



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE

DISEÑO | UC

Pontificia Universidad Católica de Chile
Escuela de Diseño



SIGNOS DEL CUERPO REINVENTADO

Autor: Andrea Malatesta Steinmetz / Profesor guía: Patricia Manns / Julio, 2018, Santiago Chile
Facultad de Arquitectura, Diseño y Estudios Urbanos

Tesis presentada a la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile para optar al título profesional de Diseñador

Gracias a todos los que han aportado de alguna manera en este proyecto. Gracias a la Paty por la orientación y por enseñarme a organizar los tiempos. A cada una de las personas involucradas en el teatro, Daniela Espinoza y a la Compañía de a Tres, por su disposición y buena voluntad. Y a todos quienes me han apoyado en el transcurso de estos años.

INTRODUCCIÓN	7
MARCO TEÓRICO	
El lenguaje de la moda	11
El vestido como portador de signos	12
Semiótica en el vestuario	13
La silueta en la indumentaria femenina	15
El cuerpo rediseñado	17
Las siluetas en el tiempo	19
Signos del cuerpo reinventado	20
El vestuario de artes escénicas	27
Vestuario en artes escénicas	28
Vestuario escénico según Loreto Monsalve	29
El figurinista	30
Entrevistas	31
Las siluetas en el cine	32
PROYECTO	
Formulación	37
¿Qué?, ¿Por qué? ¿Para qué?	39
Propuesta	40
Referente y Antecedentes	41
Metodología	42
Desarrollo: Seguimiento Daniela Espinoza	45
Seguimiento figurinista	46
Contexto y usuario	50
Desarrollo: Material Instrumental	53
Experimentaciones prototipos	54
Prototipo final	60
Block de bocetos	64
Desarrollo: Obra Memorias Ardientes	67
Obra Memorias Ardientes	68
Diseño vestuario	70
Bocetos	71
Confección y pruebas	73
Testeos	81
EL MÉTODO	
Aplicación del método	91
Método	92
Instructivo	94
Plan de implementación	97
Propuesta de valor	98
Lienzo de modelo de negocios, y proceso de protección y transferencia	99
Proyecciones	100
CONCLUSIONES	103
BIBLIOGRAFÍA Y ANEXOS	105

INTRODUCCIÓN

El cuerpo humano vestido es un campo semiótico muy rico. Es la materia en la que se encarnan las representaciones y las formas sociales, es un soporte de signos y símbolos, un portador de mensajes; es un texto que espera ser leído e interpretado por un agente externo, por alguien diferente a él, por un individuo, una comunidad o grupo social. (Medina, 2008)

El lenguaje de la moda a través del vestido como soporte, es susceptible de ser analizado desde la semiótica en relación al contexto socio histórico en cual ha estado inmerso. Dentro del campo del diseño, la semiótica contiene una intención u objetivo fundamental que es la de comunicar un mensaje o concepto, narrativo o abstracto. La oportunidad de generar un análisis de la semiótica de la indumentaria ha sido propuesta por Alison Lurie: "si la indumentaria es una lengua, debe tener un vocabulario y una gramática como el resto de las lenguas"(2002), y por Andrea Saltzman: "¿Por qué no postular que la vestimenta es un sistema de signos que se articulan entre sí, con el cuerpo y el contexto, para configurar una sintaxis?" (2007).

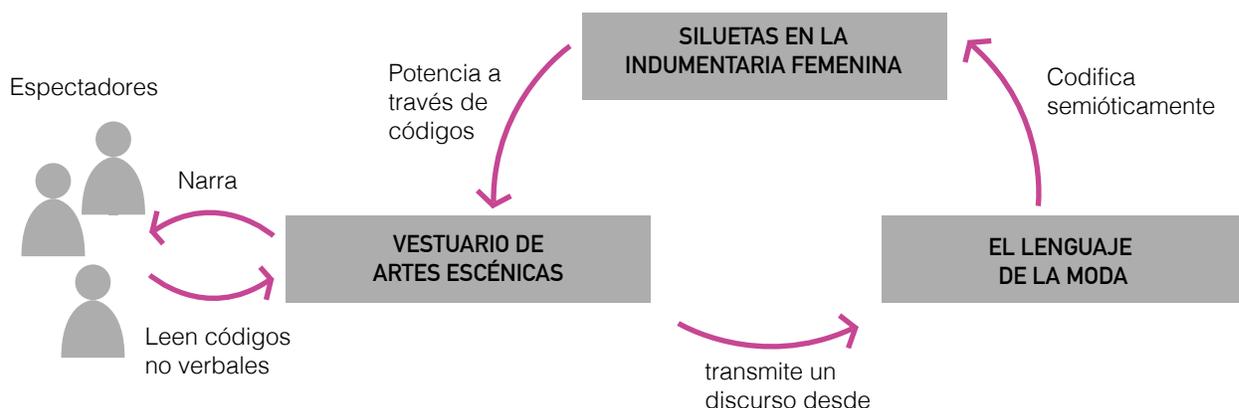
Las artes escénicas entendidas como cualquier manifestación del mundo del espectáculo; teatro, danza, música, ópera, cine, etc, conforman un espacio donde se entrelazan elementos comunicativos que narran sobre un contexto, historia y personajes. El vestuario de estos últimos es diseñado por figurinistas, quienes deben ser conocedores de los códigos y símbolos para ser consecuentes con el discurso que se quiere transmitir.

Este proyecto proporciona un nuevo acercamiento al desarrollo de las propuestas de vestuario escénico basado en los signos que han ido adquiriendo las siluetas de la indumentaria femenina. Dentro de los elementos comunicativos del ves-

tuario están la materialidad, color, época y silueta. Esta última se refiere a la forma de ser del cuerpo, es lo que condiciona las posturas y los movimientos. Existen distintos medios para comprender cómo los elementos van adquiriendo ciertos significados, una de las maneras es a través del estudio de la lógica de las realidades históricas. Para discernir cuáles son los signos que se transmiten desde los distintos tipos de siluetas femeninas que existen, Diana Avellaneda en su libro *Debajo del vestido y por encima de la piel* (2007), analiza el porqué de cada silueta en cada período de tiempo y cómo éstas se van repitiendo a lo largo de la historia moderna en el mundo occidental.

El vestuario es un reflejo del contexto socio-histórico en el cual está inmerso. Las siluetas de éstos se van repitiendo a lo largo de la historia, y lo interesante a observar, es que en los momentos en que se reiteran existen coincidencias en los procesos socioculturales que se estaban viviendo en dichos periodos, y es así cómo las siluetas van adquiriendo significados acrónicos. Se define el objeto de estudio en la silueta porque es muy característica de la época en la que es utilizada. Hay algunos elementos en el vestuario que son de cambios más efímeros, pero los cambios de siluetas se han ligado a transformaciones radicales en los procesos socioculturales, por lo que son más significativos, ya que éstas plantean una nueva concepción de la forma y los valores relativos al cuerpo.

El hecho de que surja este proyecto es apreciable en cuanto a la importancia de la comunicación no verbal en la visualidad escénica, ya que les proporciona a los figurinistas una nueva aproximación para la transmisión de mensajes. "En general te enseñan la simbología del color para transmitir códigos, pero existe un vacío en el estudio de las formas en cuanto a lo que éstas representan" Daniela Espinoza(2018).







MARCO TEÓRICO

Se presentará el marco teórico de la investigación a través de tres constructos; el lenguaje de la moda como comunicación no verbal que transmite información a través de símbolos y que desde la semiótica analiza la decodificación de los significados lingüísticos, en este caso, de las siluetas en la indumentaria femenina como marco principal en el que se explica cómo éstas reflejan los distintos procesos socio-históricos que acontecen y cómo han ido adquiriendo autonomía y capacidad de significación según el contexto histórico en el que han estado inmersas. Tomando la indumentaria como herramienta de comunicación no verbal, se pretende utilizar su significado en el vestuario de artes escénicas. Desde el área del lenguaje se relaciona el fenómeno de la moda en tanto manifestación artística, comunicación social y espacio semiótico con el vestuario en artes escénicas, donde moda y vestido se transforman en elementos más allá de sus sentido visual y se constituyen espacialmente ante un tipo de narrativas como instancias discursivas y de significación.

“La moda, como la del vestir, es ante todo un sistema de signos significantes, es un lenguaje: el modo más cómodo pero también el más importante y el más directo que el individuo puede utilizar cotidianamente para expresarse, mas allá de la palabra”

Lomazzi.

EL LENGUAJE DE LA MODA

EL VESTIDO COMO PORTADOR DE SIGNOS

La moda tiene su propio lenguaje y éste se basa en una convención social. El vestir es un hecho básico de la vida social, y es común a todas las culturas humanas: todas ornamentan el cuerpo de alguna manera, ya sea con prendas, con tatuajes, con adornos. "Las mujeres y los hombres de todos los tiempos y geografías han sabido valerse de la indumentaria como medio de adaptación al entorno natural y sociocultural, y con ello fueron estableciendo simultáneamente un código estético". (Saltzman, 2009). El valor simbólico y comunicativo ha sido importante en la indumentaria desde las culturas primitivas y las primeras sociedades, quienes vestían sus cuerpos adjudicándoles ciertos atributos según las prendas que se ponían para los distintos rituales y ceremonias, hasta la actualidad.

La indumentaria se suma a la unidad que establecen todos los aspectos expresivos de la imagen, revelando datos claves acerca de la identidad, los gustos, los valores, los roles en la sociedad, los grupos de pertenencia, el grado de aceptación o rechazo de lo establecido, etc. "La afirmación de que la manera de vestir es un lenguaje, no es nueva. Balzac, en *Hija de Eva* (1839), señalaba que para una mujer el vestido es "una manifestación continua de los pensamientos más íntimos, un lenguaje, un símbolo". Actualmente con la semiótica cada vez más en boga, los sociólogos nos dicen que también la moda es un lenguaje de signos, un sistema no verbal de comunicación" (Lurie, 2002).

Este lenguaje aparece como respuesta a las necesidades sociales, Gilles Lipovetsky en *El imperio de lo efímero* (2013) plantea la moda como un fenómeno consustancial a la vida humana-social inseparable del nacimiento y desarrollo del mundo moderno occidental (entendiendo mundo moderno como finales de edad media). El vestido a lo largo de su historia ha sido reflejo de revoluciones y evoluciones sociales. Su sistema, la moda, conecta lo funcional y lo artístico en un espacio semiótico entre el cuerpo y su envoltura como una imagen que se proyecta hacia afuera. En este sistema el vestido va adquiriendo autonomía y capacidad de significación según el contexto en el que fue utilizado y a la problemática que estaba respondiendo.

"Es un hecho que el traje comunica y ese proceso de comunicación se produce, en algunos momentos, con tal fuerza que los signos de una determinada moda se convierten en verdaderos emisores de mensajes que van desde un orden social, una opción ideológica, hasta de convicciones mora-

les" (Fernández, 2015) A partir de la moda se van determinando los significados que ella conlleva.

La moda va cambiando ya que van surgiendo distintas problemáticas en la sociedad a medida que va pasando el tiempo, por lo que debe renovarse y responder a las nuevas necesidades sociales. Rene König explica los cambios en la moda diciendo que "cada moda no aparece simplemente, si no que se despliega dentro de un proceso de comunicación en el que se impone como mejor solución a un determinado problema de vestuario" (2002). Como cualquier creación cultural las modas también se ven afectadas por las críticas por el mundo que las rodea e incluso por sus mismos actores, ya que si sus mensajes y efectos no son creíbles, entonces ha llegado el momento de avanzar y cambiar la moda.

Para Laura López es importante tener en cuenta también la percepción de los usuarios que llevan la moda, ya que ésta se ha convertido en un sistema de signos que reproduce formas de percepción y sensación corporal conectadas con los relatos sociales. Es fundamental tener en cuenta en el análisis de la formación del sistema de significación de las modas, la mediación entre el signo y la experiencia sensorial de los usuarios al llevarla. (2011)

Para comprender los códigos del vestido, el estudio de la historia de la indumentaria es indispensable, ya que plantea los problemas esenciales de todo análisis cultural. La moda es testigo excepcional de su época, va mostrando pensamientos culturales y sobre todo informa sobre los cambios sociales que se han producido en el mundo contemporáneo. Y es así como van adquiriendo significado. Según Umberto Eco, la sociedad habla a través del lenguaje de moda, sus trajes sus vestidos sus ropajes, son sinónimos de un lenguaje. No es un asunto individual, es un fenómeno de dimensiones masivas y globales que abarca a toda una cultura. Y la cultura puede ser estudiada bajo un punto de vista semiótico (1986).

Desde el análisis del lenguaje de la moda, se plantea un estudio de la semiótica de la codificación y la decodificación de los significados lingüísticos de la silueta en la indumentaria femenina, relacionado con el contexto socio-cultural en que han estado inmersas. Tomando la indumentaria como herramienta de comunicación no verbal, se pretende utilizar su significado a la hora de diseñar.

SEMIÓTICA EN EL VESTUARIO

La semiótica es una disciplina que trata con los signos y símbolos en relación a la lingüística y la comunicación de los seres humanos, sus modos de producción, de funcionamiento y de recepción.

La semiótica puede estudiarse desde diferentes puntos de vista. Por un lado, se puede abordar desde un parámetro lingüístico, el cual tratará la codificación y la decodificación de los contenidos semióticos en las estructuras lingüísticas. Y por otro lado, la semiótica lógica, desarrolla una serie de problemas lógicos de significación, estudia la relación entre el signo lingüístico y la realidad. (Capurro,2009) En relación a este proyecto se profundiza en la semiótica lógica que analiza los signos del vestido desde la realidad histórica.

Desde la lógica de la realidad, el lenguaje de la moda a través del vestido como soporte, es susceptible de ser analizado desde la semiótica en relación al contexto socio-histórico en cual ha estado inmerso, y de la experiencia sensorial de los usuarios en la utilización de esa moda en ese momento. Los signos expresan conceptos, por ende necesitan de grupos sociales que hayan ideado dichos conceptos y de personas que los expresen. Pues bien, la semiótica intenta comprender y analizar los signos como tales en el seno de convenciones sociales. Según Umberto Eco "la semiótica estudia todos los procesos culturales, como actos de comunicación" (1986).

Se puede decir que la moda en general, es una de las tantas formas de manifestación de las convenciones sociales de determinada cultura en determinado momento histórico. Es una huella de la temporalidad de dichas manifestaciones y convenciones a lo largo de la historia. Según Eco, es también

una manifestación de la comunicación dada entre las masas, formada por ciertos signos pertinentes y evaluables desde el acto de la semiosis (1986). Lo que respecta a la herencia histórica, es que un símbolo no puede surgir de la nada, es concebido en determinado momento histórico, por alguna causa o necesidad de algún grupo de personas, y es vuelto a usar en el tiempo adaptándose al contexto sociocultural.

La historia del traje dice Barthes, tiene un valor epistemológico general, y por historia del traje se entiende en este caso un verdadero análisis socio-semiótico del fenómeno de la vestimenta, del vestido como lenguaje articulado mediante el cual se hace posible un análisis de la cultura. (Calefato,2002)

Desde el enfoque semiótico, Barthes (2003) y Lurie (2002) han preferido partir el análisis de la indumentaria considerando un lenguaje estructurado en el que los significantes estables se combinan con los inestables sincrónicamente. Así, mientras los primeros resultarán de fácil lectura, los segundos, al cambiar constantemente su significado, no hacen más que contribuir a percibir la moda como algo ambiguo y confuso. Hay algunos elementos en el vestuario que son más efímeros que otros, a partir de los que son más estables, es que se puede generar un verdadero análisis.

El diseñador de vestuario, debe tener en cuenta elementos semióticos y recursos constructivos, para que éstos sean captados por su receptor, los cuales darán cuenta de su mensaje en forma clara y sin interferencia. El mensaje en el diseñador de indumentaria es llamado relato. Los mismos describirán o contarán una historia cargada de elementos visuales que reflejan un estilo, una vivencia. (Capurro, 2009)



“El panorama histórico nos permite espiar lo que las mujeres llevaban bajo el vestido, así mismo nos da pautas para conocer, gracias al análisis de los estudiosos de la historia de la belleza, el por qué las ropas esculpen la silueta de una determinada manera y no de otra”

Diana Avellaneda

“El principio del diseño es el principio del caleidoscopio. El año nuevo solo puede aportarnos una nueva combinación de los mismos elementos; y de vez en cuando, volvemos atrás y empezamos de nuevo”

Katherine F. Gerould, National Geographic

LAS SILUETAS EN LA INDUMENTARIA FEMENINA

EL CUERPO REDISEÑADO

La silueta es la representación bidimensional de la proyección del contorno de un cuerpo sobre una superficie plana, a partir de la cual se puede leer la figura de ese cuerpo, delineado en sombra (Saltzman, 2007). En el campo de la indumentaria importa en cuanto a la conformación espacial de la vestimenta según el modo en que enmarca la anatomía, define sus límites y la califica. Para la proyección de la silueta es crucial comprender que se está interviniendo sobre la estructura del cuerpo. Es por medio de la silueta que se moldea el cuerpo, creando así una nueva anatomía.

La vestimenta es el primer acercamiento con el que percibimos el entorno, y la silueta que esta genera es la que moldea y rompe con las proporciones del cuerpo, modificándolo morfológicamente. Al moldear el cuerpo, la silueta redefine la postura y con esto proporciona las posibilidades de movimiento del usuario, actuando hacia adentro con el contacto directo con el cuerpo, y hacia afuera generando un nuevo contorno. Como espacio contenedor del mismo, el vestido comprime, presiona, roza, pesa, raspa o acaricia, condicionando la actitud, la gestualidad y el modo de andar y de experimentar por el espacio circundante. Ambos aspectos -exterior e interior- inciden en la vida cotidiana del individuo y actúan sobre los vínculos espaciales y sociales. (Saltzman, 2007).

Según el arquitecto argentino Robert Doberti en su teoría de habitar, el vestido es hábito y costumbre: es el primer espacio, la forma más inmediata que se habita y es el factor que condiciona más directamente al cuerpo en gestualidad y la comunicación e interpretación de las sensaciones del cuerpo y el entorno (2012). El vestido crea una nueva piel, que así como califica al cuerpo, lo habilita o inhabilita para adaptarse a las nuevas circunstancias y condiciones del medioambiente. El modo de intervenir sobre la anatomía a través de la silueta determina un juicio de valor acerca de la sexualidad, el pudor, la capacidad de realizar, exhibir u ocultar, hasta el modo de interactuar con los otros demarcando un tipo de territorialidad. El vestido condiciona al cuerpo en la postura y conducta, siendo de esta manera como el vestido regula los modos de vinculación entre el cuerpo y el entorno. Esto se relaciona directamente con el contexto social en el cual está inmerso cierto tipo de silueta. Cuerpo y contexto se con-

lidan y definen recíprocamente a partir de su contemporaneidad. Así el estado de la cultura (la sociedad, la ideología, la tecnología, etc) se corresponde con un modo de ser del cuerpo.

La silueta es uno de los elementos del vestuario que permanece estable hasta que acontece algún evento o cambio de mentalidad en la sociedad, que rompe con las convenciones sociales, y la cambia. Tanto silueta como vestimenta, se van modificando según las necesidades que surgen, y es por eso que resultan ser un reflejo de lo que sucede en la sociedad. Se puede afirmar sin error que la silueta está íntimamente ligada a la cultura de cada época y lugar.

El diseño de indumentaria es esencialmente el rediseño del cuerpo. Lo que proyecta en el vestido afecta directamente a la calidad y el modo de vida del usuario: sus percepciones, sus sensaciones, la noción de su cuerpo, su sensualidad, su vitalidad; a través de la indumentaria se puede renovar la forma de ser del individuo. Si bien lo que se proyecta en el diseño de indumentaria es la del vestido, a través de ella lo que se rediseña o moldea es el cuerpo mismo. Y es aquí donde se pone a prueba el diseño, ya que es el contexto el que obliga a plantear determinados ajustes en un proyecto y a encontrar los recursos adecuados para resolverlos. La silueta plantea una concepción social y cultural del cuerpo, determinando sus posibilidades de movimiento, de su postura y actitud corporal. (Saltzman, 2007)

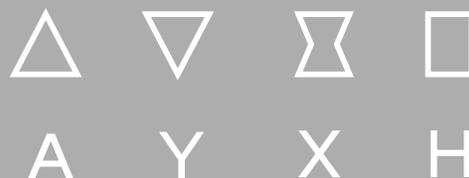
Las siluetas han sido analizadas a partir de cuatro categorías principalmente, dependiendo de la referencia bibliográfica, éstas pueden ser definidas a partir de figuras geométricas, como lo explica María de los Ángeles Calleja en su curso de historia de la indumentaria en el DUOC (2015): triángulo, triángulo invertido, reloj de arena y cuadrado. O a partir de letras como las cataloga Ileana Capurro (2009): A, Y, X y H. Ambas representan lo mismo, reloj de arena o X por ejemplo, se refieren a la misma forma.

Los puntos claves para identificar las siluetas son hombros, busto, cintura y cadera, dependiendo de como el vestido se sostiene en el cuerpo, revelando o disimulando estos puntos, se logra cierta silueta.

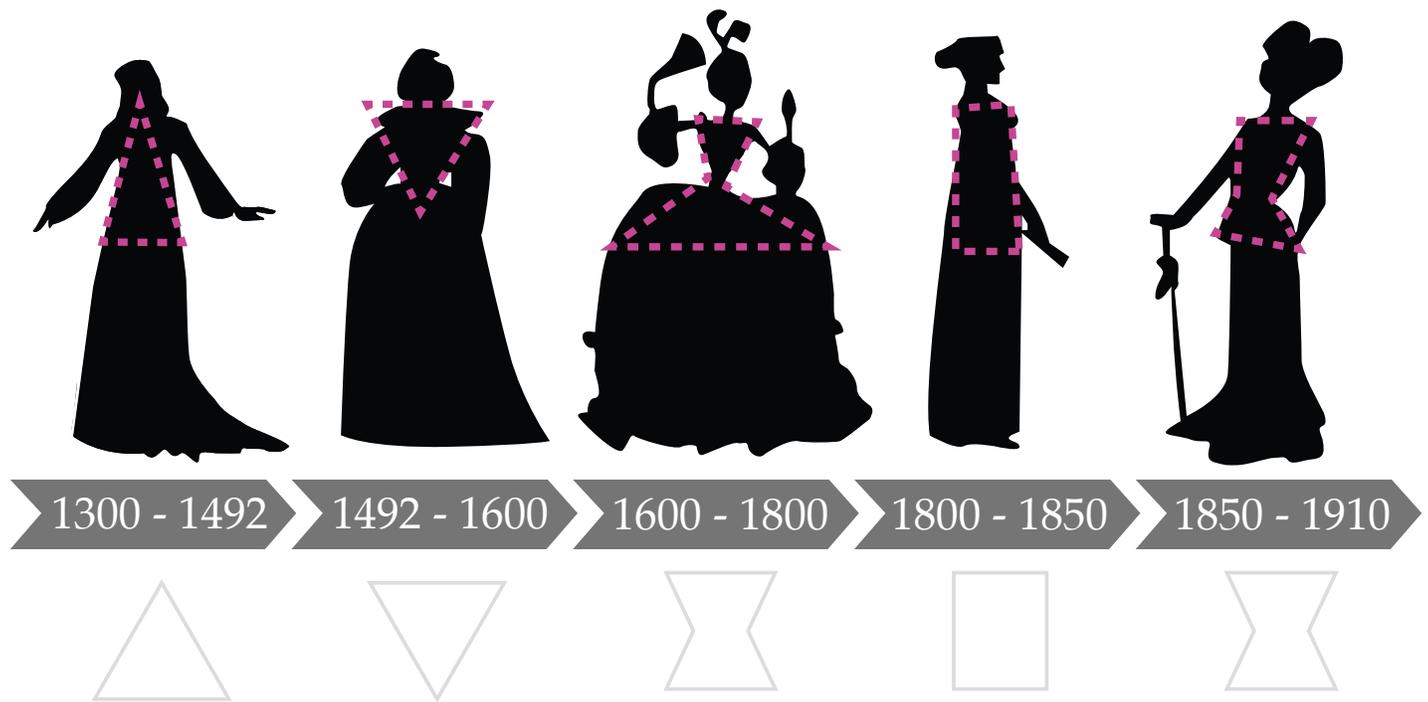
CATEGORÍAS

Calleja M. 2015

Capurro I. 2009



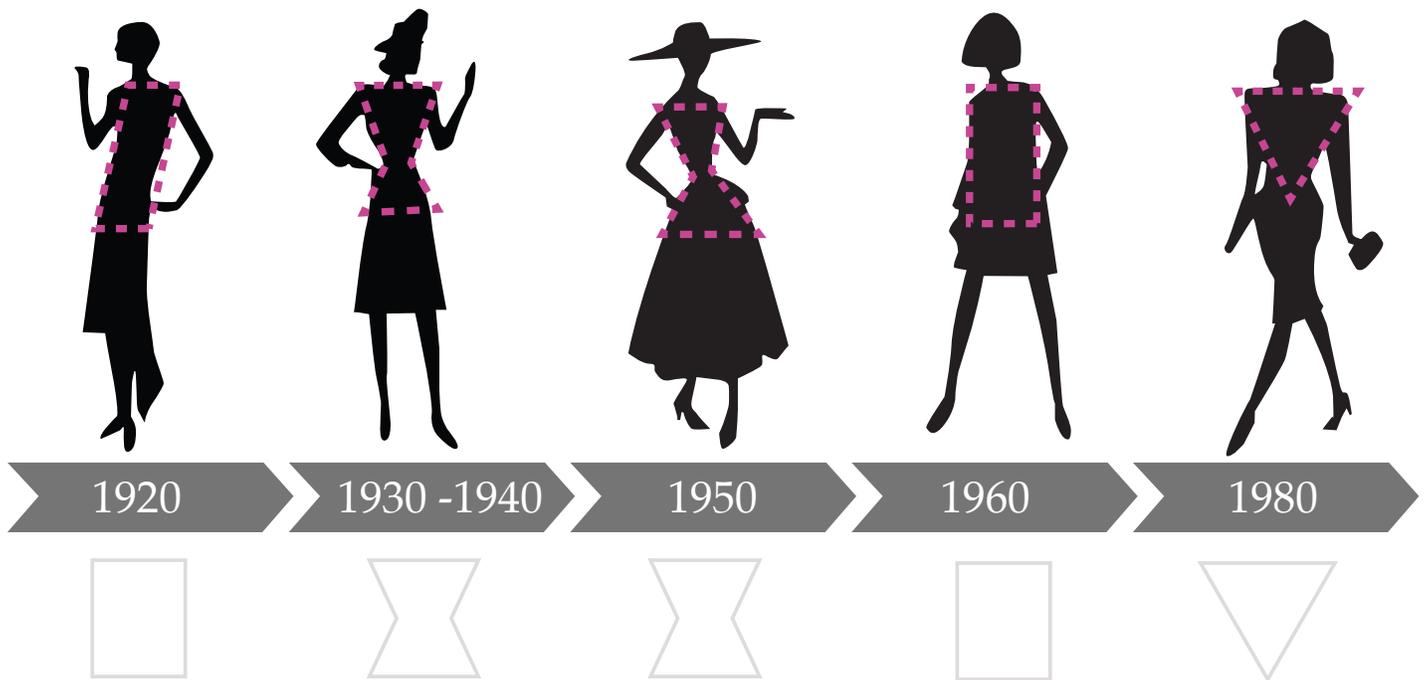
LA SILUETA EN EL TIEMPO



La silueta en la indumentaria va adquiriendo cierto significado a partir del contexto socio-cultural en que ha sido utilizada. Este significado no está exento de lógica, ya que la indumentaria se va generando y modificando según la necesidad de cada época. Gilles Lipovetsky en su libro *El imperio de lo Efímero* plantea que cada moda no aparece simplemente, si no que se despliega en el marco de un proceso de comunicación, en el que se impone como mejor solución a un determinado problema de vestuario (2013). Los momentos más revolucionarios de la historia corresponden en una relación sincrónica, con un violento cambio morfológico de la silueta. Los cambios culturales se muestran en todos los aspectos de la imagen individual: vestimenta, accesorios, peinado, maquillaje, tatuajes, pero también la forma misma y las proporciones del cuerpo. (Saltzman, 2007) A partir de la conformación morfológica y espacial de la silueta es posible develar la mentalidad de una época. En las culturas modernas el vestido se caracteriza por su condición de cambio constante, pero estas transformaciones son más rápidas que

de los cambios de silueta, ya que ésta plantea una nueva concepción de la forma y los valores relativos al cuerpo, las relaciones de proximidad o distancia entre los cuerpos y otros factores en cuanto a la ideología de la sociedad imperante. Analizando la historia se entiende el porqué de cada silueta en cada momento.

La imagen de la línea del tiempo basada en la Silhouette Timeline de Kent State University Museum, nos muestra qué silueta destaca en cada período de tiempo desde la edad media hasta el siglo XXI en el mundo occidental. Lo interesante a observar es que las siluetas se van repitiendo en distintos momentos de la historia, y éstos tienen relación entre sí. En las épocas en las que destaca cierta silueta, se presentan coincidencias en los procesos sociales que se estaban viviendo. Se confrontan los patrones de conducta social que se producen o recrean en las épocas en las que se reiteran las siluetas, y se observa la lógica que existe, por el criterio en los que se conforma la indumentaria. Gilles Lipovetsky lo



"La moda es arquitectura, es cuestión de proporciones"
Coco Chanel

plantea explicando que la historia de las estructuras y de la lógica de la moda, está punteada de giros, de discontinuidades mayores que instituyen fases de larga duración, y con precisión recalca que las rupturas de régimen implican de forma automática una transformación total(2013). En efecto, más allá de las grandes discontinuidades, de las normas, de las actitudes, los procesos se repiten y se prolongan. O como expresa Laura López "El desarrollo del vestido y de la esfera del traje se organiza, así, en una periodización de secuencias diacrónicas formuladas a través de sintagmas vestimentarios más o menos estables que se repiten con pequeñas variaciones" (2002).

Diana Avellaneda en *Debajo del vestido y por encima de la piel* (2007), estudia a través de la lencería, la razón de por qué cada silueta surge como mejor solución a cada momento histórico. A partir de su estudio se analiza, encontrando las similitudes socioculturales de los contextos, con cada silueta. En este análisis no se pretende generar un relato de

la historia, si no que plantear una interpretación y comprender la construcción de sentido que es propia de cada silueta, que aparece en esos contextos por una razón reflejando las dinámicas socio-culturales de dichos periodos. Se realiza un análisis de cada una de las siluetas comprendiendo así el significado que han ido adoptando de manera anacrónica. A partir de esta observación podemos comprender cómo las siluetas han ido adquiriendo autonomía y capacidad de significación, de retórica en su interacción con los contextos socioculturales.

En cada caso es claro que la forma estándar del cuerpo de la mujer es relativa al rol social que se le atribuye y determina su función, delimita su capacidad de acción y establece formalmente su "situación" cultural. El cuerpo masculino no tuvo la misma dinámica de mutación que el de la mujer. El ideal burgués lo estimuló a ocultar sus formas a través del traje.

SIGNOS DEL CUERPO REINVENTADO

Silueta triangular



Años 1460-1470 (Fogg, 2016)

La silueta triangular se caracteriza por estar sostenida al cuerpo por los hombros y luego crecer ampliamente hacia los pies sin tener más ataduras. Se presenta principalmente en la edad media.

Durante este período la religión católica influyó en todos los aspectos de la vida cotidiana, tanto las estructuras políticas como las sociales. Fue un periodo teocéntrico. El sistema económico y social fue muy jerárquico, estamental y piramidal: surge el sistema feudal, los nobles juraban lealtad al rey, participaban en las campañas bélicas que emprendía y le proporcionaban soldados a cambio de tierras. Los vasallos por su parte, juraban lealtad al un noble a cambio de protección y tierras. La calidad de vida fue difícil incluso para los nobles. Esta época se caracteriza por una alta tasa de mortalidad por las constantes guerras y epidemias, y al existir menos conocimientos científicos se pensaba que las enfermedades eran demonios o castigos de Dios, fue una época de muchas supersticiones. No obstante en el s.XI empiezan a surgir monarquías nacionales en España, Francia e Inglaterra, lo que hizo resurgir la cultura y la economía. Aumentó el comercio, mejoraron los alimentos y la salud.

Luego en el s.XIII se deja atrás el feudalismo haciendo surgir una clase media: la burguesía. Se construyeron gremios de artesanos,

gente más especializada en ciertas labores. Las mujeres estaban oprimidas, se pensaba que habían sido creadas solo para la procreación y tareas domésticas. Tomás de Aquino difundió que las mujeres no tenían alma, eran propiedades pertenecientes a su padre o marido (Cosgrave, 2006). Los caballeros cambiaban su actitud frente a las damas, a través de un estricto código de honor, siendo la mayor aspiración honrar y proteger a las mujeres, pero de todos modos, muchos historiadores piensan que era pura apariencia, ya que las mujeres sabían cual era su lugar. Los hombres recibían mayor educación que las mujeres.

Las mujeres de clase inferior trabajaban, y la salud de las mujeres era cosa de mujeres por eso algunas se hicieron comadronas. En la edad media el mensaje espiritual del cristianismo se contrapuso a la sensualidad o exteriorización corporal. Al igual que los arcos ojivales en la arquitectura, la ropa femenina con silueta triangular terminada en sombreros cónicos acentuaban la intención de acercarse al cielo. Ocultaron sus formas con el uso del corsé para aplanar el busto principalmente y con túnicas que no marcaban la figura femenina.

El cuerpo se cubría completo en todo momento. El estilo de ropa era funcional y modesto, la austeridad se concebía como un gran valor.



SILUETA	PERÍODO	CONTEXTO	SIGNIFICANCIA ADQUIRIDA
	Edad Media	<p>Período teocéntrico. Estructura social piramidal en todos sus aspectos. Época de alta mortalidad y poco conocimiento científico, por lo que se le atribuyen los sucesos a supersticiones. Mujeres como propiedades de los hombres.</p>	<p>Valores cristianos Modestia Humildad Temor Lealtad y fidelidad Subordinación Misterio Superstición Dependencia Vulnerabilidad Ignorancia Ingenuidad Infantil (desligadas de grandes responsabilidades) Funcional</p>

Silueta triángulo invertido

La silueta triángulo invertido se presenta con el tamaño de los hombros aumentados generando un contraste con la diminuta cintura, proporcionando una imagen similar a la de un embudo. Se observa durante el renacimiento (s. XV-XVI) y en la década de 1980.

Luego de la llegada de Cristóbal Colón a América, Europa comenzó un período que cambió la mentalidad del hombre: el Renacimiento. Desde finales de la Edad Media que se fue desarrollando cada vez más la vida urbana surgiendo así las monarquías nacionales. Se reanudó el comercio y la navegación. Los burgueses pasaron a ser una clase más adinerada. Hubo toda una revolución económica, se invirtió con el mercantilismo, el uso de moneda, crédito, tasa de interés, letras de cambio, etc., esto gracias a la apertura de rutas y el cambio de mentalidad. Surgió el humanismo y el desarrollo científico como corriente intelectual, el hombre se instruyó en las distintas áreas del saber, se pensaba que la razón dignifica al hombre, por lo que los individuos fueron más conscientes de sí mismos. Además la invención de la imprenta permitió que se difundieran las ideas y conocimientos más progresistas y no tan religiosas. La sociedad se volvió antropocéntrica y se vivió un proceso de secularización con la Iglesia Católica, aunque seguían siendo creyentes. Fue una época de viajes, inventos, comunicaciones y descubrimientos. Se configuraron los valores, realzando la belleza, el goce de la vida, aventura, experimentación,

racionalismo, perfeccionismo, fama, confianza, búsqueda de lo suntuoso, ornamental, lujo y excesos. La ropa adquirió mayor importancia durante el Renacimiento. Las prendas fueron consideradas una inversión. La figura de la mujer ganó volumen y comenzó a mostrar escote, por una nueva valorización del cuerpo, en la que se destacaba la parte superior; rostro, escote, hombros y manos. La silueta deseada estaba bien definida enfatizando unos hombros amplios y pechos proyectados hacia arriba. Se usó corsé para afinar el talle.

Durante la década de 1980 ocurrieron varios sucesos similares, ya que fue una década de expansión económica junto con el uso generalizado de la tarjeta de crédito. El ideal se basaba en una vida profesional urbana. Se aspiraba al éxito económico y deseos de poder. Fue una época de lujos y excesos. Comienza una preocupación por el medioambiente y la salud. Se buscó el cuerpo esculpido para mantener el bienestar, Vogue Americano bautizó los ochenta como la "era de la cultura física". Se buscó una silueta más consciente del cuerpo. Se crearon los push up, que elevan el busto hacia arriba. Las mujeres se podían ver empoderadas en relaciones públicas, periodismo y el mundo de las finanzas. Se utilizó hombreras en todas las prendas, representando así que eran "Aptas para cargar el universo en sus espaldas, capacidad hasta entonces atribuidas únicamente al universo masculino" (Saltzman, 2007).



Retrato de 1545 (Fogg, 2016)



1980 (Fogg, 2016)



SILUETA	PERÍODO	CONTEXTO	SIGNIFICANCIA ADQUIRIDA
	Renacimiento	Llegada de Cristóbal Colón a América Desarrollo Monarquías Nacionales Expansión económica Cambio radical de mentalidad Corriente intelectual Humanismo y desarrollo científico	Individualismo Enriquecimiento económico Urbano Confianza Éxito Lujo Racional Profesional Goce de la vida
	Década 1980	Expansión económica Mundo urbanizado Preocupación por salud y medioambiente Mujer profesional empoderada	Valorización del cuerpo Extrovertida Belleza Capacitada Poder Autoridad Negocios

Silueta reloj de arena



1715 (Fogg, 2016)



1893 (Fogg, 2016)

La silueta reloj de arena se caracteriza por dividir el cuerpo en dos partes: la inferior y la superior. Para lograr esta forma se utilizó el corsé que bajo una seductora apariencia, esconde un verdadero instrumento de tortura, si bien realza las formas femeninas, el corsé comprime el cuerpo casi escindiéndolo en dos y en consecuencia perturba el flujo normal de la respiración y el natural funcionamiento de la fisiología de sus usuarios. Por lo que se consideraba un símbolo de posición social: su uso impedía a las mujeres hacer esfuerzos excesivos e indicaba que eran miembros de una clase ociosa. Para realzar la parte inferior se superponían hasta doce enaguas. Volviendo al cuerpo pesado en su base generando una distancia física con el prójimo. Esta silueta se presenta en varios períodos de tiempo: durante los siglos XVII-XVIII, fin de siglo XIX y principio de siglo XX, y durante las décadas 1930-1940-1950.

Durante el siglo XVII se produjo la contrarreforma, reacción de la Iglesia Católica ante la reforma protestante del siglo anterior. Durante ésta la Iglesia introduce arquitectura y pintura barroca, para revertir el distanciamiento de muchos cristianos. El monarca absolutista Luis XIV, reconociendo la influencia que el arte y la arquitectura tenían sobre la sociedad, utilizó ambos conceptos para controlar su idea de gobierno centralizado. Todos los objetos decorativos eran diseñados para expresar su estilo de vida y espíritu de orden, disciplina y control. Introdujo las reglas de etiqueta que mantenían a raya la corte. Como nuevo criterio estético aparece la rectitud entre los nobles. El cuerpo se remodelaba con el uso de corsé, otorgado una nueva vigilancia al tronco y al busto.

Las mujeres aún no tomaban parte activa en la vida política y comercial, sin embargo, en el s.XVII comenzaron a expresar sus ideas libremente con la introducción del salón, un punto de encuentro de personas que pensaban de manera similar. El matrimonio y el cuidado de los hijos se consideraban todavía principales ocupaciones de la mujer.

La industria y el comercio prosperaban gracias a la clase media urbana, teniendo la burguesía una influyente posición. Las prendas expresaban un gusto por la uniformidad. A medida que pasaba el siglo los vestidos se volvieron más exuberantes y contenidos, se reemplaza el barroco por el rococó en el que

abogaba el ornamento y las formas curvilíneas representada por la extravagancia excesiva de María Antonieta. Se impuso un nuevo urbanismo que multiplicó plazas, paseos y lugares donde se podían exhibir las amplias vestimentas. El mundo miraba a Francia como inspiración estética.

Voltaire en 1751 fue uno de los fundadores de la enciclopedia francesa con el objetivo de llevar el conocimiento al pueblo. En mayo de 1789, Luis XVI convocó en Versalles los estados generales y promulgó leyes suntuarias en las que estipulaba que los nobles, los clérigos y el tercer estado (plebeyos) debían adaptar un traje apropiado. Su enfoque no fue acertado y resultó ser una débil medida para controlar la situación. Seis semanas después, las demandas del tercer estado habían vencido a la monarquía. En diez violentos años Francia dejó de ser una monarquía absoluta y se convirtió en república.

Al final de siglo XIX y principio de siglo XX también destaca la silueta reloj de arena. Predominaba el optimismo, la ciencia y la tecnología proveían un confort cada vez mayor, las costumbres se modernizaban. Inventos, medicinas, transportes electricidad, etc. Pero la revolución industrial, poco hizo para liberar a las mujeres. Aunque la máquina de coser se ha denominado como la "democratizadora de la moda", en realidad las condiciones de las fábricas y talleres textiles eran muy duras, trabajaban 12 o 14 horas al día. Los salarios eran tan bajos que las mujeres para sobrevivir se veían abocadas a la prostitución. Después del trabajo doméstico, la industria textil era la que más mujeres empleaba.

La clase alta gozaba de ambiente glorioso, visitaban tiendas como pasatiempo. El materialismo caracteriza el espíritu de la época. Los roles sociales estaban muy marcados, mientras la moda masculina ganó sobriedad, la femenina se tornó más exuberante. Se estableció una tácita ley: "las mujeres debían exhibir el poder económico de los hombres. El siglo XIX trajo consigo un nuevo papel para las mujeres, convertidas en un símbolo de prestigio social de su marido, una esposa-florero"(Cosgrave, 2006).

Surge el romanticismo como movimiento cultural y artístico. La Belle Époque con el Art Nouveau encuentra inspiración en lo vegetal y en las formas suntuosas. Esta tendencia vuelve a la naturaleza debido al miedo a que

el auge de la máquina baje la calidad del diseño. En estos años el cuerpo de la mujer se vio forzado a la presión de prendas interiores con el propósito de alcanzar la forma de una S. Telas y encajes escondieron la silueta natural y se desdeñó la comodidad y el bienestar físico. El complicado ajuar reveló una vez más la falta de autonomía de la mujer y la necesaria asistencia para ser vestida. Cuando estaban solas las mujeres, se liberaban y utilizaban prendas amplias. La única excusa para no utilizar corsé era cuando ya estaba muy adentrado el embarazo, que no debía dejarse ver. De todos modos el s.XIX extendió posibilidades a las mujeres, se abrieron colegios de señoritas, y universidades.

Este periodo culmina con la primera guerra mundial.

Luego en las décadas de 1930-1940 reaparece la silueta reloj de arena. En 1933 Alemania al igual que Italia y Rusia fueron estados totalitarios. Con la crisis económica de la bolsa de New York en 1929, cuyas consecuencias fueron mundiales, los años 30 retornaron la feminidad. El cine, sin ser un reflejo de lo que sucedía en la realidad, fue un refugio de los sueños de riqueza y glamour para moralizar a la población. La falda se alargó y la cintura volvió a su lugar. Al haber menos ingresos la moda se vuelve más sobria, se usan menos telas y se combinan los trajes de dos piezas. En los años 40 con el nuevo conflicto bélico a

escala mundial, impondrían restricciones en los lujos y se ahorrarían tela. Por el racionalismo impuesto de la época se empiezan a utilizar prendas sobrias. "Se pensó que la falta de corsés y demás prendas interiores podría ser motivo de fatiga y desmoralización y que por lo tanto no estimularía a las mujeres a trabajar en el esfuerzo bélico" (Mulvey, Richards, 1998).

En los años 1950 también se presenta esta silueta, y coincide en que fue un periodo conservador, pero más venidero que las décadas anteriores. Hubo avances en ciencias, y mayor estabilidad económica lo que se reflejó en mejores niveles de vida. A partir de 1945 luego de las restricciones de la segunda guerra mundial, las casas de alta costura ofrecieron diseños irresistibles. La silueta en este periodo surgió como intento de restauración patriarcal contra la emancipación femenina y como producto de la negociación sexual, para que las mujeres adoptando esa figura se sintieran a la vez divas y amas de casas. El ideal luego de la guerra era casarse, tener hijos, vivir en una casa agradable rodeada de aparatos electrodomésticos y en un matrimonio para siempre. Estar guapas y cocinarle al marido. Señoritas y señoras que no podían mantener la silueta conforme a la cintura de avispa se ayudaban con fajas. Las mujeres pasaban bastante tiempo en la peluquería para alcanzar los estándares de mujeres femeninas, refinadas, coquetas pero recatadas.



1943 (Fogg, 2016)



1950 (Fogg, 2016)



SILUETA	PERÍODO	CONTEXTO	SIGNIFICANCIA ADQUIRIDA
	Siglos XVII-XVIII	Luis XIV monarca absolutista Francia como referente estético Enriquecimiento burguesía	Feminidad Conservador Rango- estatus Rectitud Compostura Orden
	Fin de siglo XIX y principio de siglo XX	Belle Époque Avances en ciencias y tecnologías	Uniformidad Moral
	1930 -1940	Período entre guerras Alemania, Italia y Rusia estados totalitarios. Crisis económica de la bolsa en NY	Disciplina Control Hogareñas Formal
	1950	Estabilidad económica en USA por el fin de la segunda guerra mundial	Mujer florero Fragilidad Sometidas

Silueta cuadrada



1805-1810 (Fogg, 2016)



1893 (Fogg, 2016)

Generalmente surge en periodos revolucionarios y como contraposición de la rígida postura del período anterior. Esta silueta en vez de resaltar las curvas, las disimula a través de telas que caen con libertad, y que se aproximan al cuerpo solo en puntos como bajo el busto o la cadera. La silueta cuadrada destaca en tres épocas principalmente: durante la primera mitad del siglo XIX, en la década de 1920 y en la década de 1960.

El primer periodo en que la distinguimos es luego de la Revolución Francesa que rompe con el Antiguo Régimen luchando por mayor igualdad, libertad, democracia, etc. Un nuevo espíritu de modernidad marcó a la sociedad. Se redactó una constitución que se basaba ahora en los nuevos conceptos de tolerancia e igualdad ante la ley. Así como el gobierno cambió sustancialmente por la Revolución Francesa, las prendas femeninas y masculinas también experimentaron un cambio radical. Los exuberantes y suntuosos ideales del rococó fueron reemplazados por la brusca práctica e independiente era de la revolución. Convertida en cuestión política, la moda se transformó en el medio de expresión de las ideas democráticas. La revolución resultó ser un gran nivelador social, en cuanto a la igualdad de clases y sexos. Lo que se ve reflejado en la vestimenta femenina ya que pudo ser mucho más asequible y al liberarse del corsé generó mayor posibilidad de movimiento a las mujeres. La utilización de menos tela y el hecho de que Inglaterra entrara en la era de la producción en masas, permitió que las prendas pudieran ser utilizadas por más mujeres. La simplicidad y el blanco se pusieron de moda, el vestido-camisa, ligero y flotante de Josefina Bonaparte, de muselina y algodón se inscribieron en esta nueva tendencia. La moda se hizo más informal. La revolución suprimió la seda, el terciopelo y el brocado, y liberó a las mujeres de prendas restrictivas: como el corsé, crinolinas, miriñaques, pelucas altas y empolvadas, altos tacones, lunares postizos, etc. El quiebre de la forma en la cintura y la curvas de las caderas fue reemplazado por la marcación del talle bajo el busto, resultando en una síntesis formal muy novedosa y semejante a la ropa interior. Así, esta silueta exhibía un cuerpo mucho más próximo, libre y natural que el modelo anterior.

Se vuelve a la corriente estética de las

formas griegas y romanas tanto en la arquitectura como en la vestimenta. Las mujeres se parecían a columnas ya que la vestimenta seguía las formas más naturalmente. Afloraron entonces las líneas del cuerpo bajo los vestidos de gasa, seda muselina y tafetán. La Revolución Francesa puso en ebullición los movimientos a favor de la mujer. Algunas mujeres pronunciaron discursos políticos en público y otras tomaron las armas. Olympe de Gouges reclama para las mujeres la igualdad ya reivindicada para y por los hombres.

En los años 20 vuelve a surgir esta silueta como respuesta a la primera guerra mundial, y a la búsqueda de mayores libertades para las mujeres. Existe un menosprecio por el corsé del período anterior, ya que les impedía realizar labores que ahora tenían que hacer. Al partir los hombres a la guerra, fueron las mujeres las que tuvieron que salir a trabajar. Cada vez estaban más incorporadas en los derechos sociales, tanto en Inglaterra como en Estados Unidos, la mujer ya podía sufragar. "No cabe duda que la guerra cambió muchas actitudes y que probablemente convenció a las mujeres de la posibilidad de conseguir más, porque también merecían mayor libertades" (Mulvey, Richards, 1998). En 1920 tras la matanza de tanto hombre joven en la guerra, cedieron ante el convencimiento que debía aprovecharse al máximo la juventud. Como contraposición los locos años 20 llegaron con el planteo de un cuerpo más próximo y tangible, con el talle a penas insinuado y apoyado en la cadera, las extremidades al desnudo para dar libertad de movimiento y la valorización de la superficie. Además aparece una conducta desafiante a las normas: fumar en público, mostrar las piernas, usar el pelo corto, etc. El automóvil ayudó a acelerar la vida. Sumado a que surgen ciertos aparatos domésticos que ahorran tiempo y trabajo, las mujeres comienzan a pasar más tiempo fuera de sus casas y tener más tiempo de ocio.

La silueta se volvió vanguardista de modo insinuante, sin perder naturalidad abandonó los quiebres en el talle y acortó el largo de la falda para un mejor desplazamiento. En aquellos años locos en que los cuerpos bailaban el charlestón, las siluetas femeninas debían parecerse a la de los muchachos. Se puso de moda un estilo de mujer andrógino. La figura no realizaba ni el busto ni la cintura. La

revolución de Coco Chanel marcó la moda en los años locos, con falda corta, busto plano y cabello corto. Incluso utilizaron corpiños que aplastaban el pecho.

El siglo XX se rebelaría de las ataduras de muchos siglos. Hasta 1914 la mujer no mostraba ni tobillos y ya en 1925 comenzaría a dejar ver sus rodillas. Las mujeres fueron cada vez más dueñas de sus propios cuerpos. Marie Stopes consolidó su tarea al fundar la primera clínica de control de la natalidad en Gran Bretaña, y abrió temas tabúes y polémicos como la sexualidad.

Y en la década de 1960 también aparece esta silueta, coincide en que es un período de rebeliones y protestas, en este caso contra la carrera armamentista de las potencias mundiales y la guerra de Vietnam. La guerra se refutó desde la empatía “hagamos el amor no la guerra” con los movimientos hippies. Se cuestionó el consumismo y sistema económico. Se buscaron cambios radicales en la sociedad que permitiera mayor movilidad social y educación más amplia. La píldora ganó un espacio revolucionario y con ella una nueva permisividad sexual para las mujeres, sumado a que en Gran Bretaña con la regulación jurídica del aborto, permitieron desde 1967 la interrupción voluntaria del embarazo. Las mujeres por primera vez fueron más accesibles íntimamente.

En 1960 se destacó un ideal de juventud dinámico y libre. Londres vivía una etapa de

euforia y las drogas se consumieron de manera común junto con el arte psicodélico.

Se puso de moda la niña mujer, de pecho plano e imagen andrógina cuyo principal exponente fue la modelo inglesa Twiggy. La moda del momento era informal, no estructurada, les pertenecía a todos y era unisex. Se liberó al cuerpo en las extremidades y se tendió a la ligereza y autonomía en el uso de textiles resistentes, tecnológicos y a la vez suaves. Mary Quant introdujo la utilización de mini faldas. Las panties significaron una revolución ya que otorgaron mayor libertad a las mujeres. Además en la década del 60 se empezó a utilizar el bikini, que si bien fue creado en 1930, no se había usado hasta este entonces. Se llevaron zapatos planos para permitir a las mujeres andar y correr después de largos periodos de zapatos con tacones. El movimiento feminista vio el corpiño como un símbolo de represión y sometimiento, por lo que la ropa interior fue transparente y muy ligera.

A partir del análisis de las coincidencias de sucesos sociales con la reiteración de la silueta, es que podemos comprender que la silueta cuadrada permite más libertad de movimiento, flexibilidad, practicidad, etc. Que es lo que se buscaba a nivel de sociedad en estos periodos revolucionarios. Por lo tanto, este tipo de prenda más holgada y simple ha ido adquiriendo esta simbología de lucha, de igualdad, de feminismo, etc.



1965 (Fogg, 2016)



SILUETA	PERÍODO	CONTEXTO	SIGNIFICANCIA ADQUIRIDA
	Neoclásico	Revolución Francesa, ruptura con el Antiguo Régimen, búsqueda de libertad política, democracia e igualdad.	Revolucionarias Igualdad Libertad Movilidad Democrático
	Década de 1920	Fin de la primera guerra mundial, búsqueda de mayores libertades para las mujeres, en cuanto al trabajo, sufragio femenino y sexualidad.	Desligado a clase social Natural Simple Asequible Espontáneo
	Década de 1960	Protesta contra carrera armamentista y la guerra de Vietnam. Surgen las píldoras anticonceptivas lo que da permisividad sexual a las mujeres.	Práctico Cómodo Juvenil Próximo Informal

“Solo si alcanzas a investigar y encuentras la esencia del mundo que vas a diseñar, puedes empezar a crear la verdad; puedes decidir saltarte las normas y ser infiel sin titubeo alguno”

James Acheson

EL VESTUARIO EN ARTES ESCÉNICAS

EL VESTUARIO EN ARTES ESCÉNICAS

Por artes escénicas se consideran todas aquellas manifestaciones que involucren el mundo del espectáculo. En éstas intervienen personajes diseñados para comunicar algo. Una herramienta para enfatizar los caracteres de los personajes es el vestuario; que tiene como función narrar y dar vida al personaje descrito en las páginas del guión.

Se denomina figurinista al diseñador de vestuario de artes escénicas. Éste a través del proceso diseño y elaboración de las propuestas, dota de significación al vestuario a través de símbolos y significados compuestos narrativa y semióticamente. Para poder diseñar teniendo en cuenta los símbolos es necesario conocerlos. El conocimiento de las categorías generales del ordenamiento de las imágenes es fundamental, para apropiarse de un modo de comunicación como fundamento sólido para la creación. El vestuario debe ir más allá de la traslación mecánica del traje histórico a la ficción cinematográfica y, para ello, el conocimiento de los elementos que caracterizan al lenguaje del vestir resulta imprescindible para manipular, alterar o recrear el vestuario (Fernández, 2015). Aunque los diseños no sean realistas, el resultado no será el mismo si se rompen conscientemente las formas, la estética, que si se parte de un desconocimiento.

Como cualquier otro ámbito creativo, resulta esencial conocer lo que ha pasado en el pasado para así avanzar en el campo de las ideas y de la tecnología, las influencias de las historias existen en cualquier disciplina de diseño y en cualquier cultura. Toda sociedad se viste y va generando significados a través de sus sistema de moda y el diseño debe entender estos códigos para saber usarlos bien. Por lo que es necesario estudiar la historia y entender de dónde adquirieron esos significados.

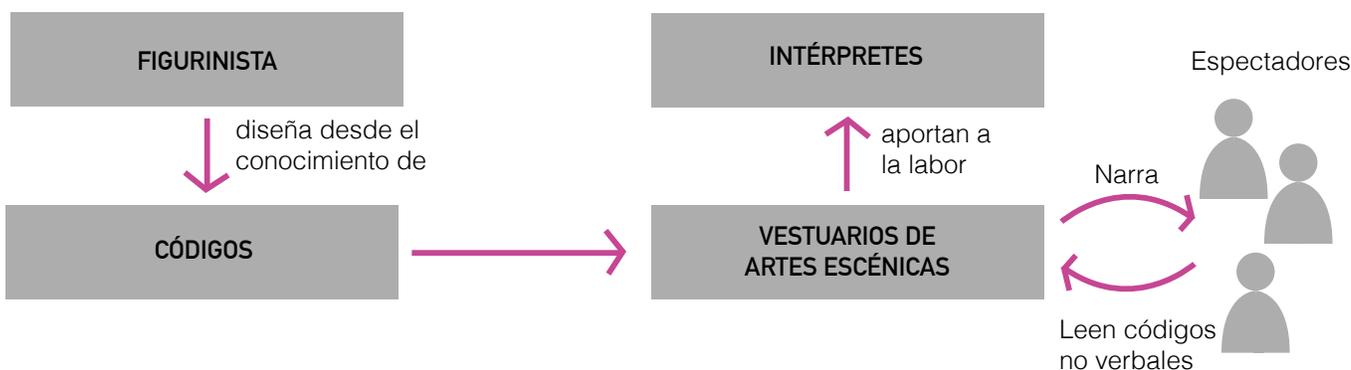
El conjunto de imágenes del cuerpo revestido se produce mediante estrategias intertextuales apoyadas por varios sistemas de signos y comunicación, como el cine a partir de su capacidad potenciadora de la sensibilidad humana a través de la complejidad de signos, discursos y formas de percep-

ción: la moda y el cine son máquinas productoras de sentido; dos discursos sociales preocupados por la forma y por el tiempo, el espacio y el cuerpo desde el punto de vista de su contenido. (López, 2011)

El trabajo del figurinista consiste en crear personajes de ficción veraces, antes de que el actor haya pronunciado una palabra, su vestuario ya a hablado de él. Parte importante del trabajo del figurinista es también ayudar a los intérpretes a matizar la psicología de un personaje. “Los detalles más nimios, que los actores casi siempre adoran, realzan sus interpretaciones en sentidos imperceptibles. Muchos actores consideran el vestuario como una guía para descubrir su personaje” (Nadoolman, 2003).

El vestuario debe ser capaz de crear un sistema interno de relaciones que posibilite al espectador una lectura que no se agote después del reconocimiento inicial de informaciones externas sobre el portador si no que se convierta en el emisor de signos en función de la acción y e la evolución del personaje (Fernández 2015). El vestuario puede anticipar la acción o centrar la atención del espectador en un personaje, acentuada por las líneas duras en el traje, colores austeros, formas rígidas, texturas ásperas, etc. o hacer evidente su evolución psicológica, un cambio en su situación económica, o anímica, a través del cambio paulatino de su indumentaria.

La silueta de un atuendo es, a menudo, lo primero que el espectador ve y lo primero ante lo que el espectador reacciona cuando el atuendo es presentado en el escenario. Es lo primero que se aprecia desde lejos, antes de distinguir tejido o textura. El volumen está íntimamente ligado con la silueta. La plenitud, la masa o la falta de ella, se aprecian de inmediato en el estilo del atuendo “ la inspiración para el diseño de la silueta debe surgir de los distintos elementos de la investigación, en especial de las formas y estructuras, o quizás de vestidos históricos. La primera etapa del desarrollo básico del diseño consiste en observar formas abstractas reunidas en la investigación y aplicarlas en un figurín” (Seivewright, 2008).



VESTUARIO ESCÉNICO SEGÚN LORETO MONSALVE

Cuerpo y espacio como transformación dinámica del lugar afectando la proximidad con los demás.
Medio para diseñar un personaje en un tiempo y acción determinada, para comunicar un discurso.

PROCESO CREATIVO

PERSONAJE

Se diseña según el texto. Base dramática autoral. Se trabaja en conjunto con el director. Es importante entender que el vestuario escénico no es necesariamente algo bello, el diseñador debe dejar de lado su ego, y diseñar desde el discurso, el vestuario debe proponer algo, debe comunicar.

Son muchos los códigos a manejar para la creación de un personaje. La suma de la acción dramática, kinésica, el vestuario, etc. comunican el discurso. Para el diseñador es fundamental el control de códigos para crear desde el conocimiento. Un ejemplo de éstos son los arquetipos que permanecen y evolucionan con el tiempo. Por ejemplo: el galán. Este arquetipo conquista y se deja conquistar, es seductor, mujeriego. En un principio se transportaba en caballo. Luego en los años 50 lo vemos aparecer con Marlon Brando en su moto, rudo. Johny Depp en el 2015 lo interpreta para Dior con animales, ícono masculino, nuevamente, rudo. En la actualidad con el cuestionamiento de género Chanel se apropia de este arquetipo y lo aplica en una mujer con Keira Knightley que también representa la rudeza de la mujer de hoy.



Marlon Brando



Johny Depp para Dior



Keira Knightley para Chanel

BOCETOS

Siendo la herramienta más utilizada para dar a entender una propuesta es necesario saber utilizarla.

El boceto va a depender lo que se quiere proyectar, existen bocetos técnicos para la confección. O se puede ser enfatizar en la atmósfera con boceto con luces y sombras, etc

Con un buen boceto se puede condicionar la puesta en escena.

Muchas veces el boceto es muy bello y luego la puesta en escena es muy distinta.

Si el intérprete comprende el diseño, el actor aprehende y puede llevar a cabo el personaje, si no queda disfrazado.

El diseñador tiene distintas herramientas plásticas de carácter simbólico para entregar el mensaje. Éste debe ser inteligente en los criterios de selección, en cuanto a su poder de síntesis en la utilización de recursos dependiendo en qué se quiere enfatizar.

SILUETA

El cambio de la silueta está completamente relacionado con los contextos sociales que están ocurriendo. En los 80 crecen las hombreras, y no es coincidencia que también sea el apogeo de la tarjeta de crédito.



Alexander McQueen
Es evidente que este vestuario no es propio de la época que representa, pero contiene elementos como la silueta, que aluden a ésta.

COLOR

La paleta de colores es fundamental para comunicar un concepto. Además está relacionado con la atmósfera que se generará en el escenario. Es importante coordinarla con el manejo de luces.



Madonna para Vogue
Se leen códigos de época a través de paleta de colores, silueta, materialidad, etc.

MATERIALIDAD

Los materiales que se usan para confeccionar las prendas se asocian a conceptos. La caída del textil es diferente dependiendo de la materialidad, y esto se percibe tanto por el intérprete como por el espectador.



Bob Wilsons
El material aporta a la comprensión de la época que interpreta, y a la tensión de la obra, por la rigidez del textil.

ÉPOCA

Aunque la época esté determinada, el discurso puede ser para otro contexto. El carácter simbólico es de acuerdo al contexto que se le asocia.



Cristian Tagliavani
Representa una época con cánones de belleza de otra.

EL FIGURINISTA

Como se ha mencionado anteriormente, para los figurinistas es necesario conocer las bases del lenguaje del vestir para poder utilizar su significado a la hora de diseñar. Tomando la indumentaria como herramienta de comunicación no verbal, se pretende aludir desde la semiótica un mensaje o un concepto. Es clave entender que moda y vestuario son conceptos distintos, las prendas de vestuarios no son prendas de calles, son prendas diseñadas para narrar sobre un personaje, y están ligadas a un discurso. Además el vestuario teatral cobra sentido al complementarse todos los personajes involu-

crados, en cambio en el espacio cotidiano es coincidencia el vestir de cada uno de los usuarios de manera independiente.

La siguiente línea basada en el texto de Echarri y San Miguel Vestuario teatral, Cuadernos de técnicas escénicas (1998), detalla de manera general las etapas del proceso de un figurinista desde que se une con el director de la obra, hasta que entregan los los vestuarios. Éstas pueden variar un poco dependiendo del figurinista, hay algunos procesos que no son tan lineales:



La primera etapa consiste en juntarse con el director. Para llegar a un buen resultado es fundamental una buena comunicación con él y con el equipo completo, para que todos conceptualicen las ideas de manera complementaria llegando así a un buen final, toda puesta en escena, por pequeña que sea, necesita una planificación, un plan de producción y gestión, siempre se trata de un trabajo en equipo, en el que creativos y técnicos deben estar bien coordinados, ya que de su buen entendimiento dependerá en gran medida el resultado (Echarri y San Miguel, 1998).

Los recuadros destacados son los de las etapas claves en donde se introduce el proyecto. En el proceso de documentación el figurinista investiga para asegurarse que los vestuarios de los personajes queden retratados con precisión, revelando su historia, edad y carácter. Generalmente se basan en la historia del traje, del arte, fotografías y el conocimiento del trabajo de otros autores para documentarse. También buscan inspiración en cuadros, museos, bibliotecas, en la calle anuncios de revistas, etc. Además se analizan los requerimientos técnicos, ya que es distinto diseñar el vestuario para un ballet, que para una obra de teatro. Y mucho más que documentarse de una época se entiende cómo codificar íconos. "El proceso de vestuario requiere de cierta psicología" (Nadoolman, 2003). Conocer a quienes llevarán los vestuarios es también es súper importante, ya que como contaba Loreto Monsalve "Hay que captar bien al intérprete, porque si el vestuario no está bien comprendido por éste, no tiene sentido, no va a saber llevarlo". En cuanto al diseño de propuestas cada figurinista tiene su propio proceso creativo, lo que si es general para todos, es que deben manejar los códigos para poder transmitir el discurso. Existen distintas herramientas para generar las propuestas, la más utilizada es el boceto, pero algunos prefieren generar maquetas para experimentar las propuestas de manera tridimensional, o trabajar por ejemplo con ropa usada. Es importante que se vea claramente el volumen y las texturas que se quieren conseguir. Para Daniel Bagnara "es fundamental generar

maquetas e ir probando, para ver como se complementan los vestuarios de los distintos personajes". En esta etapa también se van probando las telas que serían más óptimas, en cuanto a la materialidad y paleta de color. Un buen figurinista debe conocer los procesos de confección de las prendas, aunque el vestuario se mande a confeccionar a un taller, es necesario tener el conocimiento de la construcción, para no diseñar algo que no se pueda hacer en la realidad, y para comunicar bien qué y cómo es lo que se quiere hacer. En general este método pocas veces varía, lo que puede ir modificándose son los tiempos, el presupuesto y otros factores que dependen de la magnitud de la obra.



"El vestuario es el vestido que viste el intérprete, es un elemento esencial de transmisión, de una idea, de un mensaje, de una visión artística determinada [...] para conseguir que la arquitectura de ciertas formas se mantengan con sus lados bien plantados, hay un cálculo perfecto de anchuras y de largos entonces se trabaja mucho en la maqueta y luego la proporción se lleva al tamaño grande"

.Mariaelena Roqué

ENTREVISTAS

Se realizaron múltiples acercamientos a distintos figurinistas través de entrevistas o participación en foros de conversación para complementar el conocimiento sobre el trabajo de los diseñadores de vestuario teatral y comprender los procesos creativos de cada uno de ellos. Se exponen aquí pequeños fragmentos de alguna de sus opiniones.



Imme Moller

Coordinadora del departamento de vestuario del Teatro Municipal durante 28 años.

“El vestuario en el teatro se puede ver o sentir, aunque no se observe de manera explícita. Por ejemplo: si las faldas de las coristas en una ópera se ven todas del mismo largo, produce una sensación

de armonía que no se ve necesariamente, pero que, si se percibe, en cambio sí ocurre lo contrario, te aseguro que los espectadores se van a dar cuenta del desorden, aunque no lo miren, o si la soprano de una ópera es súper gordita y tiene que representar a alguien más menudo, es a través del vestuario y de las luces que uno va modificando su físico y haciendo efectos para adelgazar su contextura.”



Valentina Maldonado

Diseñadora de vestuario escénico, egresada de la Universidad de Chile 2005.

“Yo como diseñadora también soy intérprete. En un principio siempre genero una propuesta visual, un moodboard que no tiene que ver con imágenes de vestuario si no con una estética que interpreto

desde el guión y desde la conversación con el director como un look general.

La verdad es que en cuanto a la silueta trabajo por intuición, no tengo un referente específico, trabajo desde mi experiencia, y consumo mucho cine y teatro, mis colegas también son referentes. Es necesario nutrir el cerebro, leo mucho.

Los detalles son importantes. a la hora de diseñar es necesario controlar muchas variables y el boceto aguanta mucho.”



Germán Droghetti

Diseñador gráfico de la Universidad de Valparaíso, lleva tres décadas, diseñando vestuarios en teatro, ópera y ballet.

“Antes no se diseñaba una imagen, no se pensaba en esos signos de información. La visualidad ahora está siendo mucho más

exigente, hay de todo por hacer.

Un personaje sin vestuario es como que cualquiera se subiera al escenario.

A mi me gusta mucho la historia, creo que es fundamental reconocer los íconos, la historia nos da cuenta del contexto político social nos ayuda a armar el presente y el futuro”.



Elizabeth Pérez

Licenciada en Artes con mención en Diseño Teatral de la Universidad de Chile.

“En la compañía en la que trabajo, la Niña Horrible, siempre trabajamos con personajes marginados, y yo desde mi disciplina siempre pongo por delante el discurso, lo que se quiere decir. El discurso

está en lo visual, no se desarrolla necesariamente psicología de cada uno de los personajes, si no que es una puesta en escena complementaria son ideas generales. Los colores y las formas se definen por referentes. Mucho arte, cine , música y historia. El vestuario tiene opinión, es político.”



Loreto Monsalve

Diseñadora de vestuario escénico, egresada de la Universidad de Chile 2001.

“Más allá de la época, trabajamos a través de la forma, todo está diciendo algo, sobre todo en el tiempo en el que estamos viviendo en que todo es la imagen. Todo

está pensado color, forma, textura. Las asociaciones se hacen más allá del contexto histórico.

Existe una relación de amor y odio entre el vestuario y la moda, la diferencia está en que el vestuario conlleva un discurso”.



Cristina Villar

Diseñadora de vestuario, egresada del DUOC en 2004.

“Tengo tres libros que siempre reviso antes de diseñar, un libro de historia de la moda, otro de vestuario de etnias, y por último una revista antigua, que conseguí hace tiempo, esa la tengo solo por

la propuesta estética.

Para mi es fundamental trabajar en capas a la hora de diseñar, ya que de esa manera se me hace más fácil comprender las prendas por si solas, e ir modificándolas sin tener que realizar el boceto entero de nuevo”.

LAS SILUETAS EN EL CINE

La utilización de las siluetas para narrar significados ya ha sido utilizada anteriormente en artes escénicas. Se exponen aquí referentes de vestuarios de películas donde las siluetas se han manifestado desde la semiótica para comunicar características sobre los personajes. El análisis comprende en algunos casos la evolución que éstos tienen en el transcurso de la historia, y el contraste de siluetas que se observa entre los distintos personajes involucrados.

La ficha de referencia permite recordar la significancia que han ido adquiriendo las siluetas desde el contexto histórico en que han sido utilizadas. Desde este alcance se entiende lo que querían transmitir los figurinistas encargados de diseñar los vestuarios de estos personajes.

Las siluetas de los personajes se identifican desde el sostén que utilizan para la aproximación al cuerpo, como ha sido explicado anteriormente.

 <ul style="list-style-type: none"> Valores cristianos Modestia Humildad Temor Lealtad y fidelidad Subordinación Misterio Superstición Dependencia Vulnerabilidad Ignorancia Ingenuidad Infantil (desligada de grandes responsabilidades) Funcional 	 <ul style="list-style-type: none"> Individualismo Enriquecimiento económico Urbano Confianza Éxito Lujo Racional Profesional Goce de la vida Valorización del cuerpo Extrovertida Belleza Capacitada Poderosa Autoridad Negocios 	 <ul style="list-style-type: none"> Feminidad Conservador Rango - estatus Rectitud Compostura Orden Uniformidad Moral Disciplina Control Hogareñas Formal Mujer florero Fragilidad Sometidas 	 <ul style="list-style-type: none"> Revolucionarias Igualdad Libertad Movilidad Democrático Desligado a clase social Natural Simple Asequible Espontáneo Práctico Cómodo Juvenil Próximo Informal
--	--	---	---



El exorcismo de Emily Rose

Vestuario diseñado por Tish Monaghan en 2005. El personaje de Emily representa a una joven poseída, vulnerable y atemorizada por los demonios que están dentro de ella. Es una película de misterio y de realidades sobrenaturales.



101 Dálmatas

Vestuario diseñado por Anthony Powell en 1996. Cruella de Vil es el personaje villano de la película. Ella es una empresaria exitosa, calculadora, malvada, ambiciosa, excéntrica, dispuesta a hacer todo lo posible por sus caprichos.



Black Swan

Vestuario diseñado por Amy Westcott en 2010. Sometida bajo las exigencias de su madre y del director de la obra, Nina Sayers es una joven bailarina muy disciplinada, perfeccionista y controladora de sus propias acciones.



Star Wars

Vestuario diseñado por John Mollo en 1977. Leia representa a una mujer decidida a reformar la realidad desde sus ideales, lucha rebelándose contra el Emperador.



Hunger Games (Vestuario por Judianna Makovsky 2012)
 En la imagen se observa el contraste de siluetas de dos de los personajes principales de la trilogía. A la izquierda Effie Trinket extrovertida, encargada de la cosecha de personas para los juegos y a la derecha Katniss Everdeen que se rebelará contra el capitolio.



Mirror Mirror (Vestuario diseñado por Eiko Ishioka 2012)
 En esta película la silueta de Blancanieves -a la izquierda y centro- evoluciona junto con el personaje. En un principio es sometida bajo el poder de la madrastra, y luego se rebela contra ella. Contrasta con la silueta de la madrastra engreída y oportunista.



Rocky Horror Picture Show (Vestuario por Sue Blane 1975)
 Janet Weiss representa a una mujer regida por normas, con una vida estructurada por las convenciones sociales, y llega a la mansión del Doctor Frank-N-Furter donde va desprendiéndose de las reglas, lo que se ve reflejado en su vestuario.



Magenta es la sirvienta del Doctor Frank-N-Furter, quién durante su estadía en la mansión siempre tiene que estar dispuesta a realizar todas las peticiones de él. Al final de la película Magenta se empodera y se subleva de los abusos del doctor.



Alice in Wonderland (Vestuario por Collen Atwood 2010).
 En esta película se observa a través del vestuario, los distintos estados psicológicos de Alicia. Al inicio aparece como una pequeña niña asustada por sus pesadillas. Luego cuando le piden matrimonio, se siente presionada a casarse con un hombre que no le interesa, incluso se hace una ana-



logía con el corsé en la película. Ella se escapa desafiando todas las normas sociales. Apenas sucede esto se cambia el vestuario y usa un vestido más suelto que le permite realizar todas las aventuras que ocurren después. Para culminar el sueño debe enfrentarse al dragón, ella lo duda, pero finalmente aparece empoderada y decidida a ganar esa batalla.





PROYECTO

El proyecto fue abordado a través de tres aristas independientes que se intersectaron en ciertos puntos claves para poder llevar a cabo la propuesta. Estas aristas fueron: el seguimiento del proceso creativo de la diseñadora de vestuario teatral Daniela Espinoza para la obra 2202 Hijos de Puta, el desarrollo del material instrumental para complementar el método, y el diseño del vestuario teatral de la obra Memorias Ardientes de la Compañía de a tres donde se pone a prueba el supuesto basado en el significado que han ido adquiriendo las siluetas.

“Madeleine Vionet entendía muy bien el poder del tejido, porque, a diferencia de otros diseñadores, no dibujaba sus ideas, si no que confeccionaba la ropa en miniatura, sin realizar bocetos preparativos”.

Brown Cosgrave

FORMULACIÓN

FORMULACIÓN

¿Qué?

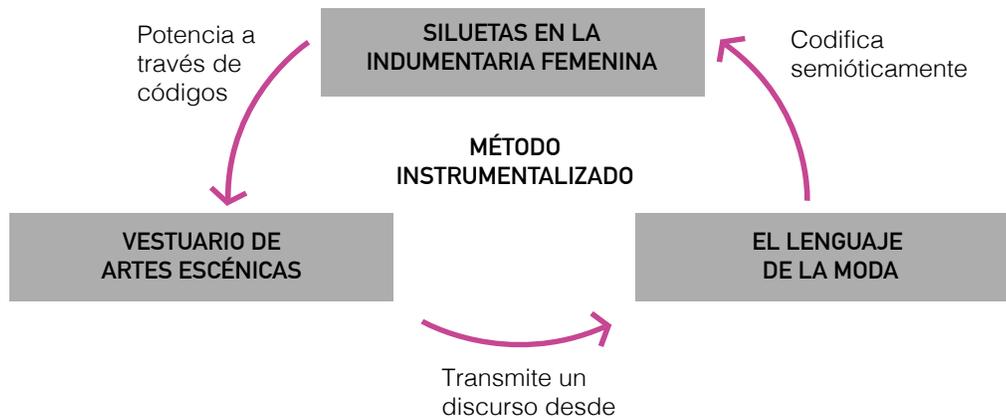
Método instrumentalizado para el diseño de vestuario teatral basado en la semiótica de la silueta de la indumentaria femenina.

¿Por qué?

Porque las siluetas contienen un lenguaje relacionado con su significancia. Son un medio de comunicación rico en símbolos.

¿Para qué?

Para potenciar y fortalecer la caracterización de los personajes en el contexto de artes escénicas.



Objetivos específicos

1. Proporcionar una nueva aproximación al diseño de vestuario escénico.

2. Reconocimiento de los códigos semióticos de las siluetas en la indumentaria femenina.

3. Incrementar las herramientas que tienen los figurinistas en el proceso de documentación y creativo.

4. Apoyar la visualización anticipada del resultado del diseño, reduciendo el margen de error en la comunicación con el director, intérpretes y confeccionador.

Indicadores verificables

Proceso del método utilizado en el caso de estudio Memorias Ardientes.

Encuesta de escala Likert a espectadores de la obra donde fue probado el supuesto. Y evaluación expertos.

Evaluación de herramienta por experimentación con Daniela Espinoza. Y por testeos autorales, caso de estudio Memorias Ardientes.

Validación con Compañía de a Tres, y por Daniela Espinoza.

PROPUESTA

La propuesta de generar un método instrumentalizado para figurinistas, se argumenta desde la oportunidad de la silueta en la indumentaria femenina como medio de expresión de símbolos. Las artes escénicas se componen en parte importante de la comunicación visual y de gesticulaciones, y es la silueta en la indumentaria quien condiciona las posturas y los movimientos transmitiendo así ciertos mensajes. Para llegar al resultado deseado por los figurinistas, es necesario para ellos tener el entendimiento del mensaje que se generan con los distintos elementos que conforman el vestuario. "El conocimiento de las categorías generales del ordenamiento de las imágenes es fundamental para apropiarse de un modo de comunicación como fundamento sólido para su creación" (Fernández, 2015). Y a partir de la comprensión, poder diseñar los vestuarios y caracterizar los personajes de manera fiel a la narración.

El método instrumentalizado se introduce en la línea general de las etapas del proceso de los figurinistas explicada anteriormente. Éste se compone de tres partes complementarias; una a modo de instructivo donde se familiariza a los figurinistas con el método explicando el supuesto y siendo una guía de comunicación no verbal. Esta parte se relaciona directamente con la etapa de documentación, ya que proporciona el primer acercamiento al reconocimiento de la semiótica de las siluetas en la indumentaria femenina y es aparece la lógica

con la que han ido adquiriendo los significados, además expone distintos referentes de vestuario, que ya han sido utilizados en contextos de artes escénicas, como por ejemplo el cine. Y finalmente describe un caso de estudio donde se ha aplicado el método a modo de ejemplo. La segunda y tercera parte se vinculan con el proceso de diseño de las propuestas de vestuario, donde a través de un block de bocetos y un conjunto de cuatro maniqués de pequeña escala de proporciones humanas exageradas, se trabaje la silueta esquema del futuro vestuario.

El hecho de que surja este proyecto es apreciable en cuanto a la importancia de la comunicación no verbal, pues como dijo Catalina Devia: "La visualidad escénica es en lo que más se ha avanzado últimamente con respecto a las artes escénicas, vivimos en un mundo en donde todo es a través de la imagen, ya no se concibe una obra sin un diseñador".

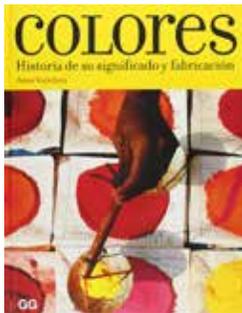
Las siluetas se generan a través del vínculo entre el plano textil y el cuerpo. Los puntos de apoyo cumplen la función de sostener la prenda sobre la anatomía, como de aproximarla al cuerpo siendo así un factor clave en el diseño de la indumentaria (Saltzman, 2007). Por lo que los maniqués son muy útiles para poder modelar los trajes, probar efectos y generar estructuras.



Con esta propuesta se pretende proporcionar un nuevo punto de partida, una nueva aproximación al diseño de vestuario escénico basado en la significancia que han adquirido las siluetas en la indumentaria femenina, para potenciar la caracterización de los personajes.

REFERENTES Y ANTECEDENTES

Para comprender mejor la propuesta de un método instrumentalizado para el diseño de vestuario teatral basado en la semiótica de la silueta de la indumentaria femenina que se compone de tres partes complementarias, se presentan a continuación distintos antecedentes y referentes que ayudan a visualizar los atributos que esta tiene. Entendiendo la propuesta como un instructivo de guía para la comunicación no verbal que toma aspectos del significado, que funciona de manera complementaria con el material instrumental, y que se introduce en una línea general de las etapas de proceso ya establecida.



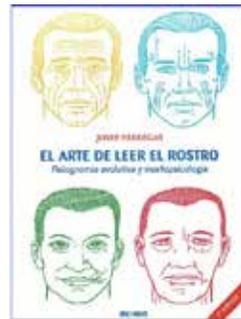
COLORES: historia de su significado de Anne Varichon

Este libro habla del significado de los colores, al igual como en la propuesta se habla del significado de las siluetas. Además explica como estos fueron adquiridos desde la historia en las distintas culturas.



Paleta de sombras de maquillaje Natural Eyes de TooFaced

En cuanto a la complementariedad esta paleta de sombras incluye un instructivo donde van explicando cómo combinar las sombras para generar una maquillaje fashion, clásico o de día. De la misma manera se pretende explicar en la propuesta cómo utilizar la herramienta según lo que se quiera lograr.



El arte de leer el rostro de Josep Fabregas

Este libro proporciona elementos para conocer los distintos rostros y lo que éstos comunican. En el curso de maquillaje teatral de la escuela se utiliza para enfatizar los caracteres de los personajes de una obra.



Maniquí de confección

El material instrumental que nunca falta en el taller de un diseñador de vestuario es el maniquí de confección, que facilita el trabajo del figurinista tanto en el proceso creativo como en la confección de los trajes.



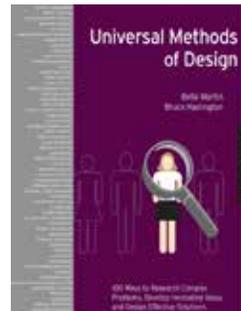
Maniqués de dibujo

Los maniqués articulados de madera para dibujantes, permiten observar las proporciones de la figura humana. Son muy útiles para los trabajos en que estas proporciones son claves, ya que sirven de guía.



Sketchbook de Fashionary

Esta libreta de dibujo insinúa la silueta femenina a partir de una sutil línea punteada para que sobre ésta se generen los bocetos de los diseños de vestuario. Se relaciona con la propuesta ya que en el material instrumental además de los maniqués contiene un block para realizar los bocetos desde la silueta.



Universal Method of Design de Bruce Hanington, Bella Martin

Este libro presenta diversos métodos para el levantamiento de información de un proyecto. Lo interesante es que explica, al igual que en la propuesta, en que etapas del proceso de diseño se introduce el método.

METODOLOGÍA

El levantamiento de información del marco en el cual se desenvuelve este proyecto, se realizó a través del estudio de distintos referentes bibliográficos y se complementó con conocimientos obtenidos en los cursos de historia de la indumentaria dictados por: María de los Ángeles Calleja en el DUOC el año 2015, y por Paola Moreno en Pontificia Universidad Católica el 2017. Además se asistió a un conversatorio sobre el diseño de vestuario teatral realizado en la Universidad Mayor durante el 2017 que tenía como panelistas a: Loreto Monsalve, Catalina Devia, Germán Droghetti y Daniel Bagnara. Asimismo se presencié una clase de diseño de vestuario escénico por Loreto Monsalve en el curso de Ramón López: Poéticas del espacio escénico en la escuela de teatro de la Pontificia Universidad Católica durante el 2018. Y para profundizar más en el usuario se realizaron múltiples entrevistas a figurinistas dentro de los que destacan: Imme Moller, Cristina Villar, Daniela Espinoza, Valentina Maldonado, Elizabeth Pérez.

Luego para el desarrollo del proyecto se utilizó una metodología basada en Research Through Design (RTD)(Frayling, 1993). RTD es una metodología que concibe la investigación de diseño basada en la práctica, el proceso de diseño en sí mismo se convierte en una forma de adquirir nuevos conocimientos. En este caso el diseño del método instrumentalizado se fue desarrollando desde el diseño de la obra teatral Memorias Ardientes.

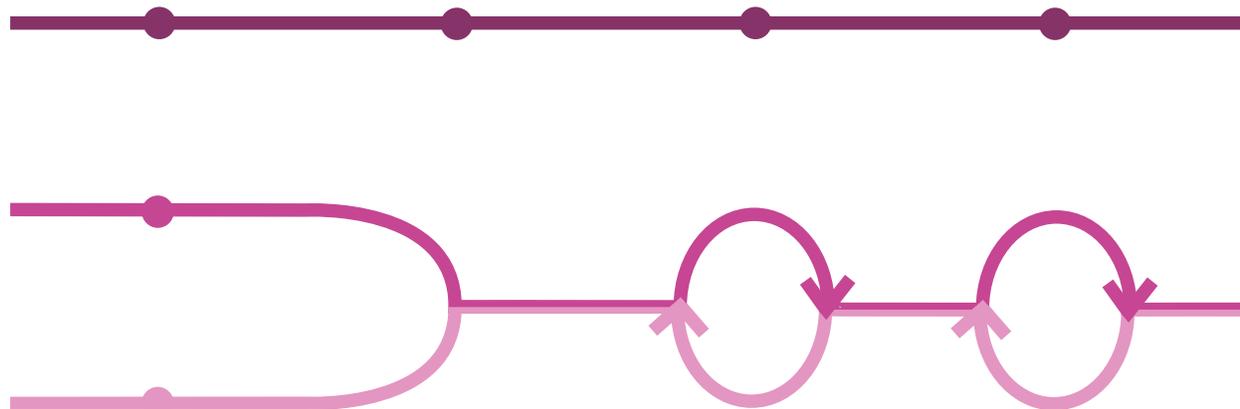
El proyecto se abordó a través de tres aristas que se produjeron de manera simultánea, intersectándose en algunos puntos claves.

Para la observación en campo y el entendimiento del proceso creativo de los figurinistas, se realizó el seguimiento del trabajo de Daniela Espinoza, figurinista, en su proceso de diseño de vestuario para la obra 2022 HIJOS DE PUTA que se estrenó en el Festival Latinoamericano de Teatro el pasado Abril. Además ella acompañó todo el desarrollo posterior del

Daniela Espinoza

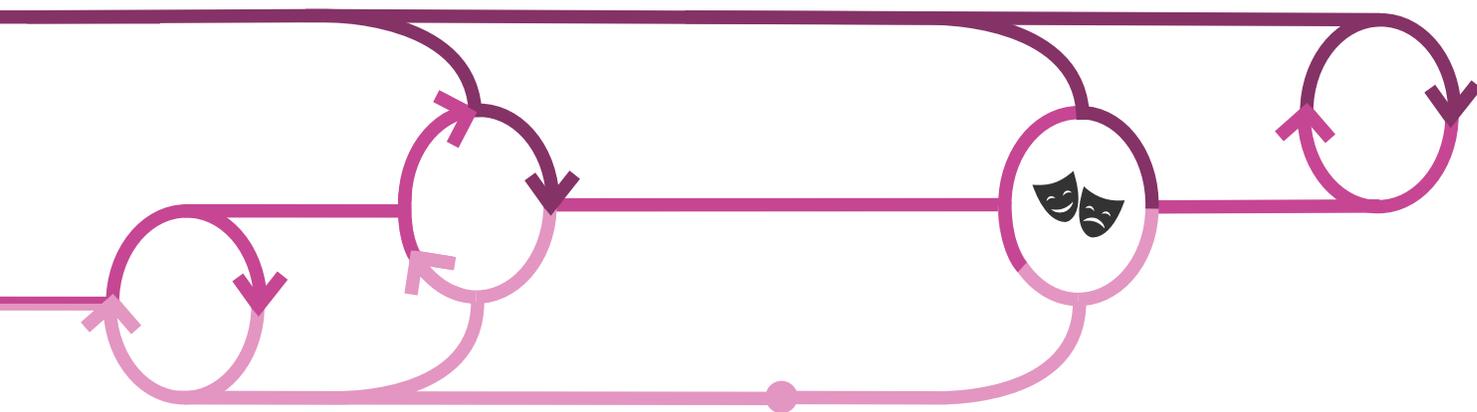
Método Instrumentalizado

Obra Memorias Ardientes



Desarrollo de vestuario teatral para obra 2022 Hijos de puta	Confeción a partir de vestuarios donados	Prueba de vestuario al elenco	Estreno obra
Experimentación de formas y materiales para el instrumento	Asociación de conceptualización de los personajes con siluetas	Primera propuesta desarrollada en bocetos	Segunda aproximación de la propuesta desarrollada en maniquies
Diálogos con la Compañía de a tres. Desglose de guión	En conjunto con los actores se caracterizan los personajes	Elección de otros elementos comunicativos en el vestuario	Elección de otros elementos comunicativos en el vestuario

proceso del proyecto en calidad de experto en el tema. De manera paralela se fue experimentando la forma y el diseño del material instrumental a través de prototipos y testeos. Al mismo tiempo, se llevó a cabo el diseño de vestuario de la obra teatral Memorias Ardientes, de la Compañía de a Tres, para poner a prueba el supuesto basado en la semiótica de la indumentaria femenina, y para afinar los procesos del método. A continuación se profundizará con mayor detalle en cada una de estas aristas.



Estreno obra

	Validación de la propuesta por experta		Observación de dos invitados expertos	Testeos a través de la experimentación
Percepción de la Compañía del conjunto de los vestuarios	Validación de la propuesta de instrumento por experta		Encuesta likert por espectadores	Últimos ajustes a partir del testeo
Reunión y aprobación de Compañía de a tres	Validación de la propuesta de vestuario por experta	Confección vestuarios	Validación desde la interpretación	

**DESARROLLO
SEGUMIENTO DANIELA ESPINOZA**

SEGUIMIENTO FIGURINISTA



Para comprender bien el proceso de los figurinistas se realizó una observación en campo basada en el seguimiento del proceso creativo de Daniela Espinoza, diseñadora de vestuario teatral, en su desarrollo de vestuario para la obra 2022 HIJOS DE PUTA que se estrenó en el Festival Latinoamericano de Teatro el pasado Abril.

Daniela es actriz y diseñadora de vestuario teatral. Hace un par de años que trabaja en la compañía Tomateatro en conjunto con Verónica Díaz, la directora.

La obra 2022 HIJOS DE PUTA fue originalmente escrita por un dramaturgo mexicano. Para participar en el concurso de obras que se darían en el Festival Latinoamericano de teatro, que tiene como objetivo el intercambio de obras entre los países, Verónica Díaz reinterpreto este guión. Finalmente la obra fue seleccionada y fueron notificadas en Febrero para estrenar la obra en Abril.

Se contó con muy poco tiempo y recursos económicos para toda la puesta en escena, por lo que fue necesario ser eficientes en la toma de decisiones. Tanto Daniela como Verónica consideran fundamental la comunicación constante entre director y diseñador para transmitir en conjunto el mismo discurso. Así que, decidieron que la mejor opción era vivir juntas en la casa del técnico de luces que también juega un rol fundamental durante el periodo de la puesta en escena de la obra para así poder tomar la mayor cantidad de decisiones juntos.

Además Daniela participó como personaje principal en la obra, por lo que debía ensayar. El tiempo apremiaba.

Verónica, Daniela y el elenco comprendido por once actores, ya habían trabajado anteriormente en conjunto por lo que

facilitó la dinámica de equipo, y la comprensión de los intereses que caracterizarían a los personajes.

2022 HIJOS DE PUTA trata de una sociedad contemporánea que se encuentra en una álgida crisis mundial y una agrupación de personas deciden marginarse para fundar una isla, una nueva comunidad basada en la democracia, el respeto y la empatía. El colapso es inminente y la isla no se queda al margen de sucesos que comienzan a vaticinar el fin de la raza humana. Un extraño naufrago aparece en la isla y junto con él, sucesos paranormales comienzan a tensionar y cuestionar los principios humanos que alguna vez fueron pilares fundamentales de esta anhelada sociedad.

Desde el enfoque de la directora se buscaba una atmósfera tensa, que representara el drama de una sociedad en decadencia, angustiada, sin salida. Daniela estuvo a cargo de la escenografía. Para producir una sensación de caos decidieron reducir el espacio del escenario a través de telas tensadas diagonalmente que bajaban desde el techo al piso. Asimismo, el juego de luces ayudó a generar este ambiente estrecho. Desde la actuación se buscaba mantener el constante movimiento de todos los personajes en este lugar hacinado para provocar la percepción del estrés de la sociedad marginada. La paleta de colores y los vestuarios se definieron bajo dos aspectos fundamentalmente: en primer lugar debían ser colores lisos ya que dentro de la propuesta estética del montaje, existía un juego de imágenes abstractas que se proyectaban en el telón y sobre los atuendos de los personajes. Y en segundo lugar se intentó ser atemporal y no remitirse a ninguna fecha, si no que fuera más conceptual.

El seguimiento se realizó a través de la observación de cada una de las etapas del proceso creativo de Daniela, pero sin intervención alguna en cuanto a la toma de decisiones.

En la siguiente página se observa paso a paso cada una de las etapas que fueron necesarias para el diseño y confección de vestuarios para la obra.

TOMATEATRO presenta:

2022

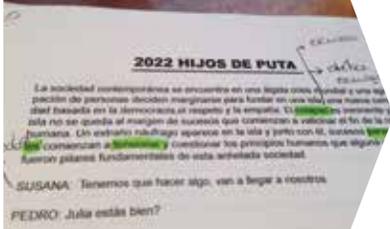
(Hijos de puta)





DIÁLOGO CON EL DIRECTOR

Como se explicó anteriormente Verónica Díaz, directora de la compañía Tomateatro ha trabajado en varias ocasiones con Daniela, por lo que saben complementarse para trabajar en conjunto. El diálogo fue constante en todo el proceso creativo de la obra, las decisiones estéticas se tomaron juntas.



LECTURA GUIÓN

Desde la lectura del guión se fueron desglosando las identidades de los distintos personajes y generando una imagen mental de la propuesta visual global a la que se pretendía llegar y particular con cada uno de los personajes. Para esto se realizó un documento Word con las características de los personajes por separado.



DOCUMENTACIÓN

La documentación estuvo guiada por la búsqueda de referentes estéticos que se vincularon con la propuesta estética que habían visualizado. La investigación se realizó principalmente en la plataforma web Pinterest. A partir de las imágenes seleccionadas, se las asociaron a un personaje en particular, o a un moodboard de representación global.



DISEÑO PROPUESTAS

Teniendo ya un entendimiento de las identidades y características de los personajes, se realizaron bocetos de cada uno de ellos. Además a modo de acercamiento de la propuesta, se incluyeron distintas muestras textiles que favorecieron la comprensión de la visualización anticipada del vestuario.



EVALUACIÓN PRENDAS

En relación a los escasos recursos económicos que se disponían para la obra, se decidió utilizar ropa donada como materia prima. Desde el trabajo en equipo, todos los actores del elenco tuvieron que recolectar prendas que se asemejaron a los bocetos y a la paleta de colores establecida. Daniela las evaluó y seleccionó para luego modificarlas.



CONFECCIÓN

Las prendas seleccionadas se asignaron a los personajes y se realizaron las modificaciones pertinentes para aproximarse a la propuesta. Algunas prendas se tiñeron, o se le agregaron elementos distintivos, a otras sólo se le hicieron ajustes para las medidas de los actores, etc.



PRUEBA DE VESTUARIO

A tres días del estreno se efectuó la única prueba de vestuario en el ensayo general de la obra. Esta prueba consistió exclusivamente en evaluar aspectos de medidas y reajustes, nunca se cuestionó si el concepto a transmitir se percibía o no.



ESTRENO OBRA

La obra se estrenó y el resultado cumplió el objetivo. Las proyecciones de imágenes se leyeron los cuerpos, y los vestuarios se complementaron entre sí para generar la atmósfera deseada.

Documentación y diseño de propuestas

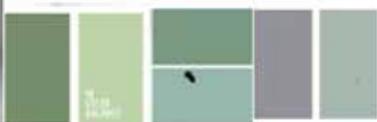
Profundizando en la toma de decisiones de Daniela, se realizó un análisis más exhaustivo en las etapas de documentación y el diseño de propuestas, ya que son en estas etapas en que se introduce luego el método diseñado.

En cuanto a la documentación en primer lugar se estudió con mayor detalle el guión del dramaturgo mexicano del cual se basó esta obra. La propuesta de él era la sociedad marginada pero visto de manera más optimista, en una isla paradisíaca, y no calzaba con lo que buscaba transmitir Verónica, la directora de esta obra reinterpretada. En conjunto Verónica y Daniela definieron lo que querían plasmar desde el vestuario sin basarse en ningún referente inicialmente. Se fijó una paleta de colores: "En el diplomado recibí una clase de simbología del color, pero ya a estas alturas lo tengo interiorizado" (Daniela Espinoza).

Luego la herramienta utilizada fue la plataforma web Pinterest, ya que según Daniela, lo único que buscaba eran imágenes que calzaran con la estética que habían acordado anteriormente, y así a través de visualizaciones ir precisándola.

El desglose de cada uno de los personajes se comprendió en relación con el intérprete que utilizaría ese vestuario, y se iba registrando en un documento Word. Por ejemplo:

5) Emilio



Algo que ayude a dar más volumen al cuerpo de Emilio. (Tonos grises y verde)

"Emilio es muy delgado y en la obra se habla de una persona corpulenta, que es el apoyo de Julia, por lo que se intenta darle volumen a su cuerpo" (Daniela Espinoza). De esta manera es como se pensaron las siluetas de todos los personajes.

Luego cuando ya estaba terminado el documento, procedió a realizar bocetos de cada uno de los personajes, y le incluyó en la misma hoja del croquis, retazos textiles para ayudar a la visualización del atuendo. Estos retazos eran telas de otros proyectos que ella había realizado anteriormente, y no serían

utilizados para la confección de los trajes, ya que iban a utilizar ropa usada para generarlos, se incorporaron solo como una manera de aproximar a lo que se quería llegar.

Al obtener las prendas donadas se evaluaron y luego se modificaron según las necesidades de cada personaje. Se expone a continuación la serie de pasos a modo de ejemplo de lo que se hizo para realizar cada uno de los vestuarios.





Para Daniela trabajar con ropa usada tiene una característica particular ya que como explicaba, debe estar dispuesta a que las propuestas varíen un poco porque es muy difícil conseguir que justo la prenda recibida calce perfecto con la imagen mental que se habían realizado. “Una vez que ya tengo las prendas me facilita el trabajo presentarlas en el maniquí, y desde ahí ir modificándolas agregándole elementos como las mangas, o realizándole pinzas, etc.”(Daniela Espinoza).

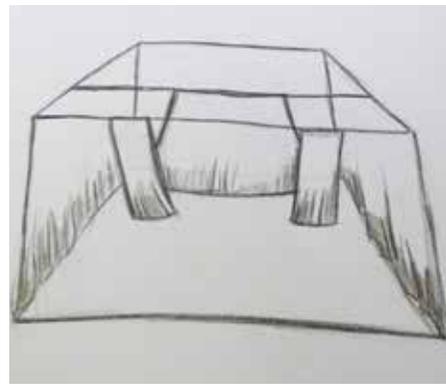
Desde la observación, el maniquí fue la herramienta clave para la configuración de todos los vestuarios. Independiente

que lo que se estaba confeccionando fuera para un hombre, una mujer, y las distintas medidas de los actores, todos los trajes fueron confeccionados a partir de la exhibición en el maniquí. En caso de que una actriz por ejemplo tuviera una talla más grande, se le agregaba al maniquí ciertos rellenos poder llegar a sus medidas.

“Aunque se de patronaje y corte es muy distinto entender la prenda cuando ya está confeccionada, que cuando se empieza de cero, porque esa blusa ya tiene su dimensión tres D, en cambio cuando yo hago mis moldes, empiezo desde una partida dos D” (Daniela Espinoza).

De todos modos ella traía consigo una carpeta de referencia de moldes por si los necesitaba, ya que en algunos casos las prendas donadas sólo se utilizaron como recurso básico de textil, y se desconfiguraron completamente de su forma inicial. Por ejemplo en el caso de una falda larga y amplia, se transformó en un abrigo largo. No era el caso más común, en general conservaban su forma inicial y se modificaban las medidas o los colores al teñirlas.

Daniela también estuvo a cargo de la escenografía, y para diseñarla se realizó un proceso similar. Desde el enfoque que buscaban transmitir del caos y la tensión de la sociedad marginada que no lograba organizarse entre sí, se pensó la escenografía para reducir el espacio y aumentar la percepción de ahogamiento con el hacinamiento de actores en el escenario. Si bien los recursos estaban limitados, con tres telas colgando de manera diagonal desde el techo hasta el piso, se logró un resultado exitoso.



CONTEXTO Y USUARIO

El seguimiento del desarrollo de la obra además de aportar en cuanto al entendimiento de las etapas del proceso de los figurinistas, contribuyó a comprender los espacios que habita y las herramientas que utiliza para cumplir sus objetivos. Estas observaciones fueron contrastadas con entrevistas y visitas a talleres de otros diseñadores de vestuario.

En general los figurinistas trabajan en sus casas, algunos tienen un espacio estipulado para su taller y otros modifican alguna habitación en la etapa de confección. Esto va a depender de la magnitud de las obras que diseñe ese figurinista. Imme Moller trabajaba diseñando los vestuarios para el teatro Municipal, ella tenía un lugar en el mismo teatro, además ella no confeccionaba los vestuarios, si no que tenía la ayuda de un equipo que lo hacía. De todos modos Imme considera fundamental que un figurinista tenga conocimientos de patronaje, porque si no va a diseñar algo sin saber si es posible de realizar o no.

Elizabeth Pérez diseñadora de vestuario de la Compañía La Niña Horrible, cuenta en la entrevista que se le realizó: “Mi casa sufre una metamorfosis cada vez que tengo que realizar los vestuarios para las obras. El living se transforma en taller”.

En el caso de Daniela que se fue a vivir al departamento del técnico de luces para reducir el tiempo en movilización, ya que ella vive en Maipú, y para trabajar en conjunto con Verónica, instaló su taller en el espacio común de ese departamento.

En las imágenes se contrastan dos talleres en el proceso de confección, y se observa la expansión necesaria de los

materiales y herramientas para poder tener todos los elementos a mano. Además se utilizan las instalaciones de la casa para realizar procesos como el teñido. Si se observa en la imagen de la siguiente página se ve cómo se está utilizando la tina del baño para teñir las telas. Con respecto a esto Catalina Devia comenta: “Uno se las ingenia, siempre van a existir limitantes en cuanto al tiempo, espacio y recursos económicos, pero hay veces que esas mismas limitantes hacen que uno tenga que darle dos vueltas antes de diseñar, y los resultados pueden quedar incluso mejores.”

Según Valentina Maldonado, el proceso de diseño de las propuestas es mucho más contenido que el proceso de confección, donde es necesario ajustar un espacio a modo de taller.

Un aspecto interesante a destacar y que se repitió en varias experiencias de los diseñadores de vestuario y en este mismo caso de seguimiento, es la necesidad de trasladarse con todas sus herramientas dependiendo de las exigencias de la obra: “Siempre estoy viajando, y tengo que llevar conmigo todos mis implementos. Por ejemplo el año pasado trabajé en el teatro de Rancagua tres semanas, luego fui a Talca, a finales de año me fui a la Serena, y ahora tengo que irme a trabajar a Buenos Aires.”

En cuanto al contraste de herramientas que se utilizan para la documentación generalmente son libros de distinta índole y se relacionan posteriormente con la indumentaria. Libros de arte, de etnias, de cultura oriental, revistas, etc. Búsqueda de referentes en internet. “...muchas de las decisiones las tomo por intuición, por mi experiencia en esta disciplina, y por la constante búsqueda que estoy



Espacio común del técnico de luces donde trabajó Daniela Espinoza.

haciendo de referentes, pero sin una obra en mente en particular, si no que consumo teatro y ópera constantemente, y así voy nutriendo mi cerebro". (Valentina Maldonado)

Para el proceso de la generación de propuestas coincide que todos los diseñadores de vestuarios entrevistados, tienen en sus talleres por lo menos un maniquí. Para todos es el instrumento clave para probar efectos y posibilidades del textil. Además casi todos utilizan el boceto como primera aproximación para plasmar lo que tienen en mente para las diferentes propuestas, aunque en general aseguran no saber dibujar figurines. Así cuenta Daniela Espinoza: "Yo no se hacer figurines, en el diplomado de corte y confección que hice me dijeron: "ustedes no son diseñadores de moda, ustedes tienen que saber representar los personajes según sus características". Así que nadie nos enseñó, yo trato de dibujar como pueda no más, o si no imprimo figurines de internet".

Elizabeth Pérez utiliza un Sketchbook Fashionary que a través de una línea sutil punteada insinúa un figurín, para diseñar las propuestas sobre este, ella realiza solo un boceto por propuesta, explica que generalmente es muy fiel a lo que dibuja. En cambio Valentina Maldonado realiza diferentes bocetos, hasta que uno la convence los suficiente, además siempre dibuja el frontal, el trasero, y el técnico. Daniela Espinoza tiene un libro de figurines, o si no los descarga de internet. Cada figurinista tiene sus métodos. Daniel Bagnara realiza pequeñas maquetas para ver cómo se complementan los vestuarios de los distintos personajes. Y Mariaelena Roqué también realiza maquetas para entender la arquitectura de los vestuarios a confeccionar.



Prenda tiñéndose en la tina del baño.



Libro de figurines de Daniela Espinoza.



Pieza de Valentina Maldonado transformado en taller.

**DESARROLLO
MATERIAL INSTRUMENTAL**

Dependiendo entonces en qué puntos se vincula el textil con el cuerpo, es como se construyen las siluetas.

A partir del conocimiento de la silueta que se quiere realizar, se dispone la posibilidad de trabajarlas desde un esquema en tres dimensiones, a modo de maniquí, para experimentar y diseñar desde la silueta como punto de partida como primera aproximación al diseño de vestuario teatral. Para eso se realizaron distintos prototipos con el objetivo de proporcionar la manera más acertada y práctica de la interacción con el material instrumental para complementar el trabajo de los figurinistas.

Anteriormente se hizo un estudio de los diseñadores de vestuario teatral para entender sus limitantes y necesidades, y analizando sus procesos podemos concluir algunos puntos importantes antes de desarrollar un instrumento: es necesario para ellos tener el conocimiento de los códigos del vestuario antes de poder diseñar, la comunicación con todo el equipo involucrado es fundamental (director, intérpretes, técnicos y confeccionador de prendas), en general el tiempo es un recurso escaso y el cambio de lugar de trabajo es común por lo que sus herramientas deben ser transportables.

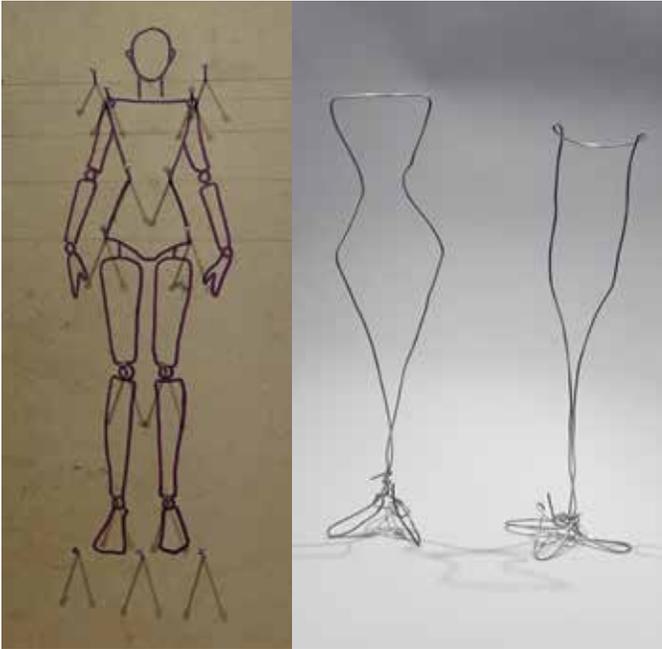
Con el proceso de desarrollo de prototipos se buscó llegar a la forma, tamaño y material óptimo que facilitara la experimentación y las posibilidades de creación desde el textil y que el material aportara a la comprensión de las siluetas y reflejara los conceptos de los personajes que se estaban di-

señando. Este proceso consistió en ensayo y error, y se iban haciendo modificaciones a partir de las imperfecciones que presentaba el prototipo anterior.

Cada prototipo fue desarrollado para que funcionara con las cuatro siluetas, luego de generar el maniquí se probaba su funcionalidad vistiéndolo para testear si era práctico y si realmente proyectaba las siluetas. En un principio estas pruebas de vestuarios esquemas se realizaron con crea y luego estos mismos prototipos sirvieron de herramienta para el diseño del vestuario teatral de la obra *Memorias Ardientes* en la que se profundizará posteriormente. Y por último, cuando se diseñó el prototipo final, este fue testeado y validado por Daniela Espinoza, diseñadora de vestuario teatral.



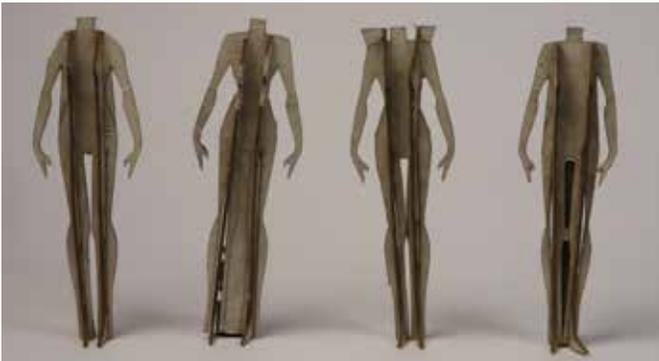
Prototipo 1



Este prototipo consistió en una base que tenía a través de clavos incrustados los puntos claves para realizar el maniquí de la silueta que se necesitara. El objetivo principal de este molde era la posibilidad de realizar infinitos maniqués como fuera necesario para la cantidad de personajes de la obra.

Presentó varios problemas que hicieron que su utilidad fuera nula. En primer lugar para realizar los maniqués era necesario utilizar un material que fuera dúctil, pero que luego para probar prendas sobre él, fuera rígido, y en general, ninguno de los materiales que se probaron cumplieron con estos requisitos. En segundo lugar el maniquí logrado funcionaba de manera bidimensional, y la propuesta pretende proyectar la silueta de manera tridimensional, en este sentido se podría haber probado con una base para generar el perfil, y que luego se incrustaran ambas partes del maniquí, pero la propuesta cada vez se volvía más compleja en cuanto al tiempo que disponen los figurinistas y en general utilizan herramientas que no les frenen más sus procesos y que les faciliten el diseño.

Prototipo 2



El segundo prototipo constaba de un molde de cartón piedra que tenía de manera prepicada las posibilidades de generar cualquiera de las siluetas, además incluía el molde lateral para generar la tridimensionalidad del maniquí. Dependiendo de la silueta que se quisiera obtener, se podían ir retirando o manteniendo ciertas partes del molde. Por ejemplo si se buscaba generar la silueta triángulo invertido se mantenían los hombros.

Si bien en este prototipo ya era posible vestir los maniqués e identificar de manera clara la silueta que se estaba diseñando, eran muy poco prácticos en cuanto a la estabilidad del maniquí, por lo que se decidió para el próximo prototipo, utilizar una base. Otra decisión que se tomó fue la de eliminar los brazos ya que dificultaban el vestir. Además el cartón piedra en cuanto a la vida útil de los maniqués, es un material poco durable. En un principio se pensó que podría ser beneficioso que los maniqués fueran desechables, pero luego se evaluó este aspecto, y en realidad es más práctico y consiente del medioambiente, que los maniqués sean duraderos.



Prototipo 3



El desarrollo del siguiente prototipo buscó destacar cada silueta por sí misma, para así poder enfatizar en la forma y que no existiera ningún trabajo previo para generar los maniqués, si no que estuvieran listos para ser utilizados y que invitaran a realizar ejercicios de exploración. Se reemplazaron las piernas en los maniqués por bases más estables, ya que no eran necesarias para la producción de las siluetas, porque todos los puntos claves donde se debe vincular el textil al cuerpo para la construcción de las siluetas están en el torso. Sin embargo las bases aún resultaron muy pequeñas y al maniobrar los maniqués para vestirlos se desvanecían. El material que se utilizó en este caso fue el poliestireno expandido ya que permitía enganchar las telas rápidamente al maniqué a través de alfileres, con el objetivo de ser un ejercicio rápido, sin necesidad de costuras.

Los resultados en cuanto a la forma que proyectaban fueron exitosos, y a la manipulación de los pequeños vestuarios también. El material funcionaba excelentemente, pero presentaba dificultades en relación a la vida útil del producto, por lo que se decidió cambiarlo.

Prototipo 4



Rescatando los aspectos positivos y los negativos de los prototipos anteriores se exploró una nueva forma de maniqués. En estos también se exageró la forma de las proporciones femeninas en las siluetas para enfatizar los conceptos que se quieren proyectar a través de la figura, y asimismo se mantuvo la independencia de cada silueta por sí misma para que los maniqués estuvieran listos para su utilización.

En este caso se empleó madera para que la vida útil de los maniqués fuera duradera y para que éstos fueran pinchables como el prototipo anterior, se les recubrió con tela.

En este prototipo ya se estaba pensando en la producción seriada de los maniqués, ya que los pasados se generaron manualmente. Por lo que en este caso se quiso utilizar alguna herramienta que los construyera. Para esto se utilizó el torno, pero no fue una solución real, ya que los maniqués no son simétricos en base a un eje, si no que van variando sus curvas. De todos modos, las faldas se realizaron en el torno, y los bustos con la máquina cierra de huincha.



Las bases se agrandaron con respecto al diámetro de las bases anteriores, y al grosor de la madera. Además se aumentó en el grosor del pilar de soporte. El resultado sin duda fue mejor pero aún habían detalles en la estabilidad que mejorar. Por lo que se decidió disminuir la altura del pilar de soporte para el próximo prototipo.

La manipulación en cuanto a la vestimenta de los maniqués funcionó bien, pero en comparación con el prototipo anterior resultaba más dificultoso ya que no permitía ser pinchado por los alfileres.

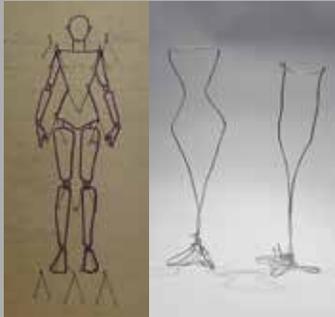
El proceso de testeos de estos maniqués coincidió con el desarrollo de las propuestas de vestuario de la obra *Memorias Ardientes*, por lo que se utilizaron con ese propósito. Más adelante se observará cómo funcionaban vestidos.

Tabla de pertinencia

Con el objetivo de visualizar todos los aspectos positivos y los negativos de los prototipos realizados, se generó una tabla de pertinencia que permite comparar y comprender de qué manera es más óptimo conseguir los atributos necesarios para el desarrollo del material instrumental final.

Los criterios se establecieron a partir de la observación de las necesidades y limitantes de los figurinistas y de el objetivo que se busca enfatizar con el material instrumental.

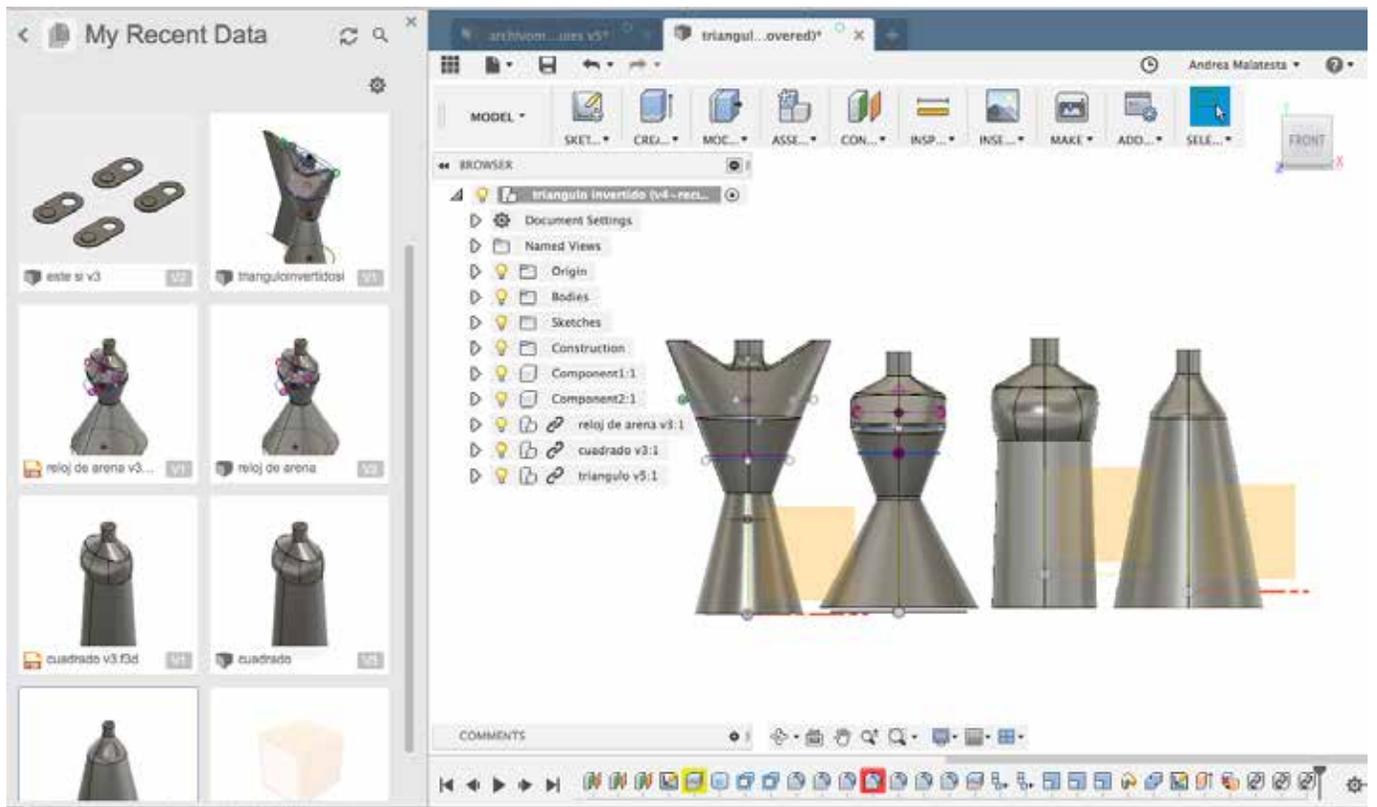
Por reutilizable se entiende que no es un material desechable, lo que al principio no se estimó necesario, pero luego se estableció como un aspecto fundamental. En cuanto al tiempo, se entiende a qué tan disponible están los maniqués. En los primeros prototipos se proponía que el figurinista realizara sus propios maniqués, pero en relación al poco tiempo que disponen se consideró como perjudicial, lo que sacrificó la versatilidad de los maniqués, ya que el beneficio que se obtenía al generarlos, era que se ejecutaban tantos maniqués

		REUTILIZABLE	TIEMPO	VERSÁTIL
Prototipo 1		1	1	3
Prototipo 2		1	2	3
Prototipo 3		3	3	1
Prototipo 4		3	3	1

como fueran necesarios para la obra. La durabilidad evalúa el tiempo de vida útil. En cuanto al tamaño todos resultaron ser un poco pequeños por lo que se aumentó para el prototipo final. Asimismo ocurrió con la estabilidad. El criterio pinchable, no fue un atributo considerado desde el principio, pero resultó ser muy útil a la hora de utilizar los maniqués, por lo que se incluyó como virtud primordial del material instrumental. Y finalmente la categoría de silueta se refiere a la lectura clara de lo que se intentará posteriormente proyectar.

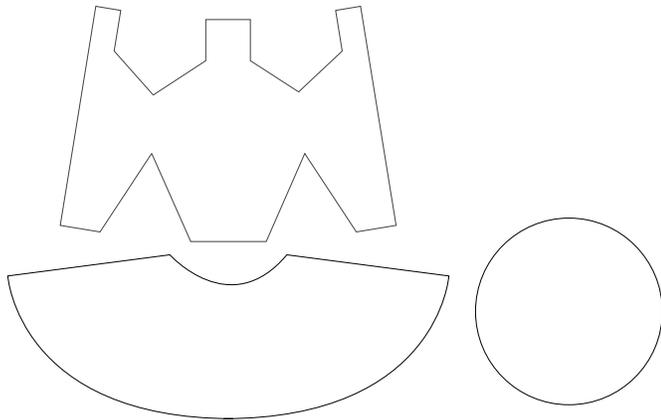
La evaluación se hizo a partir de los testeos generados a cada uno de los prototipos y se cuantificó en una escala del 1 al 3 siendo el 1 insuficiente y el 3 el máximo puntaje obtenido. Luego los resultados fueron utilizados para generar el prototipo final, y que éste cumpliera con el máximo puntaje en todos los criterios. Más adelante se explicará cómo se llevó a cabo ese proceso.

DURABILIDAD	TAMAÑO	ESTABILIDAD	PINCHABLE	SILUETA
1	1	1	1	1
1	1	1	2	2
2	2	2	3	3
3	2	2	2	3



Para proteger la superficie y para alargar la vida útil de los maniqués se decidió cubrirlos con tela. Para esto fue necesario generar moldes para luego confeccionar los forros. Cada silueta tiene su propio molde de cobertura. La tela utilizada fue franela ya que por ser tela de punto presenta una propiedad elástica que permite un buen ajuste a los moldes, además en el interior es sutilmente acolchada, y es lo suficientemente gruesa y resistente para ser pinchada constantemente sin

estropearse. En las imágenes se observa un ejemplo de molde de la silueta reloj de arena, que luego fue cortada en el textil seleccionado, para posteriormente confeccionarlo y ser colocado en el maniquí. Para una mejor terminación se aplica una pieza metálica con el objetivo de remachar el fin de la pieza textil. Cuando los maniqués ya estuvieron listos se realizó un testeo con Daniela Espinoza para evaluar su funcionalidad.



Este testeo consistió en generar trajes de fantasía en donde lo que se estaba poniendo a prueba era la usabilidad de los maniqués, y si estos proyectaban las siluetas deseadas. El resultado fue exitoso ya que cumplían con todos los atributos que se consideraron fundamentales pensando en las necesidades y limitantes de los figurinistas. El único punto que no se cumple con estos maniqués es la versatilidad, ya que como se explicó anteriormente se sacrificó este aspecto para evitar que ellos inviertan tiempo en preparar el material instrumental y se prefirió en favor de proporcionar los maniqués listos para ser utilizados, y que cada uno de éstos representara fielmente la silueta que buscaba aparentar.

De las debilidades presentadas en los prototipos anteriores se modificó el largo del pilar de soporte para asegurar la estabilidad de los maniqués. Y se prefirió que fueran pinchables ya que esto resultó ser una característica clave para la experimentación porque facilita el ejercicio haciendo que sea una práctica de empleo rápida y ágil.



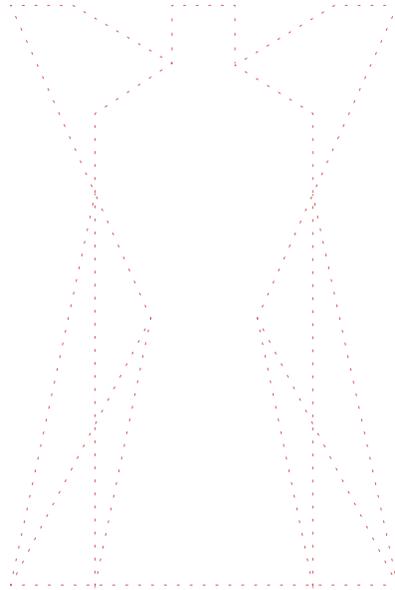
En cuanto a la materialidad Aislapol S.A, el mayor transformador de Poliestireno Expandido del país, asegura que es reconocida como empresa promotora de la salud (Ministerio de Salud y Ministerio del Trabajo), miembro activo de Salmon-Chile y presenta los siguientes certificados:

- Certificación ISO 9001

Información obtenida en <http://www.aislapol.cl/poliestireno-expandido/>

REUTILIZABLE	TIEMPO	VERSÁTIL	DURABILIDAD	TAMAÑO	ESTABILIDAD	PINCHABLE	SILUETA
3	3	1	3	3	3	3	3





Personaje

Identidad

Intérprete

Medidas



Valores cristianos
 Modestia
 Humildad
 Temor
 Lealtad y fidelidad
 Subordinación
 Misterio
 Superstición
 Dependencia
 Vulnerabilidad
 Ignorancia
 Ingenuidad
 Infantil (desligada de grandes responsabilidades)
 Funcional



Individualismo
 Enriquecimiento económico
 Urbano
 Confianza
 Éxito
 Lujo
 Racional
 Profesional
 Goce de la vida
 Valorización del cuerpo
 Extrovertida
 Belleza
 Capacitada
 Poderosa
 Autoridad
 Negocios



Feminidad
 Conservador
 Rango - estatus
 Rectitud
 Compostura
 Orden
 Uniformidad
 Moral
 Disciplina
 Control
 Hogareñas
 Formal
 Mujer florero
 Fragilidad
 Sometidas



Revolucionarias
 Igualdad
 Libertad
 Movilidad
 Democrático
 Desligado a clase social
 Natural
 Simple
 Asequible
 Espontáneo
 Práctico
 Cómodo
 Juvenil
 Próximo
 Informal

“Cada periodo de la civilización tiene su visión del mundo, y los artistas son quienes le dan forma”

André Malraux

**DESARROLLO
OBRA MEMORIAS ARDIENTES**

OBRA MEMORIAS ARDIENTES

Parte fundamental del desarrollo del proyecto fue el diseño del vestuario teatral para la obra *Memorias Ardientes*. La metodología para crear el diseño del método para figurinistas se desarrolló desde el interior de su disciplina. A través de esta obra que funcionó a modo de caso de estudio, se materializó la propuesta.

La obra *Memorias Ardientes* montada por la Compañía de a Tres, está basada en una transgresora sátira de Copi, legendario humorista, dramaturgo y narrador argentino/francés, en la que un único actor, encarna diez roles diferentes, llamada *Le Frigio*. La trama trata de una modelo travesti que envejece aferrada a un glamour imposible, ya que está enferma, y va morir. A lo largo de la obra discute con distintos personajes que se quieren aprovechar de ella y de su estado, como la editora sobre su libro de memorias, es victimizada por su nana y pelea a muerte con su madre.

“Copi posee un insólito imaginario, en el que la risa se mezcla con el terror y se desmonta todo prejuicio ético y moral, todo tabú sobre sexos y géneros. En su vasta obra, eleva a los seres más bajos del escalón zoológico a una categoría casi superior a la humana” (Teatros del Canal, 2017)

La Compañía de a Tres se compone por tres actores egresados de la Universidad Finis Terrae. Para efectos de esta obra se creó una asociación con la autora para poder desarrollar el método y para probar el supuesto basado en los significados que han ido adquiriendo las siluetas de la indumentaria femenina. La asociación fue clave ya que este supuesto sólo se puede aplicar a vestuarios femeninos, por lo que calzaba perfecto con los personajes de la obra. Además, por temas de tiempo y recursos, la obra no podía ser de gran magnitud en cuanto a la cantidad de personajes, ya que el objetivo era diseñar y confeccionar los vestuarios, para luego ser utilizados y así poder realizar algunos testeos. Se realizaron seis vestuarios, para cinco personajes.

Esta obra ya había sido estrenada por ellos el año pasado. Este año realizaron algunos cambios en el guión y agregaron a un personaje. Fue beneficioso que ya hubieran montado la obra porque permitió comparar y generar un contraste con el vestuario anterior, donde el vestuario se basó en la recolección de prendas de ellos mismos.

La asociación comenzó a principios de este semestre cuando la compañía ya tenía listo el guión y comenzarían con los ensayos. En esa primera reunión se explicaron los objetivos de dar esta obra, del discurso que se quería transmitir, que en este caso era un mensaje social, familiarizar con las personas que actualmente son marginadas, como los travestis, las nanas que muchas veces se menosprecian, los alcohólicos, todos los viciados en general. Todos los personajes en la obra están en decadencia, y es una realidad en el mundo, en la vida, y hay que saber lidiar con eso. Además se deja claro cómo hay



personas que tratan de sacar provecho de estas situaciones, o como el ser humano se aferra a cualquier posibilidad para sobrevivir. Sale a flote el instinto animal, el individualismo, donde sólo importa sobrevivir por uno mismo. En parte es el mismo mensaje que intenta transmitir Copi en la obra original. Se intenta concientizar desde la comedia. El teatro tiene eso que es muy atractivo, que a través de un medio más ameno, se pueden hacer críticas densas.

Para testeos del proyecto se realizó en el pasado Junio un ensayo general al que se invitó a aproximadamente sesenta personas como público, además se invitaron a dos expertos en el tema, el ex director de esta obra y a Daniela Espinoza, diseñadora de vestuario teatral, que también estuvo involucrada durante el proceso de diseño de vestuario de la obra. El propósito de exhibir la obra en el ensayo general era poder testear el vestuario desde distintos puntos; la observación de los espectadores, la retroalimentación de los mismos intérpretes, y la evaluación de invitados expertos. Todos estos testeos están explicados con mayor detalle más adelante.

En cuanto a las proyecciones, esta obra pretende ser exhibida en la Municipalidad de la Estrella y en Quilicura a mediados de Noviembre, ya que una de las integrantes de la compañía vive en la Estrella y otra pertenece al centro cultural de Quilicura, el cuál tiene el objetivo de aumentar las muestras teatrales en la comuna. Además están postulando a fondos actualmente y a la participación en distintos festivales.

A continuación se muestra la línea del proceso creativo que fue llevado a cabo en esta obra, y que sirvió de guía para el diseño del método.



REUNIÓN COMPAÑÍA DE A TRES

La reunión se ejecutó a modo de diálogo con el director. En el caso de esta compañía se organizan con dirección compartida entre los tres actores que la componen. Se definió el discurso detrás de la obra y se enseñaron referentes de lo que visualizaban de la estética, y registro de la obra del año anterior. El diálogo fue constante en todo el proceso creativo.



LECTURA GUIÓN

Desde la lectura del guión se fue desglosando las identidades de los distintos personajes y generando una imagen mental de la propuesta visual global a la que se pretendía llegar y particular con cada uno de los personajes.



CONCEPO IDENTIDADES ASOCIACIÓN SILUETAS

En conjunto con los actores se realizó un ejercicio fundamental para el proceso creativo basado en el método. Este ejercicio consiste en la conceptualización de las identidades de cada uno de los personajes, para que desde ahí, se puedan asociar a las siluetas que más identifiquen esas características.



DISEÑO PROPUESTAS

Teniendo ya un entendimiento de las identidades y características de los personajes, se realizaron bocetos de cada uno de ellos, complementando ese trabajo con la utilización de los maniqués donde se hicieron pruebas textiles.



APROBACIÓN Y REDISEÑOS

Para exponer las propuestas fue muy útil la visualización en maniqués ya que se pudieron ver a modo de colección, en el sentido de que en una obra los vestuarios cobran sentido en relación con los otros. Estas aprobaciones y rediseños se realizaron con la compañía por un lado y con Daniela Espinoza por otro lado. Hubo ajustes en cuanto a las conceptualizaciones y en cuanto a tecnicismos.



CONFECCIÓN

La confección se hizo en base a los reajustes de las propuestas. En general los vestuarios no eran piezas tan complejas en construir, pero en algunos casos, sin ser el objetivo principal de los maniqués, los trajes esquema ayudaron al patronaje de los vestuarios.



PRUEBAS

Durante el proceso se realizaron tres reuniones de pruebas. En general éstas consistían en el ajuste de medidas. Pero hubo un caso en una chaqueta donde si existió un rediseño en cuanto al concepto que representaba, ya que en vez de demostrar aspiraciones de superioridad, las hombreras quedaron tan grandes que remitía más a un aspecto futurista.



ESTRENO

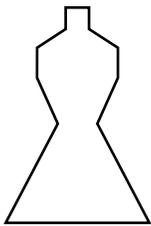
Se realizó un ensayo general en donde se convocó público, para testear distintos aspectos del vestuario. El público se componía de diversas personas, hombres, mujeres, jóvenes y más viejos.

DISEÑO DE VESTUARIO DE LA OBRA

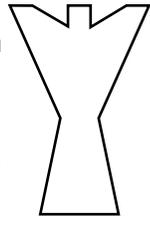
El diseño de vestuario de la obra comenzó con la visualización de referentes entregados por parte de la compañía y del registro de la obra en su primera versión. Luego continuó con el desglose de las características de los personajes desde la lectura del guión (anexado), que fue complementada con un ejercicio que se realizó con los integrantes de la compañía en donde se conceptualizaron las identidades de cada uno de los ellos. Este ejercicio fue clave para luego poder asociar los personajes a las siluetas, a partir de la significancia que éstas representan, teniendo así un punto de partida en el diseño de los vestuarios.



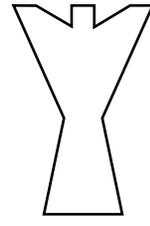
Registro vestuario de la primera versión de la obra



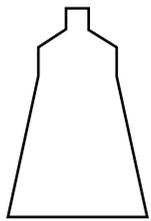
L
Sometida, delirante por su enfermedad, no quiere enfrentarse a quienes la extorsionan. Es extrovertida, vanidosa, carismática, chispeante, ex modelo, depresiva.



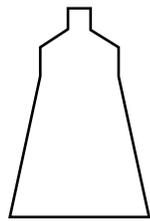
Mamá
Vividora, oportunista, aprovechadora, irresponsable, derrochadora, dominante, alcohólica, inmadura, mentirosa, extorsionadora, vengativa, manipuladora.



Editora
La máxima enemiga, mandona, explotadora, preocupada por aparentar éxito, resalta la muerte a su favor, egocéntrica, oportunista.



L (final)
Rendida, vulnerable, temeraria, cansada, fiel.



Laláh
Sobrenatural (mensajero de dios), andrógino, la muerte, misterioso.



Goliatha
Rebelde, rompe los cánones establecidos, insolente, peligrosa, frustrada por el trato que le dan. Sobreexplotada.

Luego para diseñar los otros elementos comunicativos del vestuario, como por ejemplo la paleta de colores, o la materialidad, se realizó un proceso de documentación que consistió en el estudio de la significancia de dichos elementos. En cuanto a los colores, el análisis se basó en el libro *COLORES: Historia de su significado y fabricación* (2009), que habla de lo que simbolizan los colores en ciertas culturas. Además el estudio se complementó con el texto de Pía Montalva, *Apuntes para un Diccionario de la Moda* (2017), donde detalla los distintos elementos que conforman la indumentaria ordenados de manera alfabética. En cada uno de ellos explica su importancia a partir de distintos episodios donde han sido utilizados. Y para finalizar, se realizó una búsqueda de referentes en internet para ayudar a la visualización de las propuestas. Por ejemplo las imágenes a continuación referenciaron el vestuario de L en forma e impacto.

“En sus orígenes las telas listadas se destinaron a la indumentaria de personas de dudosa reputación y/o consideradas socialmente inferiores, debido a sus actividades o estilos de vida (juglares, bufones, herejes, locos, prostitutas). Lo anterior explica por qué los uniformes a rayas son inducidos en asilos, cárceles y campos de prisioneros” (Montalva, 2017) Uno de los elementos que se utilizó para unificar todos los vestuarios dentro de la misma obra, fue la tela a rayas, ya que como explica Pía Montalva, se utilizaba anteriormente en personas de dudosa reputación, y el objetivo de lo llamativo de este vestuario era distinguir a estas personas desde lejos. En relación con la obra lo que se quiso representar es que todos estaban viviendo una vida en decadencia, al final eran todos presos de sus propias realidades. Exceptuando la muerte, a quién no se le aplica esta tela.



BOCETOS

Las propuestas fueron iterando antes de llegar al resultado final. Estos procesos iterativos se produjeron en dos momentos principalmente; con la compañía en la reunión de aprobación de las propuestas, el cambio más significativo fue el vestuario de L, que por motivos de la actuación el vestuario no iba a permitir ir desarmándose en conjunto con el personaje que se va desvaneciendo a medida que transcurre la historia. Además conceptualmente estaba transmitiendo más mensajes del que se buscaba ya que tenía un corsé, y éste está muy ligado a un periodo de tiempo. En cuanto a los otros personajes, cambiaron algunos colores para hacerlos más llamativos, ya que la estética de la obra proponía ser muy chispeante y los vestuarios no estaban tan en concordancia con esa estética. Además se agregaron algunos elementos como la capucha en la muerte, porque se buscaba tapar el rostro del personaje en un principio, cuando entraba en escena, y luego revelar su identidad.

En el caso de Goliatha (la nana) se agregó el delantal a rayas, y se incorporó en el guión la acción de sacárselo y tirarlo en el momento que se revela y se subleva de su empleadora. El segundo momento de iteración de la propuesta fue en una reunión con Daniela Espinoza, quién dio consejos sobre los materiales a utilizar en el teatro. Por ejemplo se evitan los botones si los actores deben cambiarse de ropa rápido. Y entender las necesidades de sus movimientos en acción. Por ejemplo en una escena la madre saca de un bolsillo unas petaquitas, por lo se tuvo que considerar hacer un bolsillo en su chaqueta. O en cuanto a tecnicismos en patronaje, para generar una postura con hombros erguidos si el molde de la espalda de la chaqueta es un poco más pequeña que la medida de la actriz, entonces estará obligada a mantener los omóplatos juntos lo que estirará su postura.



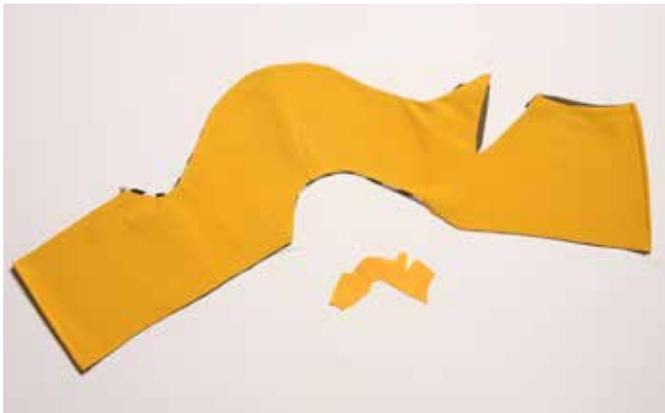
Las propuestas se fueron diseñando de manera paralela en los bocetos y en los maniqués. Ya teniendo asociadas las siluetas a los personajes se comenzó a experimentar en los maniqués las distintas posibilidades dentro de la silueta correspondiente. En un primer acercamiento a la prenda, se realizaron pruebas con papel y luego con textil, y se iban registrando los cambios en los bocetos.

Así como en general los figurinistas incluyen las muestras textiles en sus bocetos, las propuestas fueron expuestas a la compañía y a Daniela Espinoza, en los maniqués y en los bocetos. El resultado de la muestra fue muy positivo en dos aspectos; en primer lugar se agradeció por parte de la compañía y Daniela la visualización mucho más verás en el maniquí que

en el boceto, porque se puede apreciar con mucha más precisión cómo quedarán los vestuarios posteriormente, especialmente en cuanto al volumen, la textura y el color. Y el segundo aspecto que podía ser observado desde este acercamiento fue la complementariedad de los vestuarios entre sí. Ya sea por la tela a rayas, o por otros elementos que se les fueron incorporando y de esta manera facilita verlos de manera simultánea



CONFECCIÓN Y PRUEBAS



Si bien el objetivo inicial de los maniqués no se relaciona directamente con la confección ni el patronaje de las prendas, en algunos casos sirvió de guía para comprender la construcción de algunas de ellas. Las imágenes a la izquierda muestran los moldes para la chaqueta de la editora en pequeño, y luego cómo éstos sirvieron de guía para el molde final, incluso funcionó al reverso de la prenda donde iba incorporado el forro de tela a rayas.

En relación con la elección de materiales, éstos también fueron definidos a partir de su significancia. El discurso que se buscaba transmitir refiere al instinto animal del ser humano, de lo feroz, del individualismo y de lo aprovechador que puede ser el hombre. En este sentido se hizo un vínculo con materiales que tuvieran atributos animales, como el cuero y pieles. Éstos se destinaron principalmente a los personajes tenían una actitud de caza; como son la madre, la editora y finalmente la muerte, que se lleva a L. Desde la antigüedad las culturas primitivas se ornamentaban con elementos animales para atribuirse sus características, por ejemplo la utilización de plumas, o colgarse dientes está relacionado con adquirir las virtudes de esos animales.

Las telas de los otros personajes se definieron a partir de lo que se buscaba transmitir con su silueta, es decir, para Goliatha, la nana, que se identifica con silueta cuadrada, se confeccionó su vestuario con una tela más ligera, que permitiera actuar con libertad, que es lo que finalmente consigue al sublevarse. En cambio para L su falda se confeccionó con una tela más rígida, ya que al no llevar corsé, la pretina de la falda debía actuar moldeándole su cuerpo, y además se buscaba que la falda tuviera volumen acampanado.

A partir de las pruebas realizadas en sesiones de ensayo de la compañía se tomaron algunas decisiones. La tela a rayas en los forros se incorporó luego de la observación de la movilidad de los actores, donde se comprendió que por sus gestos y acciones se iba a ver la parte interior de las prendas. Por temas de medidas también se hicieron modificaciones, por ejemplo a la falda de la mamá se le tuvo que incorporar dos franjas laterales, ya que la falda confeccionada originalmente no correspondía con su talla. Estas franjas laterales siguieron la línea estética del atuendo de la madre.

A continuación se mostrarán detalles de cada uno de los vestuarios de los personajes.

MEDIDAS	SANDRA	MARÍA	SIMÓN
Hombros-pies	148 cms	135 cms	142 cms
Busto	94 cms	97 cms	102 cms
Sisa	25 cms	23 cms	25 cms
Cintura	79 cms	80 cms	88 cms
Longitud saco	45 cms	45 cms	50 cms
Cintura-rodilla	60 cms	58 cms	57 cms
Cintura piso	109 cms	98 cms	105 cms

L

A través de el rostro de la santísima muerte mexicana que llora y sufre se predicen mensajes implícitos como la muerte de L en la escena final. Además se transmiten mensajes como el sufrimiento de este personaje: diversas iglesias como la católica, rechazan su veneración, como también rechazan a los homosexuales.

La falda acampanada ayuda a la construcción de la silueta reloj de arena, para moldear el cuerpo del actor se incorporó a la falda una pretina rígida en la parte de la cintura. La elección del color púrpura está relacionado con la aspiración de prestigio del personaje.

Detalle que alude al corsé. El corsé ha adquirido la connotación tanto de atadura y sofocamiento, como feminidad y distinción. Se prefirió no utilizar un corsé si no que solo remitir a él, ya que el corsé conlleva un relación con un periodo de tiempo.



Silueta reloj de arena



L FINAL



En la parte trasera el vestido se cierra a través de una cinta. Existen distintas interpretaciones en cuanto a los amarres, en este caso se intentó aludir a la infantilidad y al ahogo.

El vestido insinúa una especie de pijama que apunta a la vulnerabilidad de la desprotección de la noche. El color pastel apunta a lo mismo, a la ingenuidad y al rendimiento del personaje, que ya cansado se entrega a la muerte, desligado de su euforia anterior. Cabe notar que la tela continúa con el argumento de las rayas.

Con este vestuario el personaje anda descalzo, como recién levantado de la cama. Y para aumentar la estética color pastel, se le incluyeron panties color blancas.


Silueta triangular



MAMÁ

La chaqueta de cuerna (insinuando cuero) con hombreras alude a lo salvaje de este personaje. El color rojo se percibe como portador de fuerza, está íntimamente relacionado con la sangre tanto de vida como de muerte.

Peto de encaje negro. El encaje por ser utilizado muchas veces en ropa interior femenina, ha ido adquiriendo la connotación de sensualidad. Este personaje se caracteriza por ser ímoral y sexualizada.



La falda al igual que la chaqueta es de cuerna. Negra en este caso, evoca el peligro y la perpetua noche de la muerte. En sus costados tiene aplicaciones metálicas aludiendo a la locura del punk.



Silueta triángulo invertido

Las medias caladas negras están relacionadas con la sensualidad ya que, por su potencia erótica, se les atribuyen la capacidad de provocar sensaciones de orden visual y táctil.



EDITORORA



Lo más característico de este atuendo son las importantes hombreras del personaje, además se enfatizan en estas a través del forro del cual ya se ha explicado anteriormente su argumento

El color amarillo se encuentra bajo el signo de la abundancia, pero en cuanto se deslustra un poco se convierte en la aridez de los desiertos. Ha sido el atributo de los dioses o la marca de la exclusión. (Varchon, 2009)



La piel en la solapa que rodea todo el cuello y torso busca transmitir las aptitudes animales de instinto de caza que tiene este personaje, ya que desea la muerte de L a su favor.

Traje de dos piezas amarillo. La configuración del traje en dos prendas combinadas es muy característica de personas vinculadas con los negocios y trabajos. Ella es la jefa de L, y es eso lo que busca aparentar.



Silüeta triángulo invertido



LALÁH

La capucha se incluyó ya que cuando el personaje entra en escena debe ser misterioso, se ignora su identidad, que luego se desvelará. Es andrógino.

El color blanco es potente en cuanto a la energía que transmite, y al ser Laláh un ser sobrenatural, el blanco ayuda a comprender la espiritualidad. El blanco ha sido un color muy ligado a ritos y cultos.

El traje es blanco y peludo. La piel se decide construir el atuendo con piel por dos razones. Primero por las cualidades animales que atribuye, y en segundo lugar, por especificaciones del guión relacionado con la obra original de Copi, donde se habla de la muerte como una ratita.



Siluetta triangular



GOLIATHA

La tela cuadrillé es un clásico de los delantales y lavores relacionadas con la limpieza. Goliatha es la nana de L que ha sido explotada laboralmente.

El delantal es un elemento que se agregó para quitarlo en el momento en que ella se subleva. Este representa las ataduras de las cuales ella se libera. Lo interesante a observar es que en el minuto en que ella se desliga del delantal, también cambia su silueta. Cuando lo tiene puesto se tiende más a una silueta reloj de arena, y cuando se lo quita se aprecia la silueta cuadrada.

Las zapatillas son calzados planos, permite a las personas estar moviéndose constantemente y les posibilita realizar distintas labores que con tacones es imposible. Además las zapatillas tienen connotación unisex, lo que es característico del mensaje y de la lucha de la silueta de este personaje.



Silueta cuadrada



TESTEOS OBRA MEMORIAS ARDIENTES

Se realizaron tres tipos de muestras a partir de la exhibición de la obra:

1. Encuesta de respuestas con escala Likert a los espectadores de la obra
2. Dos entrevistas a invitados expertos
3. Focus group a los intérpretes







ESPECTADORES

Encuesta escala Likert al público

Al ensayo general asistieron aproximadamente sesenta personas a modo de espectadores. Este público estaba compuesto por personas de distintas edades y oficios, algunos eran actores colegas de los integrantes de la compañía que son más conocedores de los elementos comunicativos del vestuario en artes escénicas, y otros que son ajenos a temas de teatro más allá de asistir por placer.

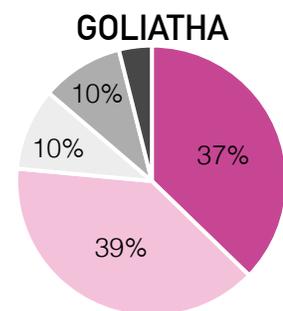
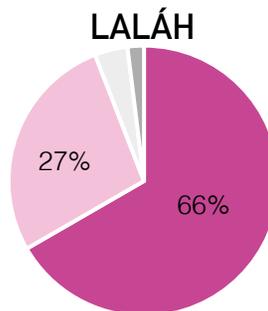
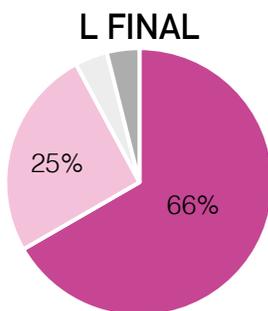
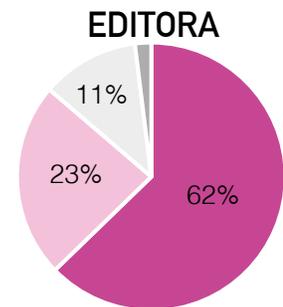
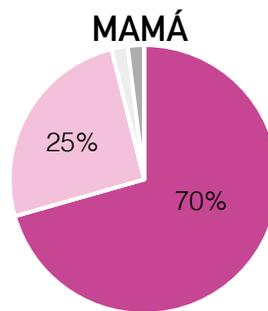
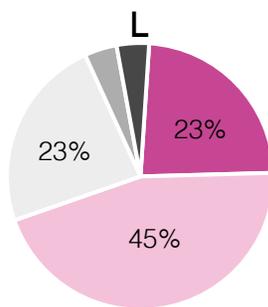
Al finalizar la obra los espectadores respondieron una encuesta de respuestas escala Likert en la que se preguntaba por cada personaje si los vestuarios transmitían los conceptos que se intentaron representar desde el diseño. Además en el reverso de la hoja de preguntas existía un espacio para comentar libremente.



	Muy de acuerdo	Algo de acuerdo	Neutro	Algo en desacuerdo	Muy en desacuerdo
El primer vestuario de L aportó a la lectura de un personaje: sometido, temerario y carismático?	<input type="radio"/>				
El último vestuario de L aportó a la lectura de un personaje: vulnerable, entregado, infantil?	<input type="radio"/>				
El vestuario de la editora aportó a la lectura de un personaje: explotador y oportunista?	<input type="radio"/>				
El vestuario de la mamá aportó a la lectura de un personaje: manipulador, derrochador e irresponsable?	<input type="radio"/>				
El vestuario de Goliatha aportó a la lectura de un personaje: insolente y rebelde?	<input type="radio"/>				
El vestuario de Lalah aportó a la lectura de un personaje: misterioso y sobrenatural?	<input type="radio"/>				

Resultados encuesta

Los resultados de las encuestas fueron en general muy positivos, por lo que se deduce que el vestuario si aportó a la comprensión de los personajes. Se observa en los gráficos que en todos los personajes se obtuvo por lo menos un porcentaje cercano al 70% que estaban de acuerdo con que el vestuario aportaba. Los que menos se entendieron fueron el de L principal, y el de Goliatha la nana. Además se recibieron algunos comentarios que ayudaron a evaluar el resultado del aporte del vestuario para esta obra. Esos comentarios han sido anexados.



CREO QUE EL VESTUARIO ~~APORO~~ APORTÓ MUCHO A QUE LA OBRA TUVIESE UNA LÍNEA ESTÉTICA COHERENTE, LIGADA AL MUNDO POP Y KITSCH.

Muy entretenido y completa la obra en su totalidad a excepción de muy pocas veces donde el rol no estaba expresado.
En cuanto al vestuario, todo increíble dejando en claro el rol de cada quien dentro de la obra.

INVITADOS EXPERTOS Y ACTORES

Se invitaron a dos expertos a la obra para luego tener sus comentarios sobre el aporte del vestuario en la comprensión de los personajes. Marcos Guzmán fue el director de esta obra en su primera versión. Él por motivos personales no pudo asistir el día de la función, pero se coordinó una reunión posterior en conjunto con la Compañía de a Tres en la que se evaluó el vestuario a partir de registros audiovisuales. Y la invitada Daniela Espinoza, diseñadora de vestuario teatral, que si pudo presenciar la obra. Además se realizó un focus group con los actores de Memorias Ardientes: María, Simón y Sandra, para comprender desde su experiencia si el vestuario había aportado a la interpretación de los personajes.



Marcos Guzmán

Es director y profesor de actuación, egresado escuela de teatro de la Universidad de Chile.

Marcos dirigió la obra Memorias Ardientes en su primera versión el año pasado, por lo que conocía las identidades de la mayoría de los personajes, exceptuando a Goliatha que se

agregó en esta segunda versión de la obra. Al momento de mostrarle las propuestas de vestuarios exhibidas en los pequeños maniqués se produjo una captación instantánea de cada uno de los personajes. A medida que se iban poniendo arriba de la mesa, iba nombrando a quien le pertenecía.

En cuanto a sus comentarios consideró muy interesante el acercamiento desde la silueta, especialmente comparándolo con los vestuarios utilizados anteriormente. "Las figuras me parecen muy coherentes con la psicología de los personaje, me gustan las formas, sin duda me parecen pertinentes [...] El recurso de las franjas es interesante, porque no es evidente, y genera una unión en los vestuarios [...] Tiene todo el sentido del mundo que a medida que transcurre la obra se vayan alocando los vestuarios. Y el amarillo está heavy".

Tuvo algunos reparos particularmente con la paleta de colores seleccionada "Me parecen un poco opacos, siento que en esta obra todo es más brillante, un poco más surrealista de lo que se ve, creo que con la iluminación de los focos se ven mejor, pero me habría gustado más chispeza. Y la polera está intensa, bonita la imagen y captura las sensaciones de L, pero el color gris se pierde con la cortina. Hay veces que es interesante que algunos detalles sean observados por los espectadores más perspicaces, pero creo que eso pudo haber funcionado más con las franjas que con este estampado., aunque sin duda la polera aporta."



Daniela Espinoza

Actriz y diseñadora de vestuario teatral.

Daniela antes de asistir a la obra ya conocía la propuesta de los vestuarios, porque se consultó con ella antes de confeccionarlos.

Además conoce a los intérpretes ya que también es egresada de la Universidad Finis

Terrae, donde fue ayudante de ellos en algún curso.

"Los vestuarios quedaron tal cuál me los imaginé cuando me mostraste los maniqués chiquititos, creo que desde ese punto de partida ya es muy valioso que la propuesta se parezca al resultado final, porque muchas veces los bocetos quedan completamente distintos a lo que se confecciona después [...] Además funcionó muy bien que los vestuarios se complementaban entre sí, y que pertenecieran a la misma línea, muchas veces uno como diseñadora, y me pasa como actriz también, intento transmitir ciertos rollos más inconscientemente como la tela con franjas en este caso, que no creo que todo el público haya captado, pero con tal de que algunos se den cuenta quiere decir que entonces aportó. [...] Yo te quiero felicitar por la confección de la chaqueta amarilla, porque no era fácil conseguir que esas hombreras se mantuvieran así puntiaguadas, se vio muy bonito.[...] El vestuario que creo que menos se entendió con la identidad del personaje fue el de la nana, pero creo que justamente me gustó porque el vestuario era todo lo contrario a su personalidad, y eso la hizo más potente aún. [...] Por último decirte lo que ya te he dicho antes, que me parece súper interesante el acercamiento desde la silueta, de repente es algo que los diseñadores teatrales no tenemos tan incorporado como quizás si el color, y resulta igual de poderoso como recurso en la puesta en escena."



María Aguilera

Interpretó a la editora y a Goliatha.
“El vestuario para mí es fundamental en una interpretación, porque creo que es primer paso para dejar de ser yo e ir entendiendo cómo funciona mi personaje [...] no se si te acuerdas, pero yo lo primero que hice cuando empezamos

a ensayar, es ponerme los zapatos del personaje, yo jamás andaría con zapatos así como los de la editora, así que ya al ponérmelos cambia totalmente mi perspectiva, en el sentido físico y en el figurativo. El cambio de usar zapatillas a tacos cambia la manera de caminar, de desplazarse y de sentirse, existe otra relación entre el cuerpo y el espacio [...]En cuanto

a la método que se llevó en esta versión de la obra, creo que una de las reuniones que más me gustó, porque favoreció mi entendimiento de los personajes a los que interpretaba, fue el ejercicio que hicimos de conceptualizar las identidades de los personajes, nunca se me había ocurrido verbalizar la personalidad del personaje, y en realidad cuando uno define ese tipo de características cada vez se va entendiendo mejor. [...]Y en cuanto a los vestuarios, creo que funcionaron muy bien, sin duda mi preferido fue el de la editora, con las hombreras. Yo tenía que interpretar dos personajes muy distintos entre sí, y en un intervalo de tiempo corto debía cambiar mi actitud, de un personaje soberbio, oportunista y que se cree superior, a uno completamente distinto que se ha generado una especie de coraza a partir de todos los abusos que ha recibido en su vida, y para mí, cambiar el vestuario ya genera toda una diferencia, te hace entrar en el personaje”.



Simón José Muñoz

Interpretó a L.
“Cuando explicaste en la primera reunión cómo funcionaba el diseño de los vestuarios desde la silueta no lo entendí hasta que vi los pequeños maniqués y vi el cambio de vestuario en el personaje principal. Aunque pareciera ser el vestido más sencillo, se cap-

taba perfectamente la vulnerabilidad en la que ella se sentía, ya no quería más guerra [...] Y luego en los ensayos con esa falda que me hacía meter la guata para adentro toda la obra, fue interesante actuar así, todo el rato contenido, reprimiendo soltar la guata. Creo que funcionó muy bien en cuanto a cómo ella se va desmoronando a lo largo de la obra. Comienza muy compuesta, guapa coqueta, muy arreglada, y a medida que pasa la obra se va desarmando, el vestuario aportó mucho en este desvanecer paulatino. [...] Siempre me va a resultar mas evidente el cambio, cuando interpreto a una mujer, o en este caso a un travesti, cuando me pongo faldas. Creo que la polera también funcionaba muy bien, sobretudo en comparación con la del año pasado, que no hablaba del personaje. Me gusta que a través del vestuario se digan cosas implícitas sobre el personaje, y esta virgen que lloraba pero que era muy femenina, representa perfecto el interior de L.[...] Algo que si creo que sería bueno calcular para la próxima vez es mi capacidad de sudar, porque al ser algodón y color gris, la polera quedó empapada y eso se veía feo.[...] Resultó muy evidente la evolución de L para mí desde el vestuario, al principio bella, luego desarmada, y finalmente cuando ya está decidida a entregarse a la muerte se suelta, se rinde, se pone a disposición de Laláh, y eso se ve perfecto en el vestuario. Además por temas prácticos, ese cambio de vestuario es tan rápido que funcionó perfecto la forma, entró por si sola.”



Sandra Galleguillos

Interpretó a la mamá y a Laláh.
“Los vestuarios siempre van a aportar a entender a los personajes, porque de partida uno no se pondría esa ropa, entonces significa que ya estás entrando en la intimidad de otra persona [...] Los vestuarios diseñados para los dos personajes que interpreté

me encantaron, el de la mamá lo encuentro además de muy potente en su mensaje, muy atractivo, muy coqueta ella. Aparte la chaqueta como me quedaba un poco chica de espalda me obligaba a tirar los hombros para atrás y tener una actitud como desafiante, así como es la mamá. Y el de Laláh aunque me moría de calor ahí adentro creo que resultó muy bien, parecido a lo que siempre me imaginé de ese personaje. Era extraño no tener brazos para actuar, en cualquier otro personaje tener una prenda que esconda los brazos sería una razón para sentirse vulnerable, pero era evidente que Laláh no los necesitaba, su poder va más allá de las posibilidades físicas. [...] En conjunto todos los vestuarios aportaron, y en comparación con la versión del año pasado es indiscutible que la ejecución de la obra mejora cuando están los elementos pensados para ella, porque por temas de recursos a nosotros nos resultaba imposible poder acceder a un diseñador de vestuario teatral que nos confeccionara las prendas para los personajes, así que un poco se parcha con lo que conseguimos en nuestros closets, pero obvio que en conjunto no funciona tan bien y que hay prendas que desentonan.”





EL MÉTODO

A partir del desarrollo del proyecto es cómo se tomaron las decisiones que estructura finalmente el método para proporcionárselo a figurinistas y que sea aplicable al diseño de vestuario de otras obras de teatro.

“Yo creo en la creación informada por la teoría, informada por la investigación. Pero también creo en la investigación informada por el arte.”

Andrés Kalawski

APLICACIÓN MÉTODO

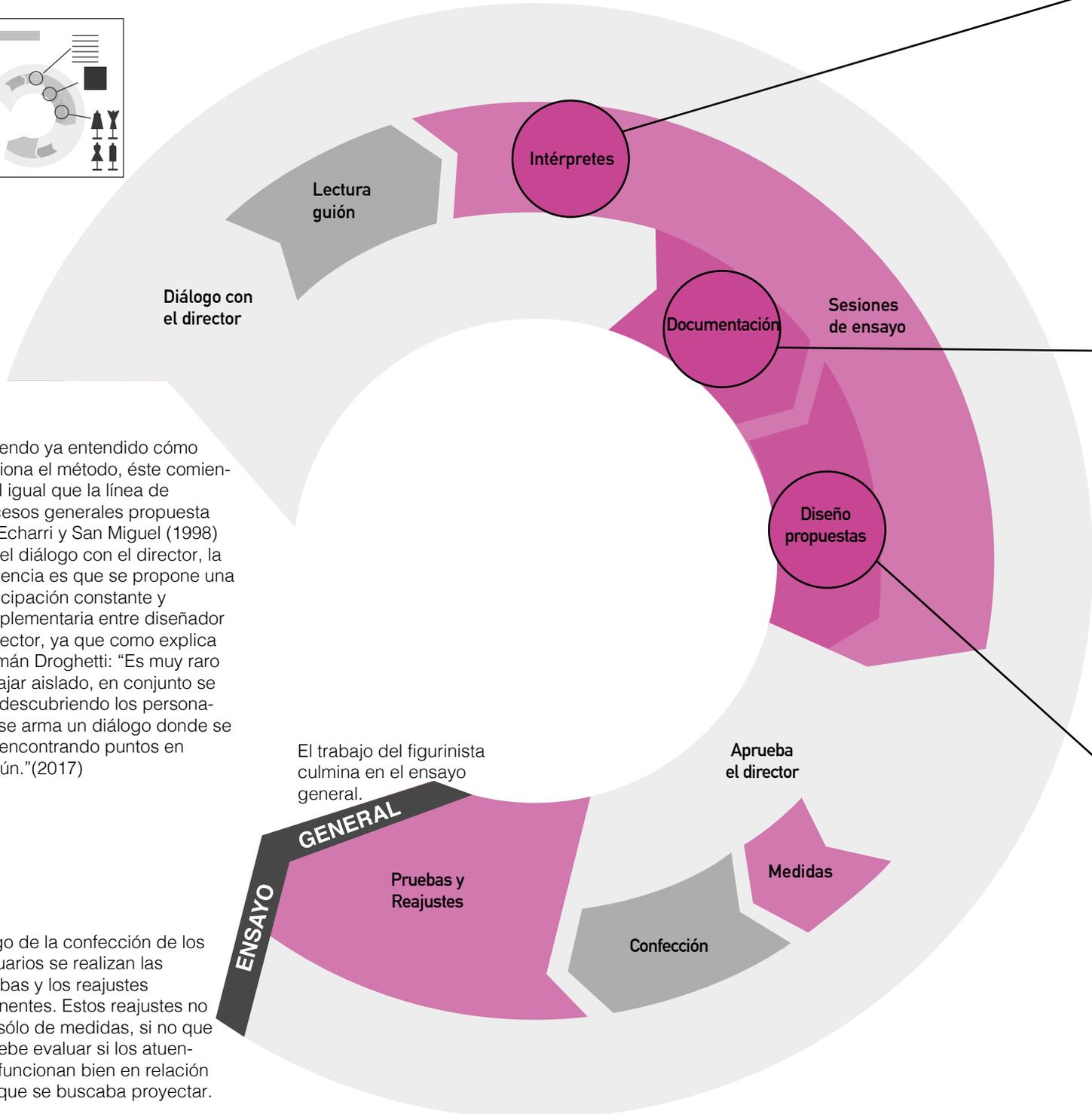
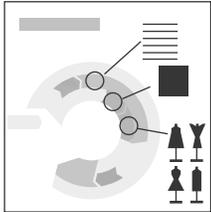
APLICACIÓN MÉTODO

El método instrumentalizado para figurinistas se introduce principalmente en tres etapas del proceso creativo del diseñador de vestuario teatral (rosado). Pero modifica el proceso lineal en general, ya que lo postula como un proceso más iterativo y colaborativo entre todo el equipo involucrado en la obra de teatro, porque se considera

fundamental que todos trabajen hacia el mismo objetivo. Luego de los dos primeros pasos, que son el diálogo con el director y la lectura del guión que son muy importantes para definir cuál es el discurso que se querrá transmitir con la obra, se introduce el método para diseñar los vestuarios desde el acercamiento de la silueta.

Familiarizarse con el método

En primer lugar los figurinistas deben familiarizarse con el método a través del instructivo que viene en el toolkit, especialmente en el primer uso, luego quedará como referencia de consulta.



Teniendo ya entendido cómo funciona el método, éste comienza al igual que la línea de procesos generales propuesta por Echarri y San Miguel (1998) con el diálogo con el director, la diferencia es que se propone una participación constante y complementaria entre diseñador y director, ya que como explica Germán Droghetti: “Es muy raro trabajar aislado, en conjunto se van descubriendo los personajes, se arma un diálogo donde se van encontrando puntos en común.”(2017)

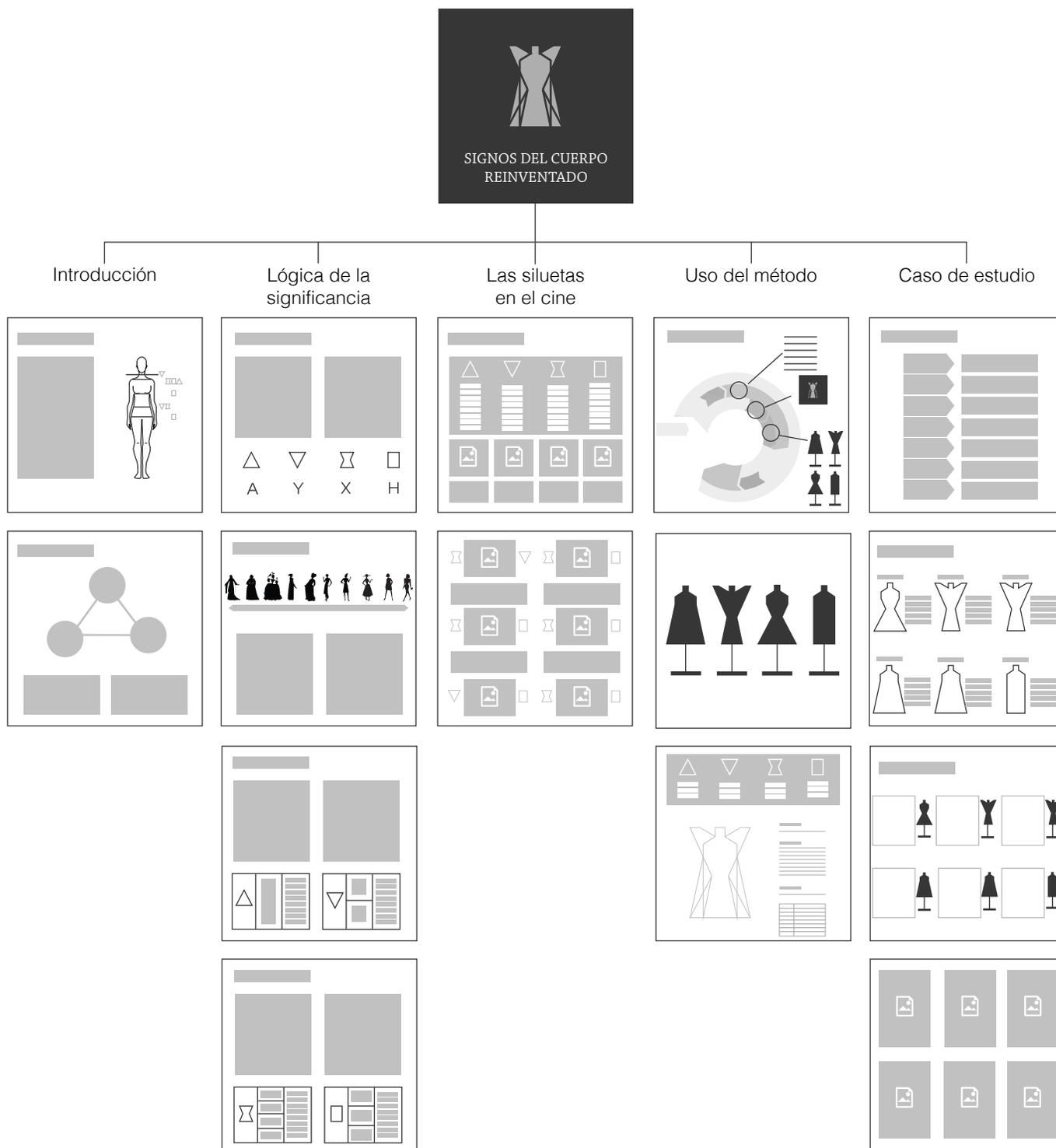
Luego de la confección de los vestuarios se realizan las pruebas y los reajustes pertinentes. Estos reajustes no son sólo de medidas, si no que se debe evaluar si los atuendos funcionan bien en relación a lo que se buscaba proyectar.

INSTRUCTIVO

El método será proporcionado a los figurinistas a través de un toolkit que incluye los maniquíes, el block de bocetos y un instructivo en el que se explica cómo implementar el método en el diseño de vestuario teatral.

En este aparece la lógica con la que las siluetas han ido adquiriendo su significancia. Además expone distintos referentes de vestuario que ya han sido utilizados en contextos de artes

escénicas como por ejemplo el cine. Y explica cómo funciona el método para que los figurinistas de manera autodidacta lo implementen en el diseño de vestuarios para alguna obra, o cualquier manifestación del mundo del espectáculo. Esta explicación estará complementada por el caso de estudio, *Memorias Ardientes*, en el que fue aplicado el método. A continuación se presenta un árbol de contenido de las secciones del instructivo.

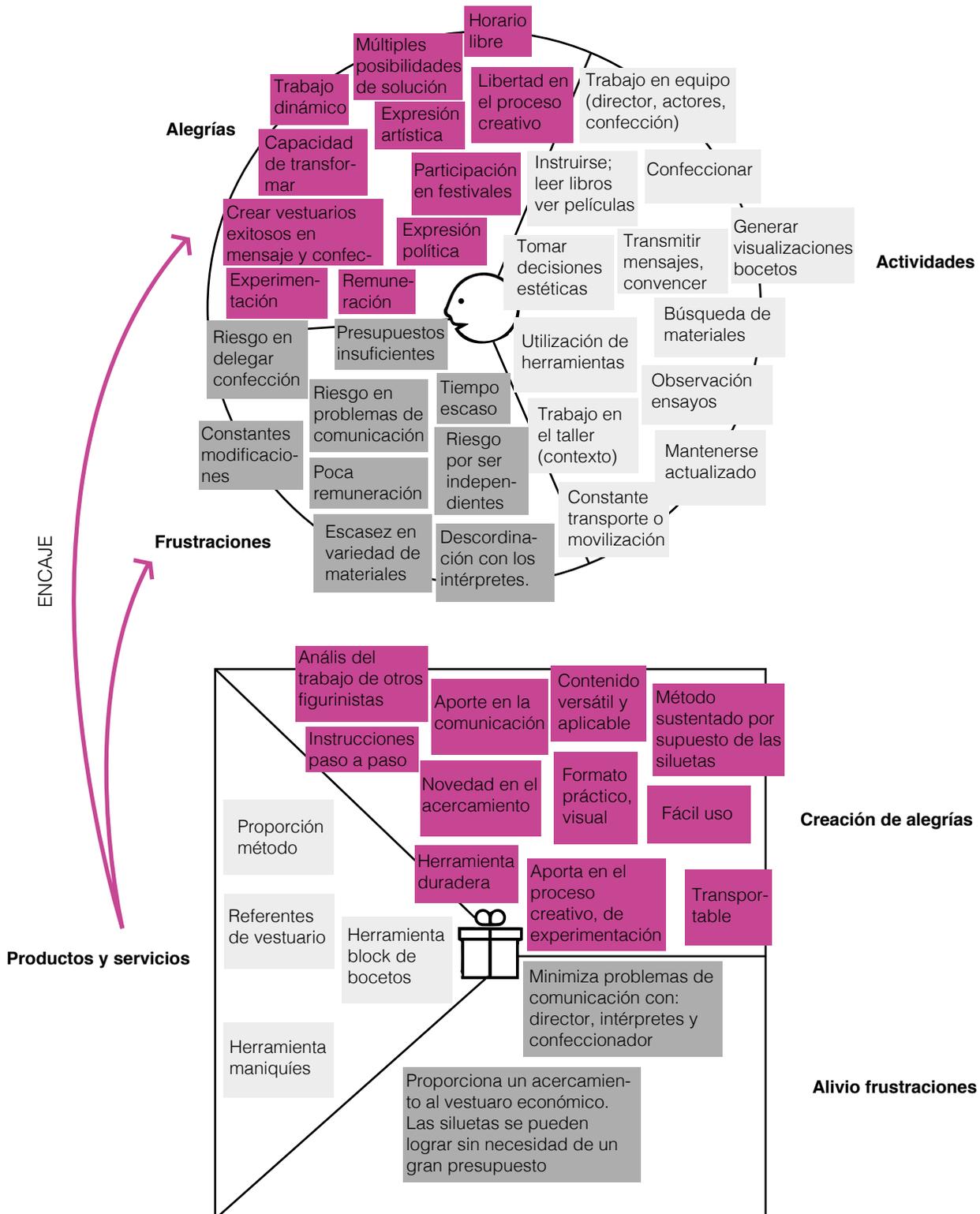


PLAN DE IMPLEMENTACIÓN

PROPUESTA DE VALOR

Para generar la propuesta de valor fue clave el seguimiento de la diseñadora de vestuario Daniela Espinoza y las entrevistas a los otros figurinistas, ya que resulta imprescindible conocer bien al usuario a quién se le va a diseñar, sus frustraciones y alegrías. Asimismo el aporte del constante feedback permitió que las propuestas evolucionaran.

Estos esquemas de perfil de usuario y de mapa de valor basados en Strategyzer, permiten visualizar el panorama general de los figurinistas, sus actividades, alegrías y frustraciones, y cómo la propuesta del método instrumentalizado encaja creando más alegrías y aliviando algunas frustraciones.



LIENZO DEL MODELO DE NEGOCIO Y PROCESO DE PROTECCIÓN Y TRANSFERENCIA

Este lienzo de Strategyzer, es una herramienta que sirve para definir y crear el modelo de negocios de la propuesta basado en los usuarios, oferta, infraestructura y viabilidad económica del proyecto.

El recuadro de segmento de clientes está íntimamente ligado con el esquema anterior de perfil del usuario. Asimismo el punto de propuesta de valor se relaciona con el esquema de valor de la página anterior.

El toolkit pretende ser proporcionado a figurinistas en puntos de ventas que ellos frecuentan. Éstos fueron precisados a partir de lo que ellos comentaron en las entrevistas: tiendas de textiles (generalmente calle Independencia), cordonerías, mercerías, librerías, tiendas de manualidades, etc.

Además se aspira a una estrategia local-global a través de ventas por una página web para poder llegar a más usuarios, entendiendo que el campo laboral para figurinistas en Chile es reducido.

The Business Model Canvas

Designed for: _____ Designed by: _____ Date: _____ Version: _____

<p>Key Partners </p> <p>Distribuidores de productos relacionados con manualidades, librerías y confección: mercerías, blorchería, cordonerías y sederías.</p> <p>Alianza con socio fabricante: productor del toolkit</p>	<p>Key Activities </p> <p>Producción y entrega del Toolkit</p> <p>Renovar periódicamente referencias en Plataforma web</p>	<p>Value Propositions </p> <p>Novedad en el acercamiento de diseño de propuestas</p> <p>Análisis del trabajo de otros diseñadores de vestuario escénico</p> <p>Experimentación (a través de instrumento) en el proceso creativo de las propuestas de vestuario</p> <p>Facilita la comunicación del concepto detrás del vestuario, y de la confección</p> <p>Transmite mensaje desde un recurso económico</p>	<p>Customer Relationship </p> <p>Atención personal a través de vendedores en locales.</p> <p>Onilne: Autosevicio en la página web</p>	<p>Customer Segment </p> <p>Nicho de mercado orientado a un segmento específico de usuarios. Por lo que el proyecto se adapta a sus requerimientos. Ellos son los diseñadores de vestuario teatral, definidos como figurinistas</p>
<p>Key Resources </p> <p>Físicos: matriz poliestireno expandido</p> <p>Intelectual: análisis de referencias de vestuarios escénicos.</p>	<p>Cost Structure </p> <p>Inversión inicial: Conformación empresa Marca Implementación Plataforma web Matriz</p> <p>Costes operación: Fabricación: depende del volumen de producción del toolkit.</p>	<p>Channels </p> <p>Propio: página web, ventas online. Socio: Ventas en distribuidoras de elementos de manualidades, librerías y relacionados con confección: mercerías, cordonerías y sederías.</p>	<p>Revenue Streams </p> <p>Venta de productos: Toolkit completo Maniquí individual</p>	

This work is licensed under the Creative Commons Attribution (Share Alike) 3.0 Unported License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/> or send a letter to Creative Commons, 575 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.
Copyright Canvas: Strategyzer AG
 The makers of Business Model Generation and Strategyzer
Sketch template by:
 Tobias Tiefert | Branding & User Experience
www.tobias Tiefert.com

Strategyzer
strategyzer.com

Por las características de este proyecto, el proceso de protección y transferencia, debe realizarse a través de la gestión de la propiedad industrial del mismo. Este proceso supone el desarrollo de la gestión de una patente bajo la ley número 19.342 regulada por INAPI, Instituto Nacional de la Propiedad Industrial, que protege los derechos de los inventores. Según la política de propiedad industrial de la Universidad Católica de Chile, por haber proporcionado un uso significativo de los medios que la UC, como equipos y materiales para la investigación, la marca y servicio de los funcionarios, actuará como titular dentro del registro, mientras que se mantiene el

derecho de autor al nombre de la autora. Este proceso se realiza a través de un concurso en el que los ganadores reciben el financiamiento de la patente por la Universidad a través de la DTD, Dirección de Transferencia y Desarrollo. La Universidad garantizará siempre al inventor a recibir parte del beneficio económico, y ésta mantendrá siempre el derecho a usar en forma gratuita y permanente la obra o invento para sus fines educacionales. Los beneficios económicos que perciba la Universidad como producto de la comercialización, se distribuirán de la siguiente manera: 50% inventor, 30% Facultad y 20% Universidad.

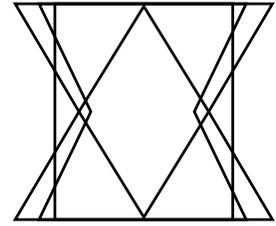
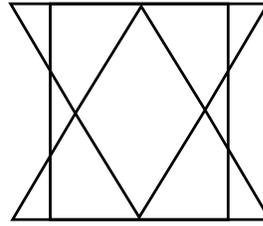
PROYECCIONES

La marca

Para que el método se proporcione a los figurinistas es necesario generar una marca que se encargue de la distribución del Toolkit.

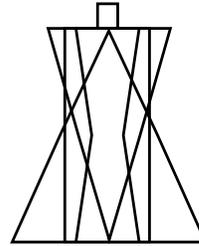
Como punto de partida se generaron visualizaciones de un posible logo basado en las cuatro siluetas características de la indumentaria femenina.

El nombre SIGNOS DEL CUERPO REINVENTADO surgió a medida que se iba realizando el proyecto, dándole énfasis a lo importante que resulta modificar la anatomía y lo que esto significa en la sociedad.



Página web

En Chile es reducida la cantidad de figurinistas, por lo que para tener un mayor alcance de usuarios es necesaria la generación de una página web en la que pueda vender de manera online y con despacho al exterior. Además ésta se podría mantener vigente con la constante innovación de análisis de siluetas en contextos de vestuarios escénicos.

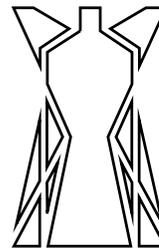


SIGNOS DEL CUERPO
REINVENTADO

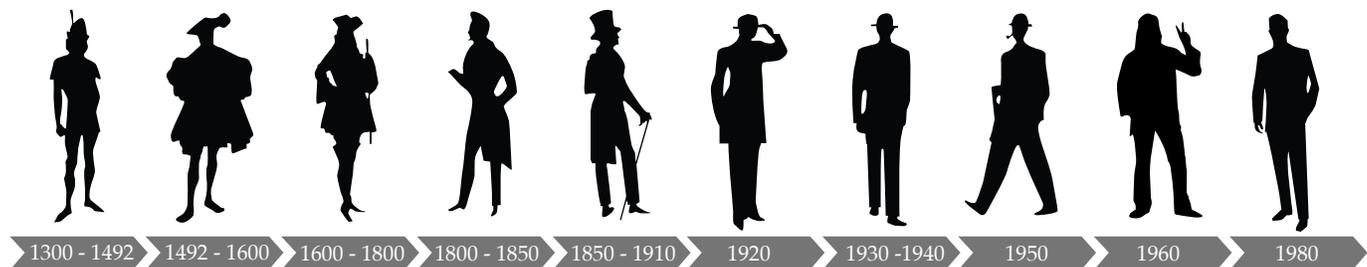
Ampliación de línea de productos

Para que este método pueda ser versátil a todas las obras de teatro y no solo a las que refieren a temas femeninos sería óptimo la realización de la versión masculina del toolkit.

Como primer acercamiento al análisis de los significados que han ido adquiriendo las siluetas masculinas se presenta a continuación la línea del tiempo de las siluetas masculinas basada en la Silhouette Timeline de Kent State University Museum.



SIGNOS DEL CUERPO
REINVENTADO

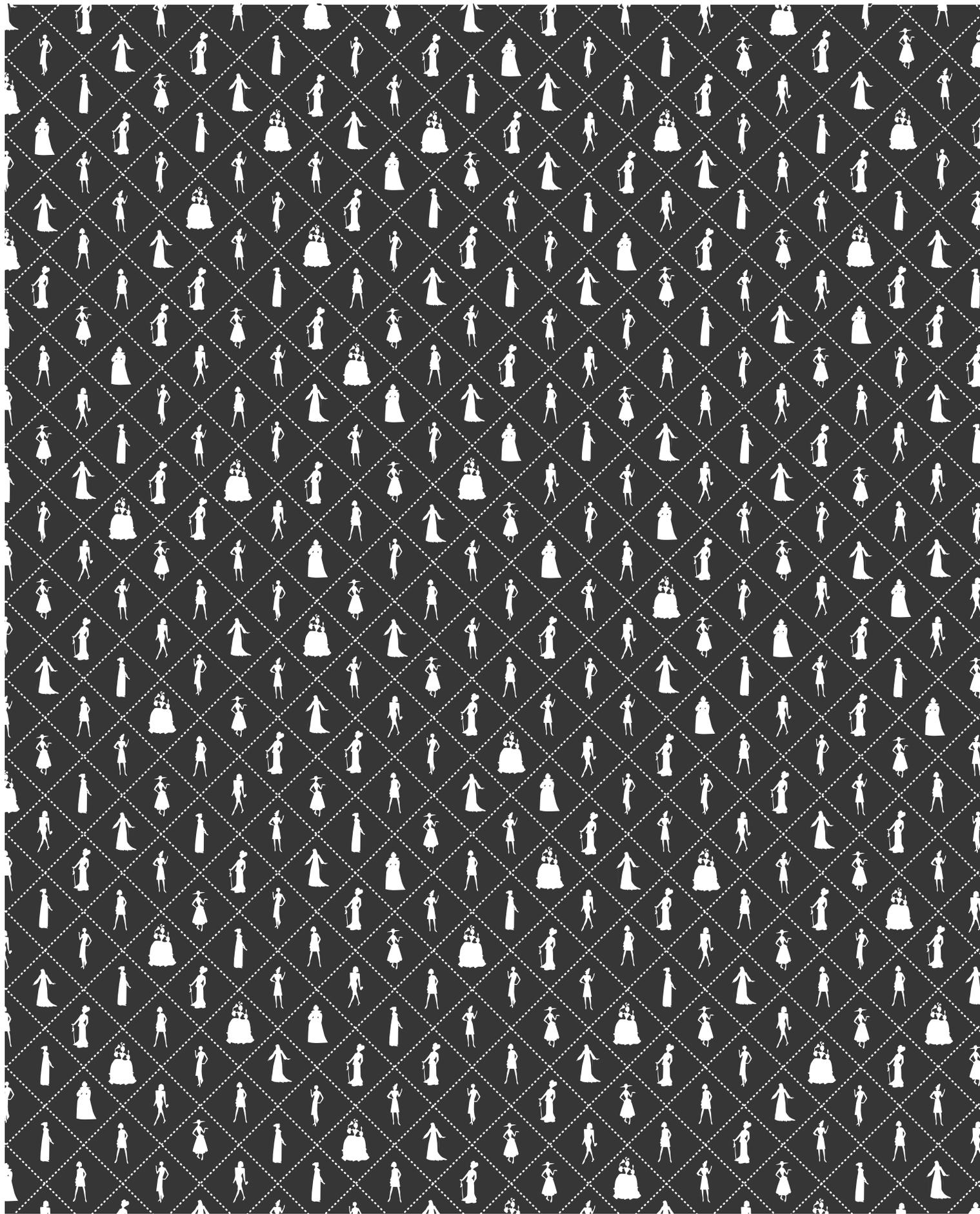


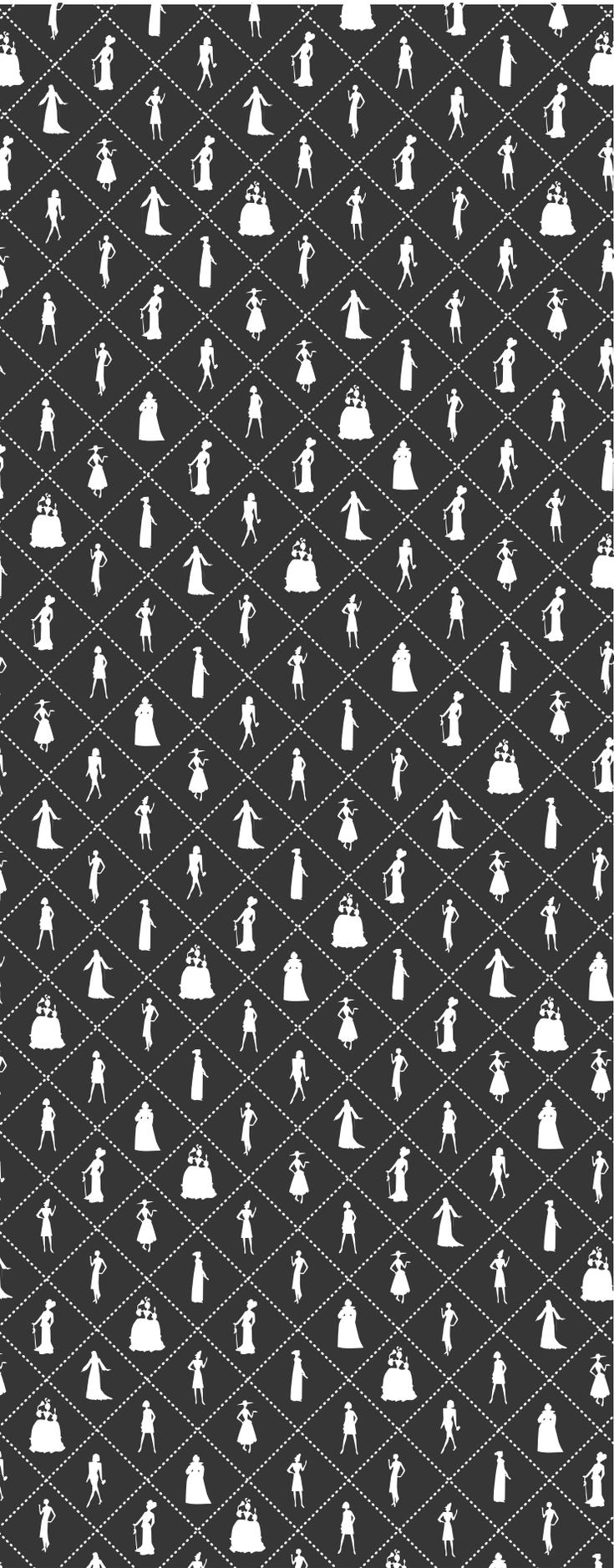
Morada

El método será utilizado nuevamente por la autora en un próximo proyecto de diseño de vestuario teatral, esta vez con la Compañía Sombra Teatro. La obra se llama Morada y la historia cuenta las vivencias de tres mujeres, que estando dentro de un mismo núcleo familiar, se ven violentadas por las acciones de un agresor ausente físicamente en la escena, que representa un estereotipo o ideario único explicado desde una masculinidad hegemónica. Son relatos de una madre, una hermana y una polola, los que evidencian la realidad social y dejan entrever situaciones cotidianas en donde se refleja la violencia de género y la estructura patriarcal. Se muestra una figura responsable de acciones violentas, buscando comprender no se es culpable debido su género, sino que debido a una consecuencia de la estructura y construcción social. El desenlace de la obra, se ve vinculado a un final trágico y como parte de la reflexión en torno a la prevención. Entre los personajes femeninos se entablarán relaciones de sororidad, de refugio, contención y alianzas políticas.

El proyecto busca generar conciencia sobre un tema que ya es de contingencia nacional. En Chile se comete un femicidio cada nueve días. Morada es una obra de teatro que va a ser presentada a alumnas y alumnos entre 12 y 19 años durante los meses de Septiembre y Octubre. De manera complementaria a la presentación de la obra se implementarán actividades e intervenciones sustentadas por una metodología participativa post función a los espectadores.

El vestuario es clave en esta obra ya que representará una postura clara, el discurso es político y potente, y se puede desarrollar a través del método ya que los personajes son femeninos y son muy claras sus identidades.





CONCLUSIONES

CONCLUSIONES

SIGNOS DEL CUERPO REINVENTADO fue diseñado para aportar al trabajo de los figurinistas en el diseño de vestuario escénico proporcionándole una nueva aproximación desde la silueta femenina, que es rica en simbología.

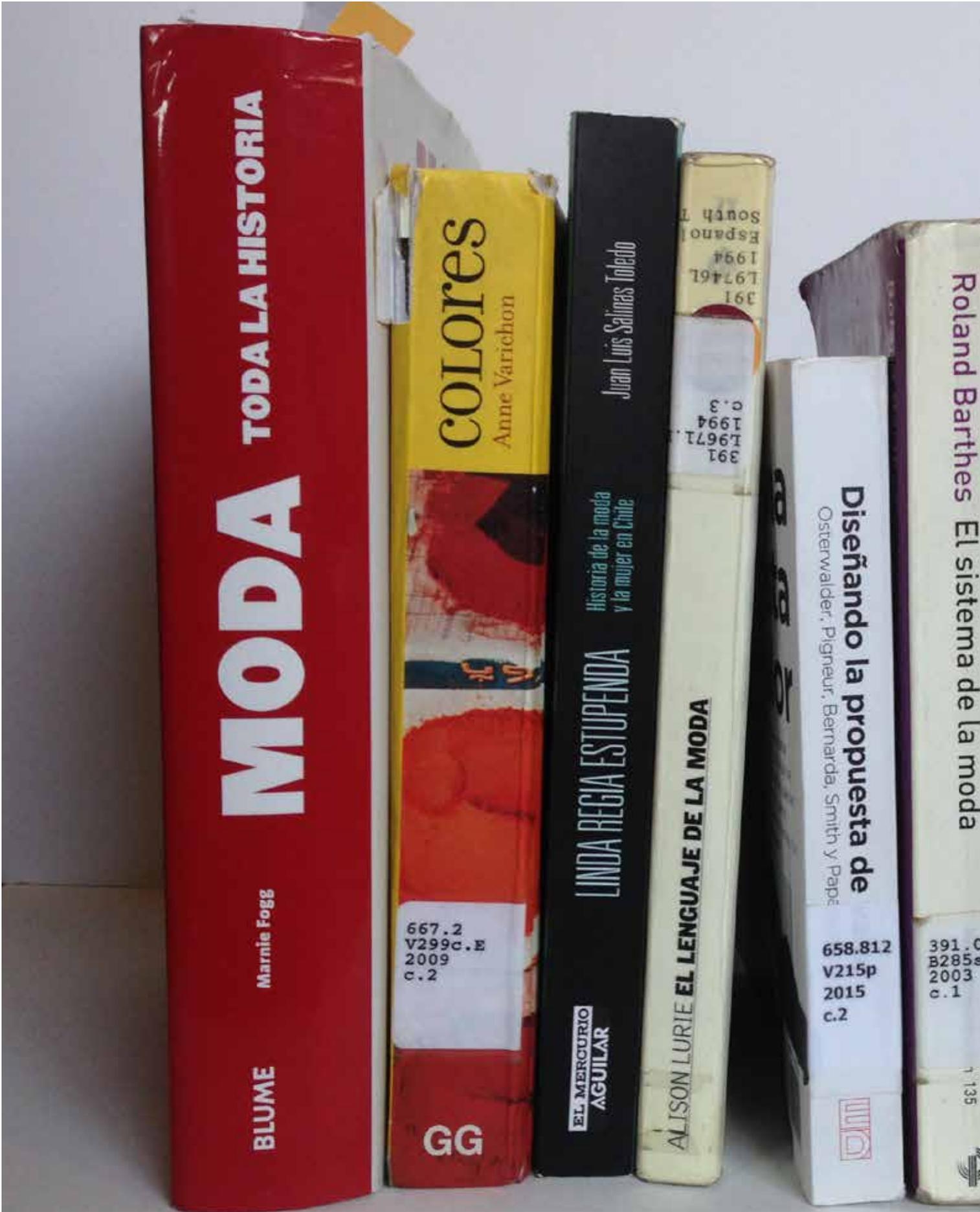
Este proyecto nació de la observación de una oportunidad, no de una problemática que tuvieran los figurinistas, y para que ésta se pudiera implementar en sus procesos, se consideró que la mejor opción era comprenderlos desde su disciplina. Es por eso que se decidió realizar un seguimiento del trabajo de un figurinista y comprender sus decisiones, sus tiempos y los espacios que habita. Y complementar esas observaciones con el desarrollo de la obra Memorias Ardientes.

El proyecto se desarrolló desde el interior de la disciplina, y se fueron evaluando las etapas paso a paso. En la una de las reuniones con Daniela Espinoza, figurinista que fue aportando durante todo el proceso en calidad de experto en el tema, se le mostraron los cuatro maniqués característicos de cada silueta (prototipo 4) y después de un ejercicio de testeos con éstos Daniela dice: “¿Te puedo copiar la idea?, son demasiado útiles”. En cuanto a la satisfacción del desarrollo del método instrumental, ese tipo de declaración da a comprender que sí es un instrumento valorado por la figurinista.

Desde la aplicación del método en la obra Memorias Ardientes con la Compañía de a Tres también se apreció el valor del método, sobretodo el trabajo constante en equipo, y se vio reflejado en el resultado de los vestuarios para la obra. La etapa más valorada del método por parte de ellos, que fueron los intérpretes y la dirección compartida, fue el ejercicio de conceptualizar las identidades de los personajes, ya que como comentaron, les aportó al entendimiento de la personalidad del personaje, incluso cuando ya habían realizado la obra en una versión anterior.

Y en conjunto Daniela y la Compañía de a Tres valoraron la visualización anticipada del resultado del diseño a través de los maniqués, ya que comunicaban de manera verás los vestuarios que se confeccionarían posteriormente.

Analizando el resultado final del método, en general el proyecto resultó exitoso, y eso se debe a los constantes testeos y prototipos. En cuanto a las debilidades del proyecto, como se mencionó en las proyecciones, es fundamental realizar la versión masculina de la significancia de las siluetas, para que así el método sea versátil a todas las obras de teatro, no solo a aquellas que conciernen con personajes femeninos.



MODA **TODA LA HISTORIA**

Marnie Fogg

BLUME

COLORES

Anne Varichon

667.2
V299c.2
2009
c.2

GG

Historia de la moda
y la mujer en Chile

LINDA REGIA ESTUPENDA

Juan Luis Salinas Toledo

EL MERCURIO
AGUILAR

ALISON LURIE EL LENGUAJE DE LA MODA

391
1967L
1994
c.3

Diseñando la propuesta de

Osterwalder, Pigneur, Bernarda, Smith y Pape

658.812
V215p
2015
c.2

SMITH Y PAPE

Roland Barthes El sistema de la moda

391.0
B285e
2003
c.1

135



BIBLIOGRAFÍA Y ANEXOS

BIBLIOGRAFÍA

EL LENGUAJE DE LA MODA

- Barthes, R. (2003): *El sistema de la moda y otros escritos*. Barcelona, España: Paidós
- Calefato, P. (2002) *El sentido del vestir*. Valencia, España: EnGloba
- Chacón, P. (2014) *El hombre vestido. Una visión sociológica, psicológica y comunicativa sobre la moda*. Cartaphilus: Revista de investigación y crítica estética (Vol.12 pp. 60-83) Granada, España.
- König, R. (2002) *La moda en el proceso de la civilización*. Valencia, España: Engloba
- Lipovetsky, G. (2013) *El imperio de lo efímero: la moda y su destino en las sociedades modernas*. Barcelona, España: Editorial Anagrama
- López, L. (2011) *El vestido, espacio semiótico. Escrituras de moda en tiempos de cultura audiovisual. Entre el cuerpo, los sentidos y la imagen*. FÒRUM DE RECERCA (Vol. 16, pp.319-328) Universitat Jaume, Valencia: España.
http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/77229/fr_2011_24.pdf?sequence=3
- Lurie, A. (2002) *El lenguaje de la moda: Una interpretación de las formas de vestir*. Barcelona, España: Paidós
- Lomazzi, G. (1972). *Psicología del vestir*. Barcelona, España: Lumen.
- Medina, F. (2008, 2 de agosto) *La moda, el sentido del vestir y la posmodernidad*. Iconofacto (Vol. 4, pp. 11-26) Medellín: Colombia.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5204289.pdf>
- Monneyron, F. (2006) *Cincuenta respuestas sobre la moda*. Barcelona, España: Gustavo Gili
- Umberto Eco (1986) *La estructura ausente, Introducción a la semiótica*. Barcelona, España: Lumen

SILUETA EN LA INDUMENTARIA FEMENINA

- Avellaneda, D. (2007) *Debajo del vestido y por encima de la piel...* Buenos Aires, Argentina: Nobuko
- Capurro, I. (2009) *Tesis de Grado-Diseño Textily de Indumentaria*. Universidad de Palermo, Argentina.
http://www.palermo.edu/dyc/pgraduacion/archivos_bajada/mejores_pg/2009-2/GanadoresCarrera/MPG20092-DM-Capurrolleana.pdf
- Cosgrave, B. (2006) *Historia de la moda. Desde Egipto hasta nuestros días*. Barcelona, España: Gustavo Gili
- Doberti, R. (2012), *Habitar*. Buenos Aires, Argentina: Nobuko
- Fogg, M (2016) *MODA Toda la historia*. Barcelona, España: Blume
- Kent State Universiti Museum (29 de Junio 2017), Fashion Timeline.
http://www.tiki-toki.com/timeline/entry/36164/Fashion-Timeline/#vars!date=1830-01-01_14:46:52!
<https://www.kent.edu/museum/event/fashion-timeline>
- Mory, F. (2009) *Apuntes de moda*. Barcelona, España: Oceano
- Mulvey, K & Richards, M. (1998), *Décadas de belleza : 1890-1990*. Santiago, Chile : Contrapunto
- Saltzman, A. (2007). *El cuerpo diseñado, Sobre la forma en el proyecto de la vestimenta*. Buenos Aires, Argentina: Paidós
- Vigarello G. (2016) *The Silhouette, from the 18th Century to the Present Day*. Now york, Usa: Bloomsbury

VESTUARIO EN ARTES ESCÉNICAS

- Echarri, M & San Miguel, E. (1998). *Vestuario teatral, Cuadernos de técnicas escénicas*. Ciudad Real, España: Naque
- Fernández, D. (2015) *El vestuario en la historia y en la ficción escénica*. Madrid.
http://mdai.aq.upm.es/wp-content/uploads/2014/05/introduccion_cursos_vestuario_escenico.pdf
- Lavrut, L. (2016). *La moda en el vestuario teatral: Creación de un vestuario para una puesta en escena actual*. Universidad de Palermo, Argentina. http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/archivos/4168.pdf
- Nadoolman, D. (2003) *Diseñadores de vestuario cine*. Barcelona, España: Oceano
- Roqué, M. <http://mariaelenaroque.com/2index.html>
- Seivewright, S. (2008) *Diseño e investigación*. Barcelona, España: Gustavo Gili

PROYECTO

Aislapol S.A <http://www.aislapol.cl/poliestireno-expandido/quienes-somos/>

Frayling, C. (1993). *Research into Art & Design*. London: Royal College of Art.

Kalawski, A (2018) Premio a la Creación 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=H3iE7y9MzI4>

Panero, J. (1983) *Las dimensiones humanas en los espacios interiores : estándares antropométricos*. Barcelona, España: Gustavo Gili

Teatros del Canal, (2017) <http://www.teatroscanal.com/espectaculo/el-frigorifico-satira-copi/>

Varichon, A (2009) *Colores: historia de su significado y fabricación*. Barcelona, España: Gustavo Gili

PLAN DE IMPLEMENTACIÓN

INAPI (s, f) Recuperado 13 de Julio 2018 de <https://www.inapi.cl>

Osterwalder, A (2011) *Generación de modelos de negocio: un manual para visionarios, revolucionarios y retadores*. Barcelona, España: Deusto

Osterwalder, A. (2015) *Diseñando la propuesta de valor : cómo crear los productos y servicios que tus clientes están esperando*. Barcelona, España: Deusto

Propiedad intelectual e industrial UC. http://transferenciay-desarrollo.uc.cl/images/dtyt/Reglamento_Propiedad_Intelectual_e_Industrial.pdf

REFERENCIAS DE CONSULTA

Astorga, S. (2014) *Mas atierra : Robinson Crusoe*. Tesis de diseño Pontificia Universidad Católica de Chile.

Jardí, E. (2007) *Veintidós consejos sobre tipografía* (que algunos diseñadores jamás revelarán). Barcelona, España : Actar

Palma, V. (2016) *Amenaza : sistema de imágenes icónicas de especies de flora y fauna chilenas bajo amenaza de extinción*. Tesis de diseño Pontificia Universidad Católica de Chile

Vidal, P. (2015) *Autoría : proyecto de indumentaria como soporte para artistas visuales*. Tesis de diseño Pontificia Universidad Católica de Chile

ANEXOS

MEMORIAS ARDIENTES

Un refrigerador fucsia situado en medio del espacio, sobre una superficie blanca de una altura moderada. Al fondo una cortina plateada. Un teléfono de los años 40 color verde con un gran cable blanco.

L:

Hola, señora Hironnelle, soy yo. Sí, la misma.

Mire, me acabo de encontrar con un refrigerador en medio de mi sala.

¡Yo no pedí ningún refri, y menos uno de este tamaño!

¿Quién me lo mandó?

¿Mi mamá me regaló un freezer para mi cumpleaños?

No, no, no, no, Sra. Hironnelle, mándeme al fortachón de su hijo adoptivo y ¡que me saque esto de encima!

¿Aló? ¿Una llamada de Australia?

¿From person to person?

¡Yo no voy a pagar la llamada!

¡Hugh! ¡Eres tu!

Mi querido hippie

¡Hello!

¡No sabía que estabas en Australia!

Cuéntame, ¿Qué hace por allá?

¿Armando tu nueva boutique gay en Australia?

¿Y quieres que represente a tu nueva colección?

Hace tanto que no trabajo de modelo (para sí misma)

Estoy escribiendo mis memorias, no tengo tiempo para ir a Australia, ¡y además estoy demasiado vieja!

¡Un momento, Hugh, están tocando el timbre!

No, no es nadie, es solo el hijo de mi conserje.

(Tropieza con el refrigerador) ¡Este regalo de mierda!

Hola Siggy

S: Hi, men.

L: Mira negrito, vamos a hacer lo siguiente: Tu me sacas esta porquería de aquí inmediatamente.

S: This shit? I won't move this shit up!

You're so fucked up, men. Are you crazy, men?

You have to pay me some cash first.

Look this... it's so crazy, men.
Well... but I would be so expensive...

L: ¿Qué? Mira Siggy, si quieres hablo después con tu mami sobre eso. Ahora, mueve tu culito negrito y sacame esto de aquí inmediatamente.

S: Are you sure?

L: Si, estoy seguro.

S: Are you sure? You look like your being so nervous.

L: Well, maybe I'm.

(L besa a Siggy)

S: Are you so fucking crazy, men!
What's happen with you!
I don't like the fucking dicks, men.
You can't go around to kissing all the man.
We are men!
You men, I'm men, we are men!
Now... I'm gay.
I'm a black gay!

(Siggy se va llorando)

L: ¿Hugh? ¿Escuchaste lo que me acabada de pasar?
El hijo del conserje intentó aprovecharse de mi.
Siempre me sigue. Vigila todos mis movimientos, ¡lo sorprendí sacándome fotos en la ducha, desnuda!
No, no, no Hugh, te dije que no puedo ir a Australia! Me retire de la moda, escribo mis memorias!
¡No me hable más de la boutique gay en Australia!
¡Pero si me veo horrible en bikini!
¡Y además, le debo el manuscrito hace más de un año a mi editora!

¡Ahora soy escritora!
¿Cómo que qué escribo?
¡Escribo mis memorias!
¿Qué otra cosa podría escribir?
¡Y además vivo de los adelantos de mi editora! ¡Estoy arruinada!
Y todo es por culpa de mi madre, esa perra viciosa, se gastó todo mi dinero en su galería de arte!

Imaginate, me regaló un refrigerador para mi cumpleaños, ¡y ahí está, en medio de mi casa!

(Entra la Editora)

E: Yujuuuu...

Hola querida

Hola querida. Hola, hola!

L: Ni te imaginas lo que me acaba de pasar

E: ¿Qué te pasó ahora?

L: Fíjate que primero me encontré con un refri instalado en mi casa, luego me llamó mi amigo de Australia para que representara a su nueva boutique gay y para rematar Siggy, el hijo del conserje, se quiso aprovechar de mí y casi me viola.

E: ¡Pero esas son cosas que le pasan todos los días, Darling!

No te aproveches de eso para decirme que todavía no terminaste de escribir tus memorias, ¡te estoy negociando un premio!

L.: ¿El Fémina?

E: ¡No poh, Darling! ¡Un premio de belleza!

¡Usted será: "La nueva Miss Frozen" ¡Recorrerá el mundo en traje de baño representando a una marca de electrodomésticos!

L.: ¡No, no, no quiero hacer de modelo!

E: ¡Pero también va a poder vender su librito! Firmará los ejemplares dentro de un refrigeradors.

L.: ¡No! ¡No, no va a funcionar! ¡Además me veo horrible en bikini!

E: ¡Pero si todavía se ve estupenda en traje de baño! ¡Tiene... tiene piernas largas!

L.: ¡Suficientes de refriseradores por hoy!

E: Darling ¿Qué hay en ese refrigerador? (Silencio) ¿Qué hay ahí adentro?

L: Usted me haces preguntas muy íntimas

E: Ábralo

L: ¡No quiero, no, no lo voy a abrir!

E: ¿Por qué?

L: ¡Porque creo que podría estar el cadáver de mi madre ahí adentro! Tiene un sentido del humor como la mierda, sale con cada broma, después de su última lobotomía ya no es la misma. Por suerte el juez me quitó la tuición sobre ella y ese fue el comienzo de mi cura.

E: Y del éxito!! Ya elegí el título para su libro: "Memorias ardientes dentro de un refrigerador"

L.: ¡Suficiente de refrigeradores por hoy! Voy a cambiar de editora (La echa)

E: (Off) A ver Darling, reflexiona un poco!! Haremos una fortuna vendiendo electrodomésticos! ¡Cuento con eso para sacar adelante mi editorial!
¿Me escuchó?

L: No, no la escucho.

E: Necesito esa plata para sacar adelante mi editorial.

(Timbre)

L.: ¿Quién es ahora?

LA MADRE: ¡Tu madre!

L.: ¡Mamá, no estoy presentable!
¡Además, no es tu día de visita!

LA MADRE: Abro con la ganzúa

L: No mamá, estoy desnuda, no rompas la cerradura!

(Acción globos - Música rockera de fondo)

LA MADRE: ¡Happy birthday to you!

L.: Mamá, te dije que no recibo visitas a la hora del té, ¡estoy trabajando en mis memorias!

LA MADRE: (Repite, voz burlona)
¡Ya! llévate la chaqueta.

(L va a dejar la chaqueta)

¿Te gustó el regalo que te mandé por tu cumpleaños, querido?

¿Te gustó el frigidersh?

Era de tu bisabuela. La vieja! ¡me hizo jurarle en su lecho de muerte que sería tuyo el día de tu menopausia!

L.: Mamá, hablas como la nana.

LA MADRE: ¡Qué tanta wea si yo también fui empleada doméstica!

¡Te parí en el cuarto de la nana!

L.: ¡Cállate, la nana puede escucharnos!

LA MADRE: ¿No me das un beso?

L.: ¡Me despeinas, mamá!

LA MADRE: Un beso por cada año.

L.: ¡Ah, no! ¡Paremos acá!

¿Quieres una tacita de café?

LA MADRE: Con semen como a mi me gusta

Y así nos comemos la torta

(Entra la torta)

L.: ¡Pero mamá, a mi edad! Mira esas chispitas

LA MADRE: ¡Pero si ve tan linda con su vela de 50!

L.: No tengo cincuenta años, mamá.

LA MADRE: Pero pareces del doble.

¡No me digas que te agarraste el cáncer gay!

L.: ¡Mamá, te lo prohíbo!

LA MADRE: Ya, ya si yo terminé por aceptar tu vicio,
Eres como la chiquilla que siempre hubiera querido tener.

¡Ya, sin rencores, brindemos!

L.: ¿Mamá, estás borracha?

LA MADRE: Pero si es tu cumpleaños, hija!

Mira lo que tengo aquí (saca 2 petaquitas)

¿Te gustó el regalo que te mandé por tu cumpleaños, querido?

¿Te gustó el frigidersh?

Era de tu bisabuela. La vieja! ¡me hizo jurarle en su lecho de muerte que sería tuyo el día de tu menopausia!

L.: Mamá, hablas como la nana.

LA MADRE: ¡Qué tanta wea si yo también fui empleada doméstica!

¡Te parí en el cuarto de la nana!

L.: ¡Cállate, la nana puede escucharnos!

LA MADRE: ¿No me das un beso?

L.: ¡Me despeinas, mamá!

LA MADRE: Un beso por cada año.

L.: ¡Ah, no! ¡Paremos acá!

¿Quieres una tacita de café?

LA MADRE: Con semen como a mi me gusta

Y así nos comemos la torta

(Entra la torta)

L.: ¡Pero mamá, a mi edad! Mira esas chispitas

LA MADRE: ¡Pero si ve tan linda con su vela de 50!

L.: No tengo cincuenta años, mamá.

LA MADRE: Pero pareces del doble.

¡No me digas que te agarraste el cáncer gay!

L.: ¡Mamá, te lo prohíbo!

LA MADRE: Ya, ya si yo terminé por aceptar tu vicio,

Eres como la chiquilla que siempre hubiera querido tener.

¡Ya, sin rencores, brindemos!

L.: ¿Mamá, estás borracha?

LA MADRE: Pero si es tu cumpleaños, hija!

Mira lo que tengo aquí (saca 2 petaquitas)

Arriba, abajo, al centro y adentro!

(Se saca el zapato, esparce cenizas)

Cuando venía para acá, pasé a visitar la tumba familiar,
¿Sabes qué me dijo el fantasma de tu padre?

L: ¿Qué te dijo el fantasma de mi padre?

FANTASMA DEL PADRE: (texto hamlet) “No importa que el muchacho se haya vuelto puto, es un buen muchacho, ¡anda a brindar con él por sus cincuenta años!”.

(LA MADRE se levanta y se cae)

L.: ¡Mamá, apenas te mantienes en pie!

LA MADRE: ¡Si tomo es por tu culpa!
¡Si en lugar de una modelo hubiese tenido un verdadero hombre como tu padre!

L.: ¡Mamá, vamos a seguir hablando de lo mismo!

LA MADRE: ¿Dónde están tus memorias?
¡Déjame leerlas, si dices una sola palabra sobre mí, te juro que te hago un juicio!

(Lee las memorias - Reacciones)

¡Eres la vergüenza de mi vejez! (Soponcio)

L: ¿Qué te pasa mamá?

LA MADRE: No puedo... Llévame al sapu

L: Mamá no te mueras acá

LA MADRE: ¡Popper!
¡Dame Popper!

(L sale y LA MADRE busca dinero. L vuelve a entrar con un frasco en la mano)

L.: Así que tú quieres plata
¡Te voy a hacer un cheque!
¿Cuánto quieres?

LA MADRE: ¡Vas a tener que hacerme un cheque por todo lo que tienes
¡Por los muebles, las acciones, tu seguro de vida!

¡Por todo, todo, todo!
¡Todo-todo-todo!

L.: ¡Mamá, me estás cagando!

LA MADRE: ¡Necesito dinero para pagarle a mi amante!

L.: ¡Mamá! ¿Un gigoló?

LA MADRE: Es un muchacho de color que me hace feliz!

L: Mamá, yo te puedo aceptar que tu me vengas a mendigar plata para la tumba familiar, de acuerdo, te lo doy todo, ¡pero no te voy dar un peso para que lo gastes en amantes!

¿De dónde los sacas?

LA MADRE: Me topé con él en las escaleras de la catedral antes de la primera misa.

L.: ¡Ay mamá! ¡Te vas a descaderar!

LA MADRE: Apareció un negro todo rico ahí con su sonrisita y me invitó a tomar un helado, yo dije: ¡Vamos!

Entonces le pregunté si era verdad eso que decían de los negros y me dijo...

¿Por qué no lo compruebas tu misma?

L:¿Y te acuestas con negros?

¿Con negros de verdad?

¡Y yo, la estúpida de tu hija pensaba que te gastabas mi dinero en obras de caridad. Pero veo que me equivoqué. Eres una perra viciosa, mamá. No te voy a dar un peso más!

LA MADRE: ¡Dame un cheque! ¡Sólo un chequcito para pagarle a mi amante!

¡Un cheque, please, please, un cheque!

¡Si no, cuento todo sobre ti!

¡Te hago un juicio, te voy a arrastrar al suicidio!

L.: ¡Te mato, mamá!

¡Te mato y te meto en el refrigerador, vas a saber lo que es chantajearme!

LA MADRE: ¡No me vas a matar el día de tu cumpleaños cincuenta!

L.: ¡Sí, justamente, sí! ¡Sí! ¡Sí! ¡Sí!

LA MADRE: ¡Firma el cheque!

L.: ¡Si viera papá en lo que te convertiste, se moriría por segunda vez!

LA MADRE: ¡Y si supiera que fuiste tu el que lo mató, se moriría por tercera vez!

L.: Y quién te dijo que yo maté a mi papá!
¿Por qué habría matado a papá?

(Música)

LA MADRE: ¡Porque te sodomizaba!
¡Te vi, te vi moliéndolo a golpes con tus tacones de aguja antes de estrangularlo con tus medias de seda!

(L le pasa la billetera)

LA MADRE: ¡Gracias, querido, eres tan generoso conmigo!
¡Hagamos las paces, comamonos de una vez por todas la torta de cumpleaños!
¡Tengo un hambre!
¡No como nada de azúcar desde tu último cumpleaños!

L.: ¡No voy a abrir el refrigerador!

LA MADRE: Ya lo sabía.
¡Eras tan lindo cuando guagua!
¡Con tus nalgas redonditas y rosadas que tu papá espolvoreaba con talco!
¡Qué desgracia que te hayas vuelto viejo!

L.: Pórtate bien mamá,
Saluda a los negritos de mi parte
Adiós mamita

(L queda en un estado enigmático y perdido luego de que sale LA MADRE)

GOLIATHA: (Off) Patroncita! Patroncita! Oiga...
¡Ya le dio la wea!

(Entra a escena, busca)

Arriba poh patroncita
¡Todo el tiempo la misma cution!
¡Otra víctima de la menopausia!

¿Dónde habrá dejado sus flores?
¿Y el bolso ese donde guarda las drogas?

¿Qué chucha?
¿Un freezer?
¡Está entera pitia! ¿Cómo deja esto en medio del escenario?

(Entra una llamada)

¿Aló?
¡La patroncita se desmayó!
La menopausia
¿Y usted quién es?
¿Cómo que quién soy yo?
¡Soy la Goliatha! La auxiliar de este teatro
¡Esto es un teatro!
Chaa... ¿Cómo que no?
¡Si hay público acá adelante!
¿Que no es un teatro?
Yiiiiaaaaa.... ¿Seguro?
¡Me está agarrando pal webeo!
¡Lo dice denuevo y le corto!

(Corta la llamada)

¡Que no es un teatro!
¿Qué se cree?
De veras...las flores
¿En el freezer?.... ¿Y si lo abro?
¿Hay alguien ahí?

L: (Reaccionando) Goliatha...
¡Goliatha mis flores!
¡Mis flores!

GOLIATHA: Si patroncita.
Altiro, altiro, ya voy...

(Sale. Off)

¡Oiga, no están nah sus flores!

L: ¿Cómo no van a estar estúpida?

GOLIATHA: No están no más poh.

L: ¡Búscalas bien, para eso te pago inútil!

GOLIATHA: ¿Sabe qué más?

No le busco ni una cution.

L: Goliatha ¡Te despido!

GOLIATHA: ¡Despídame poh, a ver écheme!

(Caen globos del cielo mientras atraviesa la escena LALÁH y se posiciona atrás del refrigerador. GOLIATHA saca un cuchillo y comienza a perseguir a L reventando globos a su paso)

L: Goliatha ¿Qué estás haciendo?

GOLIATHA: ¿No es su cumpleaños patroncita?
¡Vamos a celebrar poh!

L: Goliatha sabes que no me gusta cuando te pones así.

GOLIATHA: Ahora si patroncita, ahora si.

L: ¿Qué haces Goliatha?
¡Se lo prohibo!

GOLIATHA: ¡Te voy a dejar el culo hecho trizas y te voy a reventar los ojos patroncita!

(Se encuentra con el refrigerador)

GOLIATHA: ¿Y voh? ¿Qué hací acá?
¡Te voy a matar!

(Se abalanza sobre el refrigerador)

LALÁH (Off): Bu!

(Goliatha ve algo detrás de refrigerador y sale asustada)

La última explosión será exactamente a las doce horas, cero minutos. cero segundos.

GOLIATHA: A no... Yo me voy de acá.
¡Esta casa está maldita!

LALÁH: ¿Puedo pasar?

L: ¡Un momento, no estoy presentable!
¡Siempre me visto para este momento!

¡Es very, very straight Laláh!

Te prometo que dejaré los hongos Laláh
Y tomaré mis remedios
Voy a ser bueno, voy a ser bueno.

(Aparece la figura de Laláh)

LALÁH: ¿Cómo has estado L?

L: Pasé una semana terrible.
Ni siquiera tuve tiempo de escribir mis memorias.
¡Anduve por los bares hasta el amanecer, y cada vez volví completamente borracho, reventado hasta la médula, cubierto de martillazos, empapado de orina hasta las medias, pero solo, siempre solo!
¡Ni siquiera los gigolós más viejos quieren venir conmigo!
¡Todo el mundo sabe que no soy normal!

¡Puse un aviso en la radio, para encontrar a alguien como yo y formar una pareja!

LALÁH: ¿Y cómo estuvo eso?

L: Obtuve una respuesta.

LAL|ÁH: ¿Y?

L: Una lesbiana.
¡Me dio golpes de cadena de bicicleta toda la noche, pero no me excitó para nada, para nada!

LALÁH: ¿Qué hay en el refrigerador?
(LALÁH se esfuma)

L: Usted me hace preguntas muy complicadas...
Me da miedo averiguarlo...
¿Sigue ahí?
¿Hola?

(Pausa)

L: ¡Estoy loca! ¡Estoy loca! ¡Estoy loca!
¡Estoy loca! ¡Estoy loca!

¡Me voy a colgar! ¿Dónde estará mi cuerda?

(Aparece La EDITORA)

E: En la tintorería

L.: ¡En la tintorería?! ¿Cómo me voy a colgar si no tengo cuerda?!

E: ¡Métete en el refrigerador!

L.: ¡Qué buena idea!

E: Te metes en el frigider, cierras la puerta. ¡Y ya está!

L: Menos gastos para mi madre

E: Bastará con que instalen el refrigerador en el medio del panteón familiar, al lado de la urna con las cenizas de tu papá.

L: ¿Qué me pongo para meterme en el refri?

E: Tal vez te podrías poner en la posición de loto...

L: Tendría que raparme. ¿Me pongo las joyas?

E: ¡No, no hay que volverse sofisticado en el instante final! Una simple bata, como todas las noches.

L: ¡Comprame una corona donde la florista de la esquina, díle que le pago mañana!

E: ¡Va a haber un montón de gente en tu entierro!

L: ¿Puedes telefonar a las agencias de prensa? Informe.

¡Estoy a punto de meterme en el frigider! ¡Estoy decepcionada de la vida y sus apariencias! Eh... ¿dónde están mis papeles?

E: ¡Tu mamá se avivó con la billetera!

L: ¡Mala suerte! Pase la información así. Diga simplemente que una loca se metió al refrigerador. Mis amigas entenderán.

E: Eres la séptima que se suicida esta noche

L: Pero no en un refrigerador. ¡Yo impuse la moda!

(L mira detrás del refrigerador y aparece LALÁH)

¡Ah! ¡Una rata!
¡Hay una rata aquí
Hay una rata aquí!
¡Día de mierda!

(LALÁH Y LA EDITORA mirada cómplice)

E: ¿Quieres tu jeringa?

LALÁH: Creí que todavía podías pasar un día sin un gramo de blanca, ¡pero veo que no es posible!

L: La rata me mira!

E: ¿Tienes miedo?

L: Si, porque no sabía que hubiera ratoncitos así.
¡Mi pobre ratoncito!, ¿que te hizo la mala de
La Editora?
¡La voy a echar!
¡Fuera Editora!
¡Me quedo sola con mi ratita!
¡Después de todo, no está tan mal!

(La Editora sale triunfante)

No es la primera rata en mi vida,
¿Sabes? recogí bastantes de la zanja.
Pero eran amigos ocasionales.
Nunca había estado tanto tiempo con una.
¡No porque sea racista, pero nunca encontré una rata que me amara de verdad, quie-
ro decir, por mí misma.
¡Soy rica!
Soy avara, eso me rejuvenece.
Gasto fortunas en vestidos y liftings.
Cambio de ropa veinticuatro veces al día.
Y cada vez rejuvenezco una hora.
Es mi secreto.

LALÁH: ¿Estás lista?

L: ¿Lista para qué?

LALÁH: Para meterte en el refrigerador...

L: Yo creo...

LALÁH: Es la única solución. Ahí está el fin de todos tus problemas.

L: Tu crees...

LALÁH: No tengas miedo, ahora no estás solo...

L: No tengo miedo.

LALÁH: Me tienes a mi.

L: Tengo a mi ratita...

LALÁH: Al fin llegó lo que tanto esperabas...

L: Al fin...

(L se esfuma metiéndose en el refrigerador)

FIN.

Comentarios

Me encanto el vestuario

Comentarios

Encontré que el contraste en las figuras de cada personaje hacía que se diferenciaban y aumentaba a sus cualidades

Comentarios

Sudor y polera gris poco estética.

Comentarios

Creo que los vestuarios no ayudaron a diferenciar los personajes

Me encanto
el vestuario

de la mamá.

Comentarios

SE VE EXCELENTE

Comentarios

primer vestuario: polera gris de L bastante neutral
quizás otro color.

Comentarios

Le rompí la chageta de la mamá

Más que manipulador, la mamá tiene un vestuario de cabecita, nada que ver a su edad ni condición de mamá. Vestuario de nada me importa, pero quiero que me quieran

Comentarios

Excelente le aportas dramatismo locura, y acción extrema.

Felicitaciones.

Comentarios

En la primera no estoy de acuerdo con sometido y
pero sí con el resto

Comentarios

CREO QUE EL VESTUARIO ~~APORTA~~ APORTÓ MUCHO A QUE LA OBRA TUVIESE UNA LÍNEA ESTÉTICA COHERENTE, LIGADA AL MUNDO POP Y KITSCH.

Comentarios

El vestuario era muy apropiado para la obra

Comentarios

Muy entretenido y completa la obra en su totalidad a excepción de

un par de cosas que el autor no notaba expresadas.

En cuanto al vestuario, todo increíble dejando en claro el rol de cada quien dentro de la obra.

L: Se le ve raro la cara que tiene debajo de la plera ¿No se puede pegar? o una faja.

No se ve sonrojado, ¿quizás algo + incómodo o mojado?

Mamá: La mamá se ve muy joven. También creo que no se ve demasiado,

le pondría algo de piel o de marca cara.

onda cartera Louis Vuitton. XD

Comentarios

Me encanto el vestuario de Lalah.

Yo lo usaría como ~~vestimenta~~ vestuario diario.

Comentarios

primer vestuario: plerera gris del bastante neutral

quizás otro color.

Comentarios

EL APARILLO EL MEJOR

