica de la producción cinematográfica en todo el mundo. En última instancia, como sugiere Piero Tosi, la esencia del diseño de vestuario quizá sea la disposición y humildad para aceptar cada proyecto como una nueva aventura, para no llevar ideas preconcebidas al trabajo y asumir que cada película es un proceso de aprendizaje.”

Deborah Nadoolman
Landis, Junio de 2002



EL VESTUARIO EN EL CINE
MÁS ALLÁ DE LA PRENDA





CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	11
EL VESTUARIO EN EL CINE, MÁS ALLÁ DE LA PRENDA.	11
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	12
PREGUNTA INVESTIGATIVA	12
HIPÓTESIS	12
JUSTIFICACIÓN	13
OBJETIVOS	14
OBJETIVO GENERAL	14
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	14
MARCO METODOLÓGICO	15
MARCO TEÓRICO	16
REFLEXIÓN (ANÁLISIS Y CONCLUSIONES)	27
BIBLIOGRAFÍA	29
CIBERGRAFÍA	31



RESUMEN

Reflexión sobre la importancia del vestuario dentro de una producción cinematográfica; los elementos que componen con éste la base de una película y cómo debe entenderse el vestuario en éste contexto para lograr comunicar el mensaje de la obra.

Palabras clave

Vestuario escénico

Cine

Escenografía

1.

INTRODUCCIÓN

El vestuario en el cine, más allá de la prenda.

Trabajo reflexivo sobre el vestuario cinematográfico y cómo este deja de ser un conjunto de fibras, acabados y materiales, convirtiéndose en un portador y transmisor de historias; un puente entre el espectador y el locutor. Cómo a través de él se pueden generar innumerables sensaciones partiendo de un texto, un concepto o un guión, trascendiendo la superficialidad de las prendas en busca del porqué de su materialización; es una exploración introspectiva de estas, haciendo evidente su esencia en un espacio determinado.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Pregunta investigativa:

¿Cuál es la importancia del vestuario en un film y cómo logra evidenciar un guión?

Hipótesis:

Por medio de la exposición de argumentos sobre la importancia del diseño de vestuario dentro de la escena, se evidencian las cualidades del mismo, logrando mostrar cómo se genera en el espectador una conexión con el traje que trascienda los límites de la pantalla y lo incursione en un viaje de innumerables sensaciones, que en conjunto con toda la producción cinematográfica puede generar una prenda, haciendo de esta un objeto simbólico de la esencia de un personaje.



JUSTIFICACIÓN

Resulta de gran utilidad hacer una profundización en el tema del vestuario en un film, ya que, al entender la importancia de la prenda dentro de una producción; con la ayuda de referentes bibliográficos y cibergráficos, se define con claridad el papel del diseñador de vestuario que se encamina en esta línea de énfasis.

Durante el periodo de formación académica es importante que el estudiante defina con sus propias palabras lo que es “diseño de vestuario”. Este concepto, que deberá solidificar con sus intereses y perfil; recorrerá el mundo a su misma velocidad dejando un nombre y apellido que será reconocido a medida que su experiencia laboral aumente. Es sumamente importante, para llegar a reflexionar sobre el papel del vestuario en una película, hacerlo primero sobre el vestuario en general, por esto, dentro de este trabajo se tomarán los conceptos claves que son la base de una producción para la coloquialmente llamada “pantalla grande”: Traje/ Prenda/ vestuario, guión, personaje/ actor y escenografía.

Este trabajo, pretende crear una reflexión sobre el vestuario a partir de su estudio en el contexto cinematográfico; que servirá como fuente de referencia bibliográfica para los futuros profesionales, que sientan afinidad con esta línea de énfasis del vestuario escénico. A su vez, es de gran ayuda para el futuro del estudiante que lo realiza pues se convierte en su motor de búsqueda y acercamiento a lo que eligió como profesión; enfrentándolo al inmenso universo conceptual que engloba el vestuario escénico, abriéndole de esta forma la mente para reunir conceptos que le servirán para enfrentarse al mundo laboral en este entorno.

Cuando un estudiante decide tomar un camino profesional, debe tener claro lo que éste trae consigo. La investigación coexiste con él por el resto de su vida, pues es con este método de búsqueda de inspiración que puede formar su propio concepto profesional. De esta forma, éste trabajo aporta una referencia más de investigación a la biblioteca mundial del universo del vestuario teatral.

OBJETIVOS

Objetivo general

Crear una reflexión sobre la importancia del vestuario en una producción cinematográfica

Objetivos específicos

- Recolección de información existente sobre el tema “vestuario cinematográfico” para apoyar los argumentos planteados con información sólida y consistente.
- Analizar y filtrar la información encontrada con el fin de conservar lo más útil para la investigación.
- Ejemplificar la importancia del vestuario en un film a partir de las teorías encontradas en la investigación bibliográfica y cibergráfica.
- Exponer una reflexión sobre el papel del vestuario dentro de la producción cinematográfica

2. MARCO METODOLÓGICO

Siendo el objetivo general de este trabajo crear una reflexión sobre la importancia del vestuario en una producción cinematográfica, se recurrirá a la recolección de información existente sobre el tema “vestuario cinematográfico” para apoyar los argumentos planteados, con información sólida y consistente. Durante la documentación bibliográfica y cibergráfica, que consiste en la exploración detallada sobre la existencia de textos virtuales y físicos, sobre el tema de interés; se seleccionará el material que contenga la información más útil y concisa, por medio del análisis y filtración de la misma. Teniendo en cuenta que lo necesario para la investigación son opiniones que aborden el tema desde el diseño de vestuario y el cine, para hacer una selección objetiva, se debe acceder a los textos de esta misma forma, interpretando la información y conscientemente, desechando el material que no cumpla con los conceptos y teorías planteados como base teórica del trabajo. Posteriormente, se hace una lectura minuciosa de la selección, para extraer de ella los apartados y citas que van a formar parte del marco teórico y conceptual, como apoyo que sustenta, orienta e ilumina lo dicho en el trabajo.

De esta forma, se pasa a la exposición de argumentos y opiniones personales sobre el papel del vestuario dentro de la producción cinematográfica, con base en la construcción conceptual formada con las teorías encontradas. Buscando responder a la pregunta investigativa ¿Cuál es la importancia del vestuario dentro de un film?, con una posición reflexiva y poética sobre todo lo que engloba ser Diseñador de Vestuario.

3. MARCO TEÓRICO

Para abordar el tema es necesario aclarar los conceptos sobre los que se apoya la naturaleza del vestuario cinematográfico: El traje, como el factor principal de análisis en este trabajo; el guion, como la estructura que sostiene todo el argumento y la historia; el personaje como el puente comunicativo y por último, la escenografía como el contexto en el que se desarrolla la historia. Para esto, se recurre a la búsqueda de teorías, análisis y opiniones de diferentes fuentes bibliográficas y personas afines a este tema, que plantean una posición referente a estos conceptos, profundizando un poco más en el concepto de la producción cinematográfica y el papel importante que juega el vestuario durante esta.

Etimológicamente, la palabra traje viene del verbo latino *trahere* y éste del latino clásico *trahere* cuyo significado es: traer; refiriéndose a un “traer” como la acción de llevar puesto, traer sobre. Entendiendo el vestido, desde la fotografía de moda, como un “modo de presentarse al ser humano” [1] donde el acto de vestir trasciende los límites de la materialidad enfrascándose en el marco del lenguaje no verbal, permitiendo la construcción de la presencia -que habla de clases sociales, cultura y personalidad- puede decirse, que el vestido es el sello que identifica a quien lo porta y logra transmitir un mensaje coherente, construido con su esencia y su presencia. Es la síntesis de la personalidad convertida en fibras. El vestido esconde lo más íntimo del ser humano, bien lo dice G. van der Leeuw: “La filosofía

The Mystic (1925) Vestuario diseñado por: Erté.
El vestuario construye una identidad que será representada por un actor; cada detalle existente en el styling debe hablar del personaje. En el caso de una película muda como ésta, la comunicación no verbal es el puente entre el espectador y el film; todos los elementos mostrados deben hablar un mismo lenguaje. La elegancia de la mujer se refleja desde su posición y gesticulación, hasta el último centímetro de tela que compone su vestuario. Tomado de: Nadoolman, D. (2007). *Dressed: a century of Hollywood costume design*. Nueva York: HarperCollins.





2 El vestuario completa la presencia del individuo; habla de posición social, remite a épocas y lugares específicos. Es una vía de comunicación social. Tomado de: Mafai, G., Delli Colli, L., Porro, M., Sozzani, F. y Panebarco, D. (1994). *Fellini: Costumes and Fashion*. Milán: Charta.

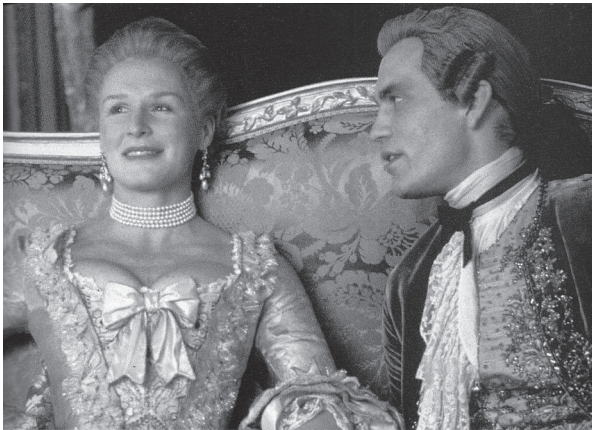
del vestido es la filosofía del hombre. Tras el vestido se oculta toda la antropología.” [2]

Andrea Suarez en un artículo sobre el vestuario en el cine, publicado en el libro *“Reflexión académica en diseño y comunicación”* de la Universidad de Palermo, Argentina; dice que el diseño de vestuario escénico “es una disciplina que no rehúye de su pulsión figurativa, sino que se nutre de ella. La recreación de contextos históricos y de ficción es su centro. Naturalidad y un manipulado realismo son sus objetivos principales.”[3] Apoyando esta afirmación, cabe decir que el cine busca recrear historias socialmente comunes, para crear una relación sensorial con el espectador; es de allí de donde parte el generar sentimientos en quien está viendo la película; intentar crear esa representación de la realidad en la pantalla, por esto, el vestuario no se aleja de su naturalidad, pues se está “vistiendo” una historia que representa la cotidianidad, con la ayuda de figuras literarias que adornan el film para hacerlo más atractivo, comercial y conceptual. La prenda, dentro de esta recreación de la realidad, afirma nuevamente Andrea, “es forma y a su vez es el signo de comunicación social por excelencia, tanto en su cualidad semántica, como en su calidad estrictamente formal.” Por esto, permite que el actor se identifique con un personaje, pues no solo se está poniendo un elemento formal, sino también una identidad.

En el libro, *“Diseñadores de vestuario cine”* de Deborah Nadoolman, una compilación de entrevistas hechas por la autora a varios e



3 Monsieur Beaucaire (1924). Vestuario diseñado por: Natacha Rambova y George Barbier. La indumentaria responde a una posición social: la realeza. Los actores llevan puesta una identidad. Tomado de: Nadoolman, D. (2007). Dressed: A century of Hollywood costume design. Nueva York: HarperCollins.



4 Diseño de vestuario por James Acheson para la película "Dangerous Liaisons". Tomado de: Nadoolman, D. (2003). Diseñadores de vestuario cine. Barcelona: Océano.



importantes diseñadores de vestuario, se expone su trayectoria y posición frente a los términos que engloban este amplio mundo del cine. Lo anterior, resulta de gran ayuda en esta reflexión, pues se trabaja desde hechos reales para plantear un argumento sólido, que desde la perspectiva de personajes inscritos, desde hace varios años, en el concepto del diseño de vestuario para cine puede clarificar aún más los conceptos abordados. En primera instancia, James Acheson, dice que el diseño de vestuario “consiste en desarrollar y colaborar en la creación de un personaje. La esencia de vestir a un personaje es ayudar a su intérprete.”[4] Dándole al vestuario un papel vital dentro de la obra, pero entendiendo que su función debe convivir con los demás factores que influyen en la producción; para no competir con ellos, sino crear una esfera de cooperación colectiva. Ruth Carter, afirma que existe gran diferencia entre el vestuario para escenario y pantalla, dice: “Creo que la distancia, en combinación con la iluminación, marca la gran diferencia entre los dos medios. En la película, la cámara es tu ojo, y es mucho más cercana”[5] lo que exige que el vestuario para cine sea muchísimo más detallado pues el ojo humano puede ignorar detalles que la cámara no.

Pasando a otro concepto, el significado de escena, viene del griego *Skené* (cobertizo). Es el conjunto de todos los elementos visuales que conforman la

5 Animal House (1978) En esta imagen se puede ver como todos los elementos que la componen hablan de una situación específica. La apariencia física de los objetos construye el mensaje. Es una imagen de referencia que está contando una historia que acerca al espectador a la trama del film. Tomado de: Nadoolman, D. (2007). *Dressed: A century of Hollywood costume design*. Nueva York: HarperCollins.

escenificación, desde el espacio hasta la caracterización de los personajes. Es un concepto que busca, mediante la creación de espacios efímeros, generar un vínculo con el espectador transportándolo a una época históricamente determinada. En un artículo para la revista Escena, José David Vargas, expresa que “hay que recordar que los objetos y otros elementos escenográficos, tanto como el vestuario y las luces, pueden tener un alto sentido simbólico que afectan psicológicamente tanto al personaje como al espectador.”[6] Por lo tanto, los objetos existentes dentro de la puesta en escena deben ser los necesarios, estar allí por una razón y no por ocupar un espacio sin ninguna intención, ya que de ser así, pueden afectar la dirección del mensaje que desea transmitirse. Así como el vestuario debe manejar un lenguaje coherente con la obra, lo debe hacer la escenografía, pues en una película se capturan imágenes creadas con minuciosidad, en las que todos los elementos están revelando algo importante para la emisión del mensaje.

Si se trabaja sobre la idea de que la escenografía, en una producción filmica, corresponde al contexto como entorno físico y lugar, se puede afirmar que todos los objetos allí existentes son tridimensionales y por ende, ocupan el espacio transformándolo y generando nuevas relaciones con los objetos ya existentes. El contexto, forma parte de la información que se le da al espectador sobre el tema abordado y la historia. La idea de contexto, propone una dualidad entre los objetos, pues nacen allí y regresan para modificarlo con un nuevo significado, es decir, al recrear una situación, época o escena específica, se retoman objetos existentes en ellas, re significándolos para adaptarlos a la historia filmada. Al hablar de escenografía, se habla de una totalidad, en la que el significado y el significante ocupan un lugar vital, es un todo en el que no solo importan las relaciones espaciales sino también las relaciones sociales y culturales, pues generan un juicio que puede cambiar la percepción de la obra.

Entender la creación de una escenografía, implica creer en la invención de un mundo real, en el que todo se relaciona y comunica. Los objetos, el vestuario, la iluminación, los personajes, forman ese todo que va a convertir ese mundo en un imaginario real, que atrapa al espectador y lo mueve a través de él. En la compilación de cátedras, “*Seminarios, contexto*” Gabriel Trujillo dice: “El diseño humaniza el espacio, esta humanización implica la apropiación del espacio. Esta apropiación lo constituye como espacio de sentido. El diseño es el medio por el cual el hombre prepara el ambiente para convertirlo en



6 Titanic (1997) La creación de un escenario debe responder a un mundo creado para esa escena, y a su vez debe ser tan natural que el espectador piense que el lugar realmente existe. Tomado de: Nadoolman, D. (2007). Dressed: A century of Hollywood costume design. Nueva York: HarperCollins.



7 The devil wears prada (2006) Los elementos y su ubicación, al igual que el vestuario ayudan a definir el personaje. Si se observa cada uno de los elementos que componen la escena, alejándose del vestuario, se puede construir un imaginario del personaje. Tomado de: Nadoolman, D. (2007). Dressed: A century of Hollywood costume design. Nueva York: HarperCollins.

un mundo, en un mundo posible, un mundo habitable, un mundo de sentido.”[7]

Otro concepto fundamental dentro del vestuario cinematográfico, es la relación con el personaje. Este término proviene de la palabra *persona*, de origen griego, que significaba máscara de actor, o personaje teatral. Acercándonos a una definición más explícita, un personaje es cada uno de los seres, que emergen en la escena artística, como parte del desarrollo argumental de la obra, dotándola de coherencia y haciendo una descripción intrínseca de los hechos que permite generar con el espectador, la empatía necesaria para comprender la idea central del film. La estructura psicológica de un personaje es la refracción de todo lo que ocurre, consciente o inconscientemente en su cabeza, la cual debe configurarse dentro de la narración de la obra dándole



8 Frankenstein (1931) Esta imagen muestra la caracterización de un personaje, en este caso, un zombie. Tomado de: Nadoolman, D. (2007). *Dressed: A century of Hollywood costume design*. Nueva York: HarperCollins.

profundidad. Para esto, se construyen hechos puntuales que se relacionan directamente con lo más interno del personaje (carácter, comportamiento, personalidad, creencias...), que determinan el argumento de la producción.

Para Sydney Fiel, “un personaje de película se define en tres niveles: profesional, personal e íntimo, añade: “el personaje es el fundamento de su guion (...) hay que conocerlo antes de describir una sola palabra sobre el papel” [8]. En síntesis, retomando a Sydney, “Los personajes del cine se darán a conocer, no por lo que dice el narrador sobre ellos (caso de la novela) sino por su conducta.” En este sentido, el cine, permite recrear acciones que no solo definen al personaje sino que afectan de manera directa la construcción del yo y el ser de quien lo representa.

Milena Canonero, opina que “algunos actores entienden que el trabajo de un diseñador empieza desde la punta de un cabello y desciende hasta las uñas de sus pies. Se trabaja mejor con los interpretes que no temen que su imagen recorra nuevas sendas”[9] secundando esto, tiene lugar decir que el personaje trae consigo una personalidad ajena al actor, por lo cual, al este aprobar su identidad permite vigorizar el vínculo entre ambos y así posibilita que la caracterización del personaje desde el styling sea mucho más satisfactoria.

Para entender el significado del guión, es necesario hacer un recorrido por varias definiciones y opiniones al respecto. Desde la literatura, el guión es un escrito que contiene las orientaciones de todo lo que la obra requiere para su escenificación; Engloba tanto los aspectos literarios como los técnicos. Según, Sydney Field, un guión es “alguien (o varias personas) en cierto lugar, que hacen algo”. Define los guiones como “una progresión lineal de acontecimientos relacionados los

unos con los otros, que desembocan en una resolución dramática”. Por otro lado, Alfred Hitchcock al referirse al guión, dice:

“[...] en la mayoría de los films hay muy poco cine y yo llamo a esto habitualmente «fotografía de gente que habla». Cuando se cuenta una historia en el cine sólo se debería recurrir al diálogo cuando es imposible hacerlo de otra forma. Yo me esfuerzo siempre en buscar primero la manera cinematográfica de contar una historia por la sucesión de los planos y de los fragmentos de película entre sí [...] Cuando se escribe una película es indispensable separar claramente los elementos de diálogo y los elementos visuales y, siempre que sea posible, conceder preferencia a lo visual sobre el diálogo.”[10]

En esencia, un guion, es el conjunto de ideas y propuestas para el desarrollo de la historia que va a realizarse. Concebido como un “arte de la narración, puede, por sí solo, dar cierto interés a una historia carente de sorpresas” [11] ya que “precisa la psicología de los personajes, la progresión dramática, el ambiente y el “clima” de la acción. Divide ya la historia en secuencias.”[12]



El guión cinematográfico no se aleja de la definición literaria de guión, pues en síntesis, responde a un escrito que engloba todo lo necesario para la realización de la obra escénica, anexando especificaciones referentes a la parte técnica de la producción. Es la columna vertebral que acciona los puntos esenciales necesarios para el objetivo final, comprende la historia desde la parte escrita hasta su representación escénica.



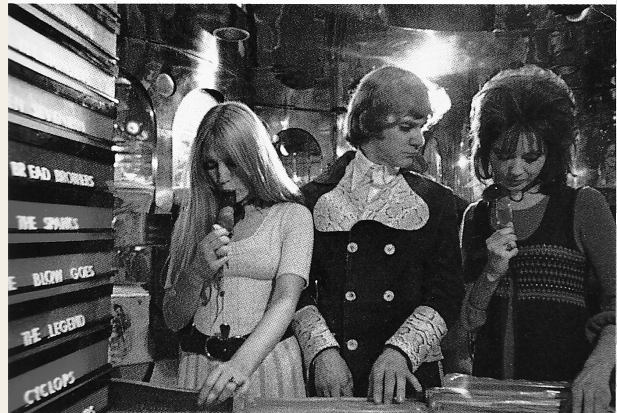
9 The Godfather: Part II (1974) Vestuario diseñado por: Theadora Van Runkle. El proceso de creación del diseñador de vestuario, mostrando en ésta imagen el boceto de la propuesta y su resultado formal final. Tomado de: Nadoolman, D. (2007). *Dressed: A century of Hollywood costume design*. Nueva York: HarperCollins.

El guion, en relación con el diseño de vestuario facilita la inmersión del diseñador en la historia, ya que los detalles en él inscritos son de gran utilidad para la representación del argumento de la obra. Permite, que quien diseña se identifique y reconozca en él, obteniendo como resultado, creaciones que proyectan imágenes que salen del corazón del creador. Cada película o producción escénica, requiere la exploración de un mundo nuevo para todo el equipo creador y es el guion el que cumple el papel de encaminar esa indagación hacia el foco central de la obra.

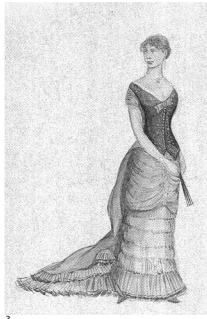
Los conceptos mencionados anteriormente deben convivir durante toda la producción para que el resultado sea provechoso. Afirma Deborah Nadoolman que, “cuanto mejor sea la comunicación entre el director, el diseñador de producción, el diseñador de fotografía y el diseñador de vestuario, más coherente será el estilo visual (y el mundo inventado) de una película.” [13]

El diseño de vestuario se aleja del diseño de modas, pues existen en escenarios distintos donde no pueden ser comparados. Retomando a Deborah Nadoolman, se enfatiza en la percepción que tiene sobre esta diferencia, dice:

“La moda y el diseño tienen propósitos distintos y antitéticos. Los diseñadores de moda venden ropa. Los de vestuario crean ropa para vender un personaje; apoyar el trabajo de los actores; ayudar a transmitir una historia. El vestuario no puede ser juzgado fuera del contexto de la escena para la que fue creado. No tiene nada que ver con la vida real, de manera que cuando se exhibe un vestuario en un museo, no puede juzgarse del mismo modo que el vestido de Versace que se expone a su lado. Éste está pensado para que lo luzca una persona real, para que se vea en tres dimensiones, tal y como lo estás viendo en el museo. La pieza de vestuario se creó para cierta iluminación, para contemplarlo a través de una lente, para que se viera en grande. Se confecciona para que lo vistiera un actor, en un decorado, dentro de una historia de la que no tienes ninguna referencia en el museo.”



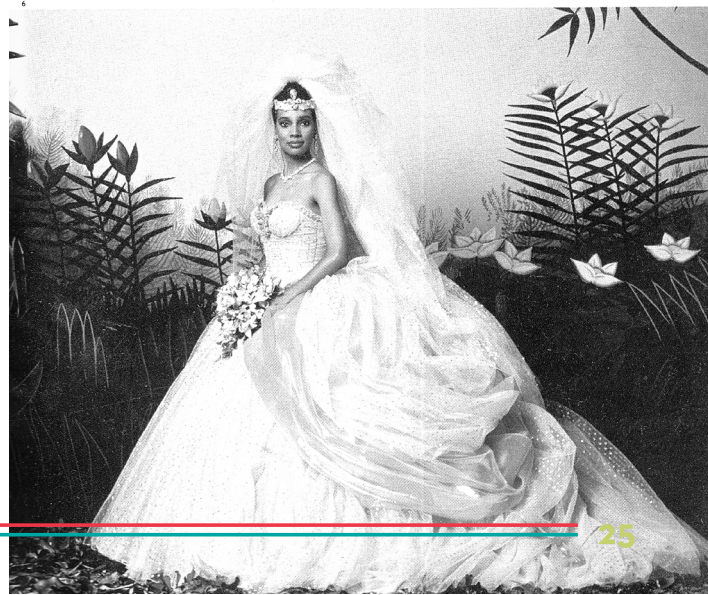
10 A clockwork Orange de Stanley Kubrick. Tomado de: Nadoolman, D. (2003). Diseñadores de vestuario cine. Barcelona: Océano.



11 The Age of Innocence de Martin Scorsese. En esta imagen se muestran todos los elementos que forman la base del diseño de vestuario cinematográfico: La escena, el vestuario, la historia(guión) y los personajes. Tomado de: Nadoolman, D. (2003). Diseñadores de vestuario cine. Barcelona: Océano.



12 Muestra del trabajo de la diseñadora de vestuario Deborah Nadoolman para la película "Coming to America" Tomado de: Nadoolman, D. (2003). Diseñadores de vestuario cine. Barcelona: Océano.



El vestuario de una película se enfrenta a los problemas de representación del lenguaje, es el caso del vestuario para *Madame Satan* (1930) de Cecil B. DeMille, en el análisis hecho por Jane M. Gaines, en el libro “*Fashion Cultures*”, donde la esencia de la película es el erotismo y la sensualidad, que dadas las restricciones de la época en la que fue producida y para quien fue producida (MGM) no podía ser representada en la desnudez del personaje; dice Jane M. que “el vestido de *Madame Satan* no es un vestido. Es una solución creativa a la dificultad del problema semiótico de la película” [14] donde por medio de la ilusión óptica del cine en conjunto con las telas y el diseño de vestuario se produce un erotismo diferente, que evoca el feminismo y la sensualidad sin recurrir a la inexistencia del vestido, manteniendo las restricciones de espacio y movimiento que la película ya tenía implícitas. Y es precisamente esa la función del vestuario y el diseñador, lograr con todos los obstáculos que tiene una producción, que el vestuario esté en la escena, haga parte de ella, pero no se convierta en un objeto distractor de la esencia de la película. El vestuario está hecho para ser visto sin que sea visto.

4.

REFLEXIÓN (ANÁLISIS Y CONCLUSIONES)



Hablar de vestuario, es hablar de un cuerpo representado por piezas de ropa que construyen el mensaje de identidad y lo convierten en la presencia del ser humano; es hablar de historias y conceptos, convertidos en texturas y materiales ensamblados en una silueta. Diseñar vestuario implica diseñar relatos, personajes.

Hablar de vestuario no es alejarse de la moda, es tener la capacidad

de tomar tendencias para representar conceptos; la moda es una herramienta del vestuario, ya que, se vale de ella para enriquecer las posibilidades de representación formal.

Diseñar vestuario escénico, es poder convertir esas historias en realidad a través de un personaje. El diseño de este tipo de prendas, comprende el vestuario para opera, teatro, cine y audiovisuales. A su vez, requiere investigación; empaparse del personaje, del tema, de la época, del guión; de ello depende el éxito de la producción. El diseño de vestuario debe alejarse de la realidad; en la medida de lo posible, el diseñador debe permitirse volar; crear la historia que representará pues es fundamental para el proceso creativo, estar convencido del personaje que se va a construir.

Centrando la atención en el vestuario cinematográfico; se afirma que el vestuario dentro de una película debe actuar el papel del personaje, lo debe entender. Sí el vestuario habla en otro idioma, el mensaje pierde coherencia. Por esto, el diseñador no puede

entender su trabajo individualmente, es un trabajo en equipo; todos los factores que están dentro de la producción le aportan algo al vestuario y completan la idea general. Debe entender que su obra no es la prenda; su obra, es poder contar la historia a través de ella; construir un mensaje coherente, lograr que las prendas se mimeticen con el personaje y no se vea que él las porta, sino que ambos palpitan a la misma frecuencia. El personaje no existe sin el vestuario, cobra vida con él y viceversa.

El universo del séptimo arte, ha vivido en la mente de la humanidad durante muchos años, explorando sus sentimientos y sacando a la luz realidades mundiales de todo tipo, que tocan las fibras de quienes observan en cada escena algo más que una construcción visual. Muchas producciones cinematográficas se han convertido en un modelo de vida para muchas personas; los personajes con los cuales se identifican, son vistos como modelos a seguir. Lo anterior, es una evidencia del gran impacto que tienen estas producciones, y de cierta forma, reafirman que la película puede ser tan creíble y real como el director y todo el equipo deseen. Si los elementos que la componen, encajan de una manera armónica, el mensaje será transmitido y recibido con éxito

5. BIBLIOGRAFÍA

1. Santa Cruz, J. Una mirada filosófica a la fotografía de moda. Universidad complutense.
2. Squicciarino, N. (1990). El vestido habla: consideraciones psico-sociológicas sobre la indumentaria. Madrid: Cátedra.
3. Suarez, A. (2008). Vestuario de cine. Qué se dice y cómo se dice. En Universidad de Palermo, Reflexión académica en diseño y comunicación (pp.137-139). Argentina.
4. Acheson, J. (2003). James Acheson. En D, Nadoolman, Diseñadores de vestuario cine (pp. 13-23). Barcelona: Océano
5. Carter, R. (2003). Ruth Carter. En D, Nadoolman, Diseñadores de vestuario cine (pp. 37-45). Barcelona: Océano
6. Vargas, J. (2009). Dramaturgia y el diseño teatral: Vestuario, escenografía y luces. Revista Escena, Vol. (032) 15-26.
7. Seminarios, Contexto. Compilación: Cátedras coordinadas Manteola, Sztulwark, Trujillo. Buenos Aires: Nobuko.2006
8. Fiel, S. (1999). El tablero y sus peones: Elementos del guión. En M, Chion, Cómo se escribe un guión (pp.77-103). Madrid: Cátedra.
9. Canonero, M. Milena Canonero. En D, Nadoolman, Diseñadores de vestuario cine (pp.25-35). Barcelona: Océano.
10. Lloret Macián, P. Carpintería para un intento: contingencias de un guión desde el concepto a la realización. Recuperado de: http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/relaciones-entre-el-cine-y-la-literatura-el-guion--0/html/ff16f52a-82b1-11d1df-acc7-002185ce6064_4.htm

11. Fiel, S. (1999). El tablero y sus peones: Elementos del guión. En M, Chion, *Cómo se escribe un guión* (pp.77-103). Madrid: Cátedra.
12. Agel, H. y G. (1958). *Manual de iniciación cinematográfica*. Madrid: Ediciones Rialp S.A.
13. Nadoolman, D. (2003). Deborah Nadoolman. En D, Nadoolman, *Diseñadores de vestuario cine* (pp. 71-81). Barcelona: Océano.
14. Gaines, J. (2000). On wearing the film: Madam Satan (1930). En S, Bruzzi y P, Church, *Fashion cultures: theories, explorations and analysis* (pp. 159-177). Londres, Nueva York: Routledge.

6. CIBERGRAFÍA

1. Biblioteca virtual Miguel de Cervantes. Recuperado de: http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/relaciones-entre-el-cine-y-la-literatura-el-guion--0/html/ff16f52a-82b1-11df-acc7-002185ce6064_4.htm
2. Crea guión. Recuperado de: <http://creaguion.blogspot.com/2011/02/la-psicologia-del-personaje-accion.html>
3. Universidad de las Américas Puebla, recuperado de: <http://www.udlap.mx/intranetWeb/centrodeescritura/files/notascompletas/guion.pdf>



EL VESTUARIO EN EL CINE
MÁS ALLÁ DE LA PRENDA

