



**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**
50 AÑOS

**DISEÑO
ARQUITECTURA Y ARTE**
FACULTAD

UNIVERSIDAD DEL AZUAY
FACULTAD DE DISEÑO,
ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO TEXTIL Y MODA

HABITAR EL CUERPO

Propuesta sistematizada para el diseño de
vestuario para obras de teatro.

TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
DISEÑADORA DE TEXTIL Y MODA

AUTORA:

María Caridad Carrión Vidal

DIRECTORA:

Dis. Silvana Amoroso, Mgst.

CUENCA-ECUADOR
2018



**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**
50 AÑOS

**DISEÑO
ARQUITECTURA Y ARTE**
FACULTAD

UNIVERSIDAD DEL AZUAY
FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO TEXTIL Y MODA

HABITAR EL CUERPO

Propuesta sistematizada para el diseño de vestuario
para obras de teatro.

TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
DISEÑADORA DE TEXTIL Y MODA

AUTORA:

María Caridad Carrión Vidal

DIRECTORA:

Dis. Silvana Amoroso, Mgst.

CUENCA-ECUADOR

2018

Dedicatoria

“A la humanidad , y la esperanza de que la guerra
contra la insensatez pueda ganarse algún día, a
pesar de todo”

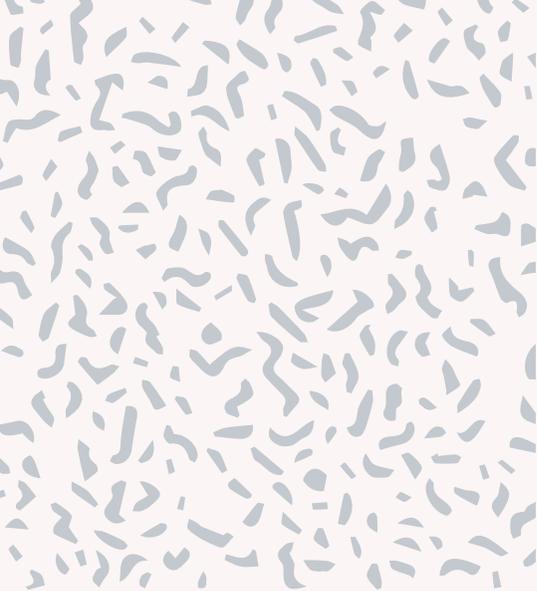
- Isaac Asimov

Y a mi abuela y familia con todo el amor del mundo.

Agradecimientos

Es incontable el número de personas que me han apoyado y acompañado:

A ustedes les dedico la infinidad del mar y el sabor de las lágrimas de felicidad y la gratitud de estos primeros pasos.



Dedicatoria	4
Agradecimientos	5
Índice de contenidos	6
Índice de figuras	8
Índice de tablas	10
Índice de anexos	11
Resumen	12
Abstract	13
Introducción	15

CAPÍTULO 1

1.- MARCO TEÓRICO	19
1.1.- MODA	19
1.1.1.- Sociología de la moda	23
1.1.2.- Diseño de modas	28
1.1.3.- Fundamentos del diseño	29
1.1.3.1.- Silueta	29
1.1.3.2.- Color	30
1.1.3.3.- Textil	30
1.1.4.- Metodologías en el diseño de moda	31
1.2.- Diseño de Vestuario Escénico	33
1.2.1.- Vestuario escénico	33
1.2.2.- FORMAS DEL VESTUARIO ESCÉNICO	34
1.2.2.1.- Vestuario para Cine	34
1.2.2.2.- Vestuario para danza	35
1.2.2.3.- Vestuario para Teatro	37
1.2.3.- Metodologías en el Diseño de Vestuario	38
1.2.4.- Metodología sistematizada	40
1.2.5.- Cuadro comparativo entre el Diseño de modas con el Diseño de vestuario para Teatro	41

CAPÍTULO 2

2.- PLANEACIÓN Y DESARROLLO	47
2.1.- Análisis de la obra de teatro: Paréntesis	47
2.1.1.- Propuesta a nivel bocetos	50
2.1.2.- Metodología Propia en el diseño de vestuario“Estación Abismal”	53

CAPÍTULO 3

3.- RESULTADOS	71
3.1.- Habitar el Cuerpo	71
3.2.- CONCLUSIONES	73
3.3.- RECOMENDACIONES	75

REFERENCIAS

Bibliografía	80
Bibliografía Figuras	82
Bibliografía tablas	83
Anexo 1: Guion	84
Anexo 2: Fichas Técnicas	87
Anexo 3: Abstract	91

Figura 1:	Origen del desfile de modas	20
Figura 2:	Primer desfile de Modas	21
Figura 3:	Elvis Presley en motocicleta	23
Figura 4:	David Bowie	25
Figura 5:	Janis Joplin	25
Figura 6:	Bailarina	26
Figura 7:	Mujeres bebiendo	27
Figura 8:	Yohji Yamamoto	29
Figura 9:	Piel Sintética	30
Figura 10:	Sombrero Loco	35
Figura 11:	Pareja de bailarines	36
Figura 12:	Vestuario para Teatro	37
Figura 13:	Paréntesis	47
Figura 14:	Chuta tira baba	48
Figura 15:	Gruña Margarita	49
Figura 16:	Moodboards Propuesta (conjunto 3 imágenes).	50
Figura 17:	Moodboards Propuesta 2 (Conjunto 4 imágenes)	55
Figura 18:	Actor con el traje	59
Figura 19:	Hombre actuando	60
Figura 20:	Atuendo masculino	61
Figura 21:	Moodboard Resultado de la propuesta	62
Figura 22:	Actor en escena	63
Figura 23:	Actor en escena con una linterna	64
Figura 24:	Actor en escena en movimiento	65

índice de Tablas

Tabla 1: Contrastes

41

RESUMEN

El presente proyecto de investigación pretendió aportar al desarrollo de vestuario teatral, donde fue evidente que de doscientos profesionales graduados, sólo existe un diseñador que aplicó sus conocimientos en el diseño de vestuario. El diseñador de modas, debido a su formación, enfrenta dificultades para romper el proceso creativo establecido. La metodología que se utilizó fue la recolección de información a través de métodos bibliográficos, análisis, síntesis de información y la sistematización del método del diseño de modas y del diseño de vestuario teatral, con lo que se contribuyó al desenvolvimiento del vestuario teatral mediante la elaboración del vestuario para una obra de teatro.

Palabras Claves: Diseño de modas, Diseño de vestuario, metodologías, habitar, teatro.

ABSTRACT

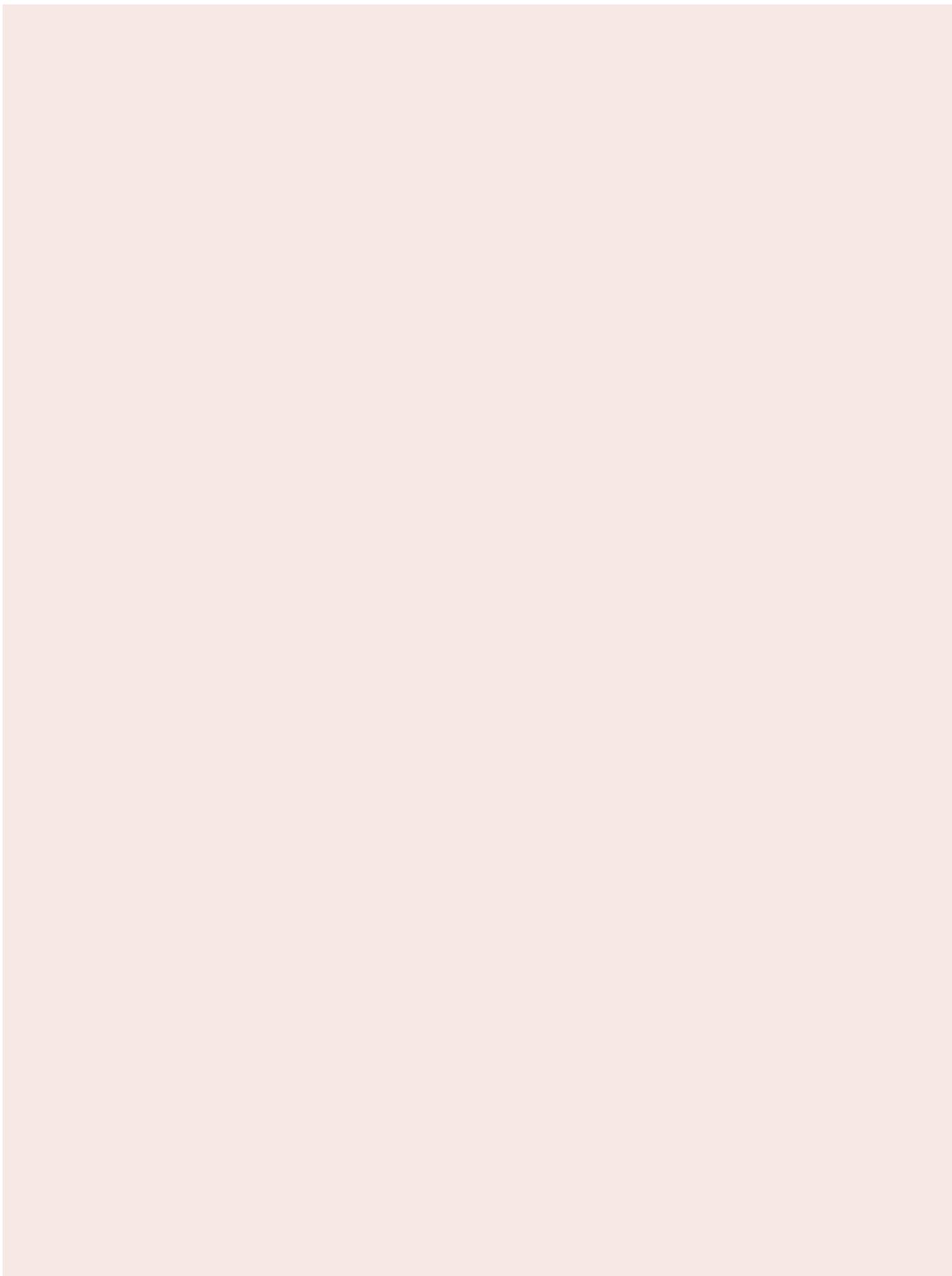
Title: To inhabit the body

Subtitle: Systematic proposal for theater costumes

The current study seeks to contribute to the development of theater costumes, where it was evident that among two hundred professionals, only one designer applied his knowledge in designing theater costumes. Fashion designers face difficulties to break the already-learned creative process. The methodology consisted in the collection of information through the bibliographic method, the analysis and synthesis of information, the systematization of the fashion design method and the theater costume design. This, helped to contribute to the design of theater costumes by producing costumes for a play.

Key words: Fashion desing, costume desing, methodologies, inhabit, theater.

Ver Anexo N° 3



Introducción

Habitar el cuerpo es el resultado reflexivo de todo aquello que en la actualidad conforma la moda es decir la moda como factor social, político, económico, cultural, sociológico y sus manifestaciones. Dentro de ella el diseño de modas, y en compañía de ella las representaciones artísticas como el diseño de vestuario para teatro.

Este proyecto de titulación propone hacer un aporte al desarrollo del diseño de vestuario teatral desde el diseño de modas. Después de hacer una investigación de campo se puede concluir que hay carencia de diseñadores en el campo de las artes escénicas. La Universidad oferta la carrera de diseño en general, no existe un enfoque hacia el diseño de vestuario en la disciplina de diseño de modas, por ello es un reto que cubrir este espacio como un aporte no solamente al desarrollo social y económico, sino también al arte escénico que requiere de esta iniciativa.

Las colectivos artísticos en las artes escénicas en Cuenca han ido creciendo acorde al paso del tiempo, cada vez existen más escritores, obras, grupos culturales, creando y escenificando obras de teatro conformado equipos de trabajo integrados por: dramaturgos, director, actores o actrices, técnicos en iluminación y sonido y muy limitados casos con diseñador de vestuario lo que justifica el propósito y el objetivo general de la investigación: aportar al desarrollo del diseño de vestuario para teatro desde el diseño de modas.

El informe de investigación está conformado por tres capítulos, conclusiones, recomendaciones y anexos. En el Capítulo 1 es un acercamiento a la Moda como fenómeno y consecuencia del estado actual humano, confrontando a autores y conceptos, aborda la moda desde la sociología y el consumo como factor social, del diseño de modas y sus metodologías, el proceso creativo de diseñadores como: San Martín, Larissa Lando, Richard Sorger y la sistematización del método aprendido a lo largo de la carrera, incluido el diseño de vestuario para las artes, a los distintos diseñadores y su proceso creativo: cine, danza y teatro.

En el Capítulo 2 se analiza la obra de teatro llamada: Paréntesis - Debut en el más allá - con una propuesta a nivel de bocetos y un acercamiento directo con las dos actrices. Se relacionaron los métodos identificados del diseño de modas y el diseño de vestuario, incluyendo al diseño de modas y desde esta premisa se sistematizó la propuesta para vestuario teatral. Este preámbulo metodológico permitió realizar el vestuario para la obra: Estación Abisal por Margarita Peralta (2018); una obra escrita a partir de los objetos y las acciones del actor.

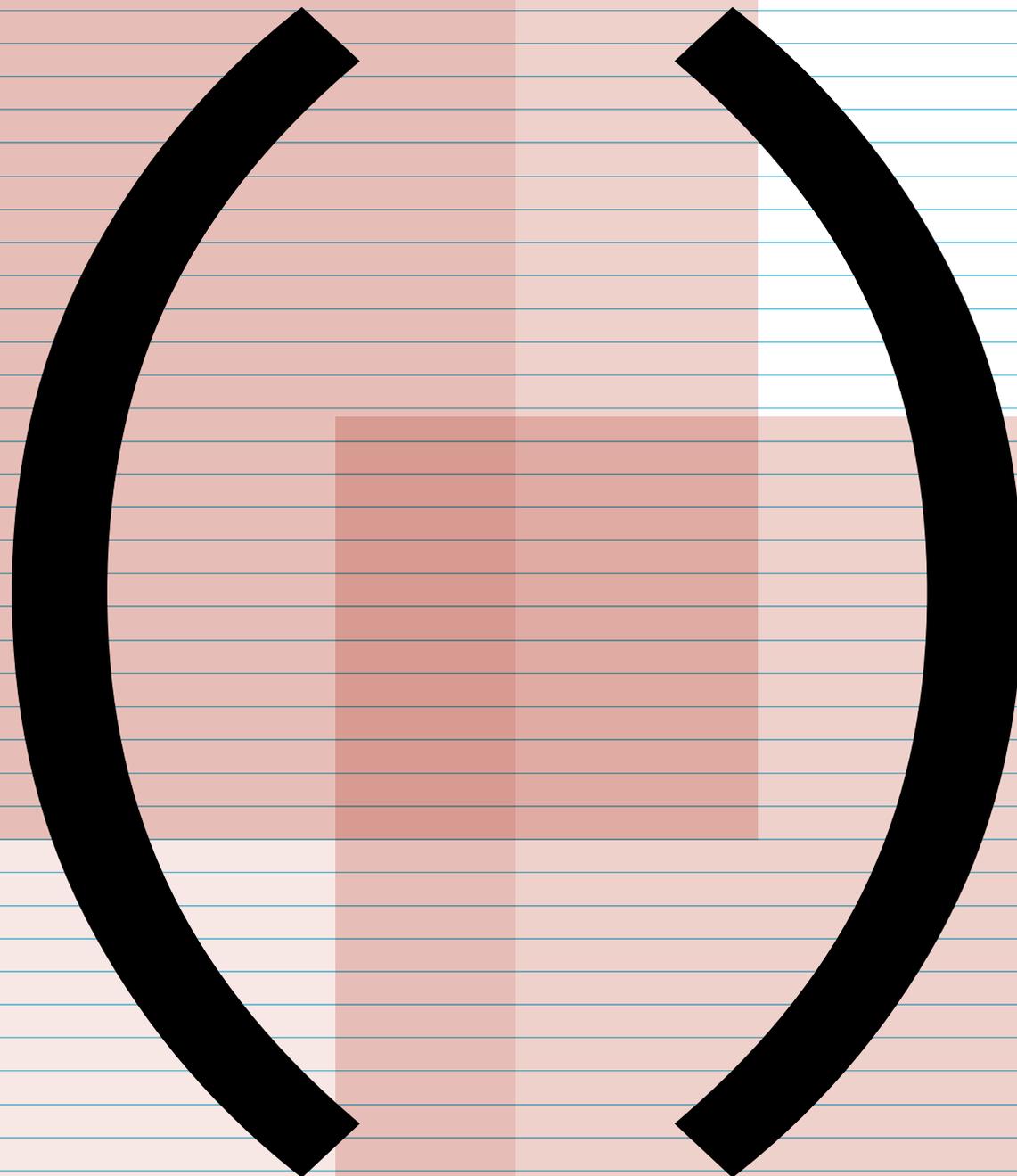
El capítulo 3 contiene de los resultados del proyecto con la finalidad de reconocer y valorar la relación entre el traje y el cuerpo en la moda, pero especialmente en el teatro o en las artes escénicas. El traje no solamente como elemento para cubrirse o lucirlo, sino trasmutar su significado a sentir el cuerpo como parte tangible del ser humano caracterizado en la obra escénica, de tal manera que se identifique con el personaje y su esencia.

Finalmente se obtendrán conclusiones del trabajo realizado, recomendaciones y reflexiones pertinentes al desarrollo de la tesis de titulación.

CAPÍTULO 1







1.- MARCO TEÓRICO

1.1.- MODA

Etimológicamente la palabra moda viene del francés “mode” y este del latín “modus”, que significa: manera/medida, se refiere a aquellos patrones que identifican a la vestimenta de una comunidad en un periodo determinado (Moliner, 2004). La inclinación por modernizarse surge en occidente, por la necesidad de imitar a la clase adinerada en la que el hombre buscaba manifestar su poder mediante la ornamentación, con el paso del tiempo tanto hombres como mujeres ponían más cuidado en su apariencia. San Martín explica cómo **Lipovetsky considera que el nacimiento de la moda fue el fin del poder de la aristocracia** pues la clase alta se vio obligada a transformarse en una clase inalcanzable donde su principal propósito era el derroche, así nace la llamada Alta Costura donde el diseño de modas comienza a tomar realce generado nuevas “valoraciones sociales” donde el “concepto de individuo tomó otra dimensión”, gracias a la revolución francesa los hombres dejan de lado la moda para utilizar el traje masculino dando paso a que la mujer mediante el alta costura se convierta en el escaparate del poder económico masculino”. (Martín, 2009).

La vestimenta o ropa ha evolucionado conforme evolucionó la humanidad y en un momento de la historia pasó de ser una necesidad básica para cubrirse y protegerse a ser **una manera de diferenciación** entre culturas y sociedades, donde el adorno fue cobrando fuerza y categoría; es por eso que la moda es totalmente dinámica y está en constante cambio, algunos dicen que la moda es lo que pasó de moda y lo que incomoda.

Si se toma una muestra de la población y se hace la pregunta, ¿qué es moda? Probablemente se responda señalando la propia ropa o referenciando tendencias, inspiraciones, tecnología, cortes de cabello, o todo lo material que los rodea; es por eso que cuando se hace uso de alguno de estos artículos se dice “no se es; se está de moda” (Gómez, 2008).

La moda se originó en la sociedad occidental entre 1350 a 1370 donde la vestimenta se convirtió en un símbolo de poder y actuó para la diferenciación de la clase burguesa. En aquella época, este fenómeno tuvo una duración variable y en un principio no logró establecerse como un sistema, destaca cuando el vestido se convirtió en una actividad industrial y, el capitalismo establece la producción en serie, no sólo en la moda con referencia al vestido, sino a nivel general.

Nuevas valoraciones sociales

El adorno cobra fuerza

Se estableció un sistema que planteó cambios que incentivaron al consumo tanto de la producción en serie: industrializada y con vida útil corta para garantizar la rentabilidad, aparecen prendas fabricadas a mano, con telas nobles y altos costos, esto explica que no todos adoptan la misma moda (Entwistle, 2002, pág. 61), como la figura 1 indica, ciertas prendas fueron alcanzadas solo por un grupo social.

Según Simmel (1996) la moda se puede considerar también una rebelión y una contradicción, estar a la moda significa tanto imitar cómo sobresalir en un grupo. Inicialmente aquel que no imita convierte su producto en moda e inmediatamente provoca en los estratos sociales el deseo de imitarlo. Baldini (2005) indica que la moda se utiliza con propósitos que se modifican acorde al avance temporal. Inicialmente en los años noventa la madurez de la persona era valorada para la sociedad, por lo que muchas jovencitas se vestían como sus madres; sin embargo, con el paso del tiempo el valor que se le confería a la madurez migró hacia la juventud, en la actualidad la vestimenta de la juventud decide la juventud imponiéndose ante las convenciones sociales y de edad.

Tras la Segunda Guerra Mundial se desarrolló una sociedad de consumo gracias al avance tecnológico y al fácil acceso a la mano de obra, el “culto a la juventud” y a lo nuevo respondía cada vez menos como una señal de clase. En la actualidad se considera que la moda se ha convertido en un estilo de vida, y el diseño de modas la materialización de ella, porque “en nuestra sociedad consumista, nada escapa de su influencia” (Martín, 2009). Delimitar al diseño de modas es complejo puesto que el diseño, al ser una ciencia adquirida, no se rige bajo reglas y lineamientos definidos sino permite utilizar un método proyectual dictado por la lógica y la experiencia de quien lo realiza. En este capítulo se encontrará el resultado de una investigación de diversos métodos utilizados por diseñadores de modas, sin dejar de lado los fundamentos del diseño, que le permite al diseñador tener un resultado cohe-



Figura 1: Origen del desfile de modas
Fuente: BlogDSIGNO

rente. Hay un acercamiento a la sociología de la moda, una disciplina que en cierto momento no era considerada importante y se la dejó de lado debido a que se la vinculó con la superficialidad, en la actualidad ya forma parte de un estudio dentro de la rama, y no sólo como un estudio de sociedades sino del por qué las sociedades actúan como lo hacen en este campo.

La moda se centra en atender demandas de imagen; a partir de los años 20 y con la influencia de Coco Chanel, la moda se concentra en resaltar las características de un cuerpo modelado por el deporte y sin defectos. Se vuelven posibles modificaciones en la moda, especialmente en la femenina, se realizan para responder a las limitaciones dadas por el tabú sexual; la mujer busca ahora la elegancia en lugar de la seducción, en la figura 2 se observa como la falda cubre las rodillas como señal de elegancia.

Veblen en su libro “La clase Ociosa” explica cómo la oferta y la demanda influyen en este sistema, su interpretación es compleja, debido a esta fragmentación en el consumo de ropa desechable donde las marcas tienden



Figura 2: Primer desfile de Modas
Fuente: Tendencias

a emular diseños que son inexequibles es decir no aplicables, una de las características de la moda es que indica ciertas características de la persona que la viste, generalmente incluye edad, estatus social y características psicológicas. En cierto modo, al consumir moda rápida a un coste tan bajo su interpretación se opaca, y repercute como un factor político y social alarmante.

Por su parte, Carmen Abad (2011) sostiene que “la moda es un fenómeno social que se produce de manera cíclica y que supone un cambio que afecta a las maneras de comportarse de un grupo”.

Aparentemente, la moda es una trivialidad donde los aspectos que la caracterizan carecen de importancia ya que fue vinculada directamente con la mujer señalada como superficial, sin embargo, la realidad es que la moda es un factor que identifica o individualiza al ser humano diferenciándolo de un grupo, pero a la vez haciéndolo parte del mismo, tal como la evolución del individuo, todo lo que rodea a la moda está en constante cambio, otras veces identifica a un grupo como es el caso de los uniformes.

La moda no puede mantenerse fija, depende de diversos factores del entorno para existir; estos factores incluyen el ámbito político, social, cultural, medioambiental e incluso factores de consumo y producción. Como resultado la moda se convierte en un valor, incluso se considera una pauta social, por citar un ejemplo, la delgadez que nace desde un icono “bello” genera una problemática social conocida como discriminación, su influencia es importante pues da origen a ciertos trastornos en la alimentación, estereotipos, entre otros. Wilson no concuerda con Veblen pues considera que la moda debe tomarse como pasajera e intenta convencernos de aquello, propone reconocerla con “su naturaleza ambivalente y contradictoria” (Entwistle, 2002, pág. 74).

“La moda es un sistema de vestir que se encuentra en sociedades donde la movilidad social es posible” (Entwistle, 2002, pág. 59), no se la puede tachar de trivial porque

influye en sociedades completas. Davis añade que “toda definición de moda que intente captar lo que distingue del estilo, la costumbre, del traje convencional o aceptable, de las modas más generalizadas debe hacer hincapié en el elemento del cambio que con frecuencia asociamos al término, por lo general quien no está familiarizado con este término cosifica” (Davis, 1992), sin entender su importancia y complejidad. De acuerdo con Entwistle se relaciona con “la división entre moda y vestir” tanto como “la diferenciación entre producción y consumo” no se logra entender ni darle el lugar que le corresponde a la moda en una sociedad y el modo en que es percibida por la misma.

Cuando Simmel (1996) argumenta sobre el pensamiento de Durkheim de la solidaridad mecánica y la solidaridad orgánica, indica que la moda nace junto con la sociedad civilizada como constructo complejo, en las sociedades con menor desarrollo donde lidera la solidaridad mecánica, las posibilidades de desarrollar autonomía son pocas debido a la escasa división del trabajo y la existencia de la consciencia colectiva. Sin embargo, en la solidaridad orgánica, propia de las sociedades civilizadas las posibilidades de diferenciarse son mayores pues el ambiente incluye numerosos órganos con un deber específico originados por la división del trabajo.

Autores como Barnes y Eicher coinciden al decir que la moda no puede ser considerada característica sólo de ciertas sociedades, por el contrario, en textos de disciplinas como la sociología, psicología y ciencias sociales se arguye que “la moda se debe considerar como un sistema distintivo para la provisión de prendas; la moda es comprendida como un sistema histórico y geográfico específico para la producción y organización del vestir.” (Entwistle, 2002) dependiendo directamente del contexto.

Es en el vestir exactamente donde evidenciamos sin dificultad la moda, de manera tangible en un cuerpo. Asevera Joanne Entwistle que “la moda está pensada para el cuerpo”, transmite la idea de que para poder concretar la moda es necesario el cuerpo, para



Figura 3: Elvis Presley en motocicleta
Fuente: Pinterest

poder habitarlo, y no solamente de manera externa sino como un símbolo cultural desde el sistema estructurado que tiene, es decir; hacer ropa significa materializar la prenda, y hacer moda teje una “construcción ideológica” (Entwistle, 2002).

Según Giuseppe Passi la moda ha sido el blanco de muchas críticas positivas y negativas a lo largo de la historia. Jean-Jacques Rousseau en su “Discurso sobre las Ciencias y las Artes” (1750) tacha a la moda por contribuir a la corrupción de la moral. Por su parte Emmanuel Kant en Antropología Pragmática indica que la moda no es más que una forma de vanidad y capricho.

Anatole France, ganador del Premio Nobel a la Literatura en 1921, expresó con claridad su apego a la moda al enunciar que, si un siglo después de su muerte pudiese elegir un libro para conocer la situación de la humanidad, sin duda pediría una revista de moda para mirar cómo se visten las mujeres y conocer así el estado de la humanidad. (Passi, 2008). En épocas de la revolución la moda produjo un cambio en su estética.

Se puede afirmar que la moda aún no tiene la importancia que merece porque todavía es necesario entender su complejidad, comprenderla como una fuerza que tiene capacidad de construir y destruir sociedades enteras; al ser un producto social y desarrollada por individuos, es necesario medir su impacto al momento de ser mostrada en sociedad o al ser consumida.

1.1.1.- Sociología de la moda

**“La Moda es social porque el hombre viste, y solo viste el hombre”
Georg Simmel**

Según Descamp “la moda es social porque sólo el hombre viste y porque sólo se viste el hombre”. La moda es social pues depende de individuos y sociedades con comportamientos y costumbres; se dejó de lado a la sociología de la moda a causa de la idea errónea de que la moda es inconsciente o frívola. Entwistle cita a MvDowell (1992) “el hecho de que la moda sufra la carga de tantas condicionantes morales es una prueba de su poder y su valor dentro de la sociedad”. Su influencia alcanza tanto el valor moral como el estético (Entwistle, 2002)

Otra de las maneras de minimizar a la moda dentro de la sociología es a través de su asociación con la “vanidad”, se atribuye la responsabilidad a la mujer que “se deja llevar por las tendencias superfluas”, así lo señala Polhemus (1988) (Entwistle, 2002, pág. 66). Indica que los propósitos de la mujer son “estúpidos”, la intervención del feminismo en la moda crea una crítica; se le señala como opresiva (orienta la crítica al corsé). Edwards (1997) busca manifestar el placer que la moda otorga a la existencia indicando que se “trata del individuo y de la sociedad, que es una fuerza creativa por una parte y un fenómeno estructurado por la otra” (Entwistle, 2002, pág. 67). Con esta aseveración contrarresta el pensamiento de Polhemus.

Barthes (2006) indica que la vestimenta es un lenguaje que expone tanto aspectos físicos como tecnológicos, económicos, estéticos, psicológicos y sociológicos.

Blumer asevera la afirmación anterior indica que la moda se alimenta de todos los aspectos de la sociedad: música, pintura, teatro, arquitectura, entretenimiento, política, literatura, etc. (Baldini, 2005) Wittgenstein expone a la moda como un sistema simbólico y la asemeja con el lenguaje. De este modo, le confiere una función de expresión y comunicación. Nos dice que la moda se basa en un contexto histórico, social y cultural, pero incluye también elementos de carácter ocasional. Una elección de vestuario implica una comunicación con el entorno en el que ponemos al descubierto nuestra ideología, pensamiento y deseos; a pesar de esto, las interpretaciones pueden resultar poco precisas. (Wittgenstein, 1967)

Entwistle (2002) aporta que “la moda es tratada como un aspecto de la industria, de la fabricación, de la comercialización, del diseño y la estética, del consumo del estilo de vida” coincide con Leopold al señalar la moda como un “sujeto híbrido”, es decir, un súper humano aparentemente perfecto.

Entwistle plantea teorías en las que se resuelve preguntas que nos hacemos con respecto a la dinámica propia de la moda y éstas son:



Figura 4: David Bowie
Fuente: Bowie Legado



Figura 5: Janis Joplin
Fuente: Ociocritico.com

- **La teoría de la emulación o filtrado descendente:** para Veblen (1953), y Simmel (1971) el “estilo” empieza en la clase alta, que tiene una manera de vestir completamente diferente; es la posición de la clase la encargada de filtrarla en estilo descendente. En el momento en que un estilo inferior nace desde la **clase baja**, la “élite”, para mantenerse, cambia su estilo, afirma que por eso **la moda está en constante cambio.** (Entwistle, 2002, pág. 75).

Existen críticas a esta teoría (Campbell, 1989, Wilson. 1985, Polhemus, 1994). Según Rouse (1989) el cambio no existe puesto que, para él, las clases bajas llevan la ropa de la clase alta, como resultado en muchos casos las clases inferiores y la gente de color representa un símbolo de tendencia. Por último, la teoría del “filtrado descendente” para Rouse es una cuestión de tiempo y orden obvio, sugiere que las clases inferiores inevitablemente adoptan el estilo de la clase dominante.



Figura 6: Bailarina
Fuente: National Geographic

Emulación

Cambios sociales

- **La teoría del ZEITGEST:** Es un enfoque orientado a los **cambios políticos y sociales**, aunque para Wilson (1985): “Tales afirmaciones son demasiado obvias para ser totalmente ciertas y la historia que representan incorrectamente es más compleja” (Entwistle, 2002, pág. 77). Para Bell, si damos “rienda suelta, esta se convierte en una hipótesis metafísica más que social” (Entwistle, 2002, pág. 77). En mi opinión, el cambio causado por la línea del tiempo es evidente y relativo a ciertos factores que están también en constante cambio.

- **Principio de seducción:** Laver (1995) considera que existe un factor que hace que la moda cambie, específico a la moda femenina; es que la mujer necesita mostrar su cuerpo, justificamos con un ejemplo al enunciar que en los “años veinte” los hombres ya no querían ver las piernas de las mujeres, como resolución aparecen las faldas bajas (Entísale, 2002). Bell, Proctor, Wilson presentan “un vínculo definido entre la ropa y el erotismo” pero para Polhemus y Proctor (1978) “la teoría de la atracción erótica no puede explicar los múltiples estilos de vestir que nada tienen que ver con el erotismo” (Entwistle, 2002). **Concuerdo, pues existen varios factores que no involucran únicamente la sexualidad de la mujer.** Ciertos autores exponen a la mujer de una manera vulnerable, a expensas de una “mirada masculina” o la objetividad como “esclava exquisita”; sin embargo, existe una cantidad innumerable de factores para que la mujer cambie.

La Literatura excluye a la moda de la “práctica social constituida, que no puede ser entendida por separado sino como una amplia gama de fuerzas sociales; como la clase social, la raza, y el género” (Entwistle, 2002).

Desde el punto de vista sociológico, la moda es producto de las variaciones que se producen en las estructuras de la sociedad; por esta razón la moda es un fenómeno versátil que se opone a lo conocido o tradicional. (Simmel, 2007)



Figura 7: Mujeres bebiendo
Fuente: Restoclub

Según Simmel la moda se puede considerar también una rebelión y una contradicción pues estar a la moda significa tanto imitar cómo sobresalir en un grupo. Inicialmente aquel que no imita convierte su producto en moda e inmediatamente provoca en los estratos sociales el deseo de imitarlo. (Simmel G., 1996), entonces se difumina la idea sobre lo que es diseñar moda.

1.1.2.- Diseño de modas

El diseño de modas nace gracias a que el Pret-a-porter se convirtió en un negocio donde se satisfacen necesidades de un individuo. Para Silvana Amoroso se traduce en “ese oficio que lleva a exteriorizar una idea para mutar el cuerpo y transformarlo a través de una prenda de vestir” (Amoroso, 2018)

Según Sorger: “No es posible decir cómo diseñar moda; únicamente es posible hablar de cuáles son sus componentes, las formas de combinarlos y muchas de las cosas importantes que hay que tener en cuenta al momento de diseñar prendas de vestir. La ropa está “a la moda” cuando tus coetáneos o la industria estiman que su diseño es acorde con el espíritu del momento. O no lo es.” (Sorger, 2007)

Jenkyn Jones explica de su libro “Diseño de moda” que el diseñador debe tener miles de habilidades para poder satisfacer el hambre de consumo, de esta forma:

“Debe ser emprendedor, ambicioso, saber dibujar, confiado, seguro de sí mismo, humilde pero con un porcentaje de egocentrismo, creativo, curioso, eficiente, saludable, solidario, independiente, intuitivo, apasionado, entusiasta, intelectual, eficaz, firme, entre otras características “ y por encima de todo usted necesita talento” (Jones, 2002)

En este escrito se puede evidenciar que al diseñador se le forma para ser un “humano híbrido”, se muestra al diseñador como una persona perfecta o con muchas virtudes y cualidades, y si le faltase alguna de ellas no podría ser diseñador, lo que nos permite reflexionar sobre cómo se percibe la idea de diseñar moda olvidando que la persona que habitará el traje es un ser humano de carne y hueso con emociones y sentimientos, rodeado de variables que forman su entorno y que influyen sobre él, el diseñador debe tener presente al momento de crear, que el contexto le dará sentido a lo que está proponiendo y que es entonces cuando su diseño forma parte de un “signo de cultura, sociedad, tecnología, ideología y marca personal”, sin esa reflexión previa terminará imitando y no diseñando moda, aquí Yohji Yamamoto como diseñador sensible ante el mundo exterior.

“Humano híbrido”

1.1.3.- Fundamentos del diseño

Antes de poner en práctica lo que es “Diseñar Moda” se considera importante tener en cuenta que la ropa es un lenguaje no verbal donde al receptor se le permite tener información del emisor “Cada diseño cuenta una historia y tiene un alma que se expresa a través de la estética del diseño de moda, de los aspectos técnicos, de las emociones, de los valores y de las ideas contenidas en un concepto, una presentación o un enfoque comercial”. (Volpintesta, 2015). De la misma forma, Amoroso arguye que “aquellas características que le dan sentido más profundo a la concepción del vestido” (Amoroso, 2018) son las que permiten al diseñador crear nuevas formas a partir de estos principios.



Cada diseño cuenta una historia

Figura 8: Yohji Yamamoto
Fuente: Vein.es

1.1.3.1.- Silueta

La silueta no es una constante, “es la forma que surge al trazar el contorno de un cuerpo” (Saltzman, 2004). Con el paso del tiempo ha ido cambiando puesto que depende de ciertos sucesos, se “ha ido resignificando en relación con contextos culturales específicos” (Amoroso, 2018) En la edad media se pretendía ocultar la forma del cuerpo con prendas rectas y poco definidas, esto en la religión, por ejemplo, como señal de impureza, pero después de la segunda guerra mundial la mujer comenzó a definir su cintura con pantalones o a mostrar sus piernas acortando su falda.

1.1.3.3.- Textil

“La silueta, al ser la primera impresión que se tiene de una prenda, dicta el espíritu general de la colección desde un principio” (Martín S., 2009). Al proyectarse sobre el cuerpo define su contorno y sus límites. Para Saltzman “el modo de intervenir sobre la anatomía a través de la silueta determina el juicio de valor acerca de la sexualidad, el pudor, exhibir, ocultar y hasta el modo de interactuar con los otros”, realiza una acotación importante donde señala la importancia de la vestimenta en la silueta, poniendo como ejemplo al corsé que “comprimió al cuerpo, perturbando el flujo normal de la respiración”, **hace un llamado al “valor poético”** al momento de utilizar cada uno de los elementos que forman parte de la creación de indumentaria para generar prendas coherentes con el usuario y su relación directa con el cuerpo. (Saltzman, 2004)

1.1.3.2.- Color

Isabel Toledo dice que “su manera de utilizar el color no es visual sino completamente emocional”, el color tiene una relación directa culturalmente, por ejemplo, el blanco en el matrimonio como símbolo de pureza o el negro en el luto; ante un código cultural no se debería asistir a un funeral vestido de rojo aclarando obviamente que depende de la zona geográfica. Se entiende entonces que el color tiene una relación directa con el diario vivir de un individuo y que el diseñador al momento de crear debe tener en cuenta el contexto en el que se desarrolla. Existen factores que influyen en la elección del color al momento de crear una prenda, según Volpintesta son “la tecnología, los métodos de producción, y los materiales”. Desde mi visión se añade otro factor; el usuario presta atención a sus gustos y preferencias, que apoya el punto donde la misma autora señala que **“la única forma sostenible de usar el color es evitar las tendencias”**. (Volpintesta, 2015)

Saltzman (2004) expone que a lo largo de la vida estamos rodeados de textiles, señala que “amortigua nuestra relación con el medio” pues que está presente dentro de la casa, la industria automotriz, la medicina, la construcción, etc. protegiéndonos del frío, calor, aislando la humedad y entre otros. **Se crea una “alianza indisoluble entre el ser humano y la naturaleza”** y una “vinculación entre aquello que viste, abriga, acoge, refresca y nutre”.

Es indispensable tener presente las características de los textiles a utilizar, estas influyen de manera “superficial” en cuanto a “calidad, precio, las posibilidades del uso del material, el sentido de la prenda, su relación con el **cuerpo-usuario**, su efecto de superposición en el conjunto de la vestimenta y las cualidades de la materia prima que habrán de afectar sensiblemente al cuerpo y al contexto”, también es importante identificar cómo actúa el textil elegido sobre el cuerpo, en cuanto a su temperatura, movimiento, caída, roce entre el material y la piel; desde este planteamiento responsable, el diseñador podría proceder a la siguiente instancia al crear una prenda pues este se convierte en “casa y vestido” (Saltzman, 2004)



Figura 9: Piel Sintética
Fuente: Pinterest

1.1.4.- Metodologías en el diseño de moda



El método más común en el diseño de modas es en principio proyectual que consiste en crear a través de un ordenado sistema lógico basado en la experiencia para lograr un resultado halagador sin mayor esfuerzo. Según Munari (1983) es un proceso que no tiene reglas que cumplir, básicamente se va creando a través de “un orden necesario dictado por la lógica y las experiencias” con el objetivo de obtener un mayor y mejor resultado con el menor de los esfuerzos. Parte desde un problema, que busca los elementos que intervienen, hace un análisis de la información disponible para encontrar una posible solución, explora todo tipo de alternativas donde se recomienda ser creativo para identificar los materiales que se van a utilizar que deben aportar una solución, invita a experimentar para encontrar alternativas a los materiales o técnicas a utilizar para darle un mayor aporte, recomienda colocar sobre un cuerpo el producto para corroborar que está funcionando y en esta valoración intervine todo el equipo para corregir fallas posibles, se registra en gráficos o dibujos las correcciones luego se presenta el prototipo a escala o tamaño real que corresponda y tenga coherencia con todo el proceso, es decir, que sea funcional y estético, esta es la metodologías y la sistematización del proceso aprendido.

1. Macarena San Martín: “El todo en uno del diseñador de modas”. San Martín propone una serie variable de pasos que guían la creación incluso de manera intuitiva.

- Búsqueda de referentes de todo tipo de información útil para la creación.
- Elaboración de un sketchbook en el que se resumen las ideas.
- Boceto de las propuestas siguiendo la definición de la paleta cromática, se experimenta con diversos materiales, líneas, siluetas.
- Elaboración de un libro conceptual o con inspiración (a diferencia del sketchbook, ya no es un resumen) que contiene ideas puntuales y claras que guían la sección gráfica: la ilustración o el bocetaje abren paso a las fichas técnicas, patrones o moldes.
- Corte y confección de las prendas y la confección de los prototipos. (Martín, 2009)

2. Larissa Lando: "Diseño de modas"

- En primera instancia la creación comienza con el dibujo o boceto
- **Drapear sobre el cuerpo del maniquí a la tela,** para poder determinar la silueta para la prenda.
- Realizar el patrón o el molde que debe ser elaborado acorde al diseño y medidas requeridas para poder tener una prenda final de calidad
- Confección de la pieza.
- Probar la prenda al maniquí o el/la modelo para que la prenda sea revisada hasta que el diseñador este de acuerdo con el resultado final. (Lando, 2009)

3. Richard Sorger: "Principios básicos del diseño de moda"

Sorger (2007) arguye que no se puede decir cuál es la forma correcta de "diseñar moda, únicamente se puede hablar de cuáles son sus componentes, las formas de combinarlos y muchas de las cosas importantes que hay que tener en cuenta al momento de diseñar prendas de vestir".

- Buscar un motivo gestor o inspiración, que es la base para dar dirección al futuro proyecto.
- **Mantenerse dinámico al buscar manteniéndose atentos ante los "motivos gestores" para evitar que las ideas se agoten.**
- Investigación creativa:

1. Buscar materiales e insumos

2. Buscar el motivo gestor es decir poder conceptualizar porque esto le brindará continuidad y coherencia a todo el proyecto.

A lo largo de la carrera de diseño textil y moda se ha podido sistematizar este proceso:

- Buscar un nicho de mercado o el futuro cliente potencial para poder delimitar quien es el público al que se va a diseñar, es decir es necesario

tener presente el rango de edad, el estatus social, gustos y preferencias de aquel grupo para poder satisfacer las necesidades requeridas, lo que otros llaman hacer un estudio de mercado.

- **Analizar tendencias para saber qué es lo que en la actualidad prefieren los clientes,** es imperioso mirar qué pasa en el mundo para saber qué proponer.

- Definir la inspiración y el concepto, esto provee al diseñador una base para empezar a diseñar.

- **Buscar referentes que proporcionen al diseñador un modelo a seguir con ciertas características que aporten al mejor desarrollo de su colección para transformarlos en prendas innovadoras y atractivas para el público.**

- Investigar profundamente con el fin de tener toda la información posible respecto al tema relacionado a la colección.

- Realizar un **moodboard conceptual** con el análisis y síntesis de la información.

- Bocetar las propuestas que tengan relación directa con la inspiración y el concepto de la colección o prenda, tener presente que lo diseñado en dibujos deben mostrar convincentemente, clara y concretamente cómo quedará la prenda sobre el cuerpo ideado utilizando el canon de ocho o nueve cabezas según se prefiera.

- **Experimentar con bases textiles y en lo posible con materiales alternativos.**

- Elaborar fichas técnicas con todas las especificaciones necesarias: paleta de color, insumos, materiales, tecnologías, dibujos en planos de la prenda y detallando sus costuras, mientras más detalles estén presentes, mejores serán los resultados del producto.

- Confeccionar y concrecionar la prenda.

- Registro fotográfico del resultado final para que sirva como carpeta para futuros trabajos y para publicidad de los mismos.

1.2.- Diseño de Vestuario Escénico

1.2.1.- Vestuario escénico

El diseñador de vestuario tiene como tarea vestir al personaje, está completamente alejado de lo que tiene que ver con “moda”, el vestuario refuerza la trama, el uso del color, define la silueta y su textura. Las características del vestuario influyen directamente en el contexto de la obra, en la emoción que este transmite a la clientela y su comercialización efectiva.

Por otro lado, en el vestuario para artes escénicas se consideran ciertas características, Nadoolman afirma que el teatro “no es un desfile de modas, presentados por modelos de pasarela con la mirada vacía”, al contrario, “debe evolucionar dentro del contexto de la historia y del desarrollo del personaje”, el diseño de vestuario brinda un aporte más allá que la confección o corte de un basta, llega a dar a conocer al personaje de manera profunda para que lo caracterice y defina claramente ante el espectador, es decir relación “concepto e imagen”, su reto es entender la visión de todo un equipo que genera diálogos con cada uno de sus integrantes, el traje debe darle vida al personaje en todas sus manifestaciones.

Yvonne Blake expresa que el diseño de vestuario y la moda son disciplinas completamente diferentes: “Yo intento crear una persona, estudio la psicología y los motivos por los que se vestiría de una determinada manera”. Hay muchas cosas que el diseñador debe “hacer bien”. El vestuario representa la condición psicológica, social, y emocional del personaje de un momento determinado del guion. Es imposible diseñar para un actor si el diseñador no conoce al personaje” (Landis, 2014).

En el diseño de vestuario el trabajo no termina con la entrega de las prendas al personaje, si no se realiza ajustes, se tiñe, se envejece las prendas que lo requieren; para que el vestuario se considere exitoso no solo depende del diseñador sino también del actor quien debe sentirse cómodo con las prendas que usa, para que él pueda representar su papel, el vestuario no debe ser lindo o atractivo es necesario que funcione acorde con la idea del que creo al personaje.

La investigación de campo con respecto al diseño de vestuario escénico en la ciudad de Cuenca con entrevistas a Directores y artistas que están en el medio, fue evidente que existe una ausencia de profesionales para el desarrollo de esta disciplina escénica en diseño. Paula Carrasco comenta que diseña el vestuario para sus obras, pero por habilidad, sus estudios en diseño general le han ayudado en este proceso, porque no existe esta carrera en las universidades de la ciudad, es muy importante que los diseñadores de moda aporten al desenvolvimiento del diseño de ropa para artes escénicas de acuerdo a las necesidades del cada caso. Juan Andrés Vásquez, actor y director relató que acude a diseñadores fuera del país debido que en la ciudad no tiene muchas opciones y por supuesto los costos fuera del país son mayores.

Aportar al desarrollo escénico

1.2.2.- FORMAS DEL VESTUARIO ESCÉNICO

1.2.2.1.- Vestuario para Cine

Los diseños de vestuario para el cine deben cumplir con los siguientes parámetros, según sostienen algunos tratadistas: 1.- Función de comunicación no verbal. 2.- Relación íntima entre el vestuario, escenografía, iluminación, color y encuadre. 3.- Comunicación entre el guionista, director y diseñador. 4.- Constituir un esquema de análisis de los personajes. 5.- Vislumbrar elementos táctiles y visuales.

1.- **Función de comunicación no verbal.** El vestuario en el cine cumple con la función de la comunicación no verbal, como en todas las artes escénicas, puesto que contribuye para la narración de la historia e interviene en la definición del personaje que de acuerdo con Clunes (1992) quien expresa que sirve para facilitar la identificación de sexo, edad, clase social y apunta su pertenencia a la sociedad y época. Saltzman (2004) agrega que el vestuario informa sobre la sexualidad, pudor y la forma en la que el personaje es o se presenta al momento de la interacción con otros personajes. (Nadoolman, 2003) opina que color en la vestimenta actúa como guía para el espectador a través del movimiento en los encuadres de la pantalla y le ayuda a mantener la atención y comprensión durante el film. (Squicciarino, 2005)

2.- **Relación íntima entre el vestuario, escenografía, iluminación, color y encuadre.** Bedoya relaciona el vestuario estrechamente con la escenografía, iluminación, color y encuadre. Resalta su función de interrelación colaborativa para la creación del contexto en su función tanto dramática como semántica. (Bedoya, 2003)

3.- **Comunicación entre el guionista, director y diseñador.** Nadoolman cita a Kurland quien expone la importancia de la comunicación entre el guionista, director y vestuarista o modista. Destaca la influencia del vestuario para la comprensión y mutación del actor a personaje (gracias a su habilidad de estilizar el cuerpo del actor, disimular defectos y equilibrar proporciones). También, subraya como indispensable la lectura del guión por parte del diseñador de vestuario y su diálogo sobre cada uno de los personajes con el director. (Nadoolman, 2003)

4.- **Constituir un esquema de análisis de los personajes.** Para la creación del vestuario se puede trabajar con esquemas que permiten analizar profundamente al personaje como el de Jean Marie Klinkenberg (2006) que permite describir las relaciones que se generan durante el proceso de narración. Es posible también, utilizar el modelo de Greimas (citado por Villanuevas, 1989) en el que intervienen variantes como sujeto o fuerza generadora de acción, objeto o meta, emisor o promotor de la acción, destinatario, colaborador y comentarios.

5.- Vislumbrar elementos táctiles y visuales. Saltzman (2004) indica “los elementos táctiles y visuales expresan al ser (...) a través de la forma, color, silueta, textura” y permiten su relación con el ambiente actuando como punto de contacto entre el sujeto y el entorno. (Saltzman, 2004)

El diseño de vestuario para cine y teatro se diferencian en la aparición de primeros planos en el cine que enfatizan ciertos detalles en el vestuario del personaje y tienen significación semántica en el film.



Figura 10: Sombrero Loco
Fuente: Pinterest

1.2.2.2.- Vestuario para danza

La danza nació y creció a la par con la humanidad y el vestuario que en sus inicios fue elemental evolucionó con tanto entusiasmo que dedicaron esfuerzos para engalanar desde los pies hasta la cabeza, desde las zapatillas o zapatos hasta los sombreros o gorras, la danza ha acompañado fielmente al hombre en sus diferentes etapas de crecimiento, ha cumplido con varias finalidades como: catarsis, agradecimiento, recreación, espectáculo. El vestuario específico para la danza nació junto con lo que hoy conocemos como ballet, los primeros vestuarios eran generalmente donaciones de caballeros y nobles por esta la razón la calidad de las telas y la elaboración de los vestuarios.

Edward hall participa algunas referencias que precedieron el vestuario para la Danza. Los bailarines utilizaban máscaras, capas decoradas y mantas de seda. De la misma manera en la Comedia de Arte se utilizaba un atuendo similar al de un mercader italiano del siglo XVI, también atuendos específicos para personajes como: el de bufón, el caballero, etc. Posteriormente en Italia, se realizaban bailes en los palacios a los que los bailarines asistían con atuendos lujosos para interpretar los conocidos intermedios que se acompañaban de música y precedieron a lo que luego se conocería como la lírica. (L'Edipo Tiranno, Poenelus). (Hall, 2018)

Bernardo Buontalenti (1536-1608) es considerado el primer figurista y diseñador de vestuario en danza. Se evidencia en sus dibujos una descripción detallada de cortes para el vestido, colores, tejidos y accesorios; todas estas descripciones facilitan su elaboración. (Angiolillo & Marialuisa, 1989)

La Pellegrina (1589). Segundo intermedio. La lucha de las musas y las Piérides. Vestuario para las Piérides. Biblioteca Nacional Central Palatina.

Brunel, en su libro Voyage d'Espagne instruye que las simetrías de los vestidos no son ni cómodos ni proporcionados a los sujetos; una escena romana o griega puede representarse **con un hábito español**. En muchos casos, el vestuario cumplía un papel polivalente; sustituye la decoración, ubicaba la acción dramática y sugería tiempo y lugar. (Brunel, 2018) Arellano apoya a Brunel al enunciar que la función de la vestimenta en la Danza no es arraigada por la época sino por el contrario, es un código visual captado por el público y actores para representar un género determinado. (Arellano, 2003)

La zapatilla de ballet nace como solución al estridente sonido que produce el tacón durante las interpretaciones, debuta en el ballet de la Sílfi de en 1832 con la bailarina Marie Taglioni, quien en honor a sus antecesores baila silenciosamente; resultado de una férrea disciplina y de una técnica perfecta, originada por la frase de su padre Filippo (baila-

rín) quien enuncia que “Si oyera bailar a mi hija, no vacilará en matarla”. (Trejo, 2014)

Los vestuarios para danza se han transformado con el paso del tiempo a causa de factores no solo de moda sino por **la escasez de recursos económicos y por la búsqueda de ergonomía que permita la fluidez y el movimiento, incluso se ha buscado resaltar en los hombres** la musculatura y la fuerza que sugiere la figura y, en las mujeres la delgadez y la flexibilidad manifiesta. A diferencia de que, en los intermedios, para el ballet, la creación del vestuario está relativamente estandarizada; pues varios bailarines realizan pasos similares durante la interpretación y el elemento a resaltar es la coordinación y la similitud. Así, los zapatos de tacón del barroco que acentuaban el movimiento de las piernas se transformaron en zapatillas planas y flexibles que brindan comodidad. Desaparecieron las pelucas, caderas falsas y pantalones bombachos porque limitaba el movimiento; del mismo modo las faldas subieron y las máscaras se



Figura 11: Pareja de bailarines
Fuente: A cup of JO

extinguieron siguiendo la alegación de Jean Georges Noverre de la cara como el órgano principal del acto mudo. El vestido elegante tradicional fue acortándose con el fin de brindar comodidad a las bailarinas y en 1832 en el ballet de la Sylphide se estrenó el conocido tutú, que no solo facilita el movimiento, saltos y giros sino focaliza la atención en las piernas de la bailarina, creando la famosa frase “El tutu es como un soplo de polvo”. (Noverre, 2004)

1.2.2.3.- Vestuario para Teatro

El vestuario escénico es desde el siglo XX un elemento activo y con diversidad de funciones sobre el escenario, tales como función estética, expresiva, de interrelación, referencial-simbólica, técnica y dramática. Se dice del vestuario escénico que “el traje y la moda en el vestir son sus referentes; el diseño básico, su herramienta y el drama, su “alma”. Todo ello bajo una sólida interrelación en la que: formas, color y texturas deben adquirir la fuerza expresiva demandada por cada personaje en escena” (Centro Superior de Diseño de Moda de Madrid, 2012)

Es necesario tener presente que los procesos verbales están estrechamente conectados con los no verbales en la vida real como en el vestuario teatral, que debe evidenciar la relación del vestido con el cuerpo y el contexto; “el ámbito de la comunicación no verbal el aspecto es la señal más influyente en las percepciones del público”. (pag24) por eso el diseñador llega a ser indispensable ya que no solo diseña un traje sino, “lo que diseña es un personaje, permite narrar la historia”.



Figura 12: Vestuario para Teatro
Fuente: Municipal de Santiago

Pavis (1998) enuncia que, si bien el vestuario funciona como un informante de la realidad del personaje, éste admite desviaciones voluntarias para acentuar la diversidad, riqueza y pobreza de materiales.

Las variaciones no son solo aceptadas en el vestuario sino en la obra por esencia, puesto que cada interpretación es una recomposición del material teatral y de todos los elementos que están en la escena. El vestuario como un objeto es simplemente utilitario para cubrir el cuerpo del hombre, sin embargo, en el teatro su función es definida por el director, quien de algún modo se sirve de él para mantener la ficción. (Ubersfield, 1981)

Sánchez expresa que hoy en día el teatro tiende a revivir clásicos, por lo que el vestuarista debe conciliar el pasado con las herramientas modernas, evitar la impresión de caducidad, el diseño marcado por la sumisión y el respeto de la época. (Pavis, 1998)

Prieto asevera al comentar lo que se paga por asistir a una obra de teatro es para encontrar elementos que alimenten la curiosidad y la mente, no para ver imágenes cotidianas. Desafortunadamente la realidad del teatro es que, ante cualquier necesidad de recorte de presupuesto, el vestuario es siempre aquello en lo que se escatima; por tanto, el vestuarista indaga más profundamente en su búsqueda de materiales y demás recursos para producir un vestuario que realmente favorezca al montaje. El trabajo del vestuarista implica no solo imaginar lo que se pondrán los actores sino expresar a través de ese vestuario la suma de su identidad. El vestuario para teatro se somete también a situaciones que ponen en riesgo su integridad como los ensayos y pruebas, por esta razón, el trabajo del vestuarista es multiplicado y su responsabilidad es mayor. (Ossot, 2006)

1.2.3.- Metodologías en el Diseño de Vestuario

La diseñadora Deborah Nadoolman y autora del libro: Diseño de Vestuario, recopila descripciones de una serie de diseñadores de vestuario escénico que comparten su manera de trabajar, he aquí tres propuestas.

1. Jenny Beavan

- El proceso empieza con la descomposición del guión que se denomina “breakdown de vestuario”
- Luego lo lee infinitas veces para poder memorizarlo y vivirlo, para incluir todo lo que no está escrito de manera literal.
- Su manera de proponer no es bocetar ya que la diseñadora considera que los dibujos son bidimensionales y el cuerpo real es tridimensional.
- Es por eso que ella prefiere “drapear y preparar los prototipos” para dar vida a las prendas de forma natural. Drapear es el proceso de colocar y fijar telas de prueba sobre un maniquí de costura.

“El diseño de vestuario tiene mucho más que ver con contar historias que con la ropa”, es decir que el vestuario debe hablar por sí solo y transmitir al espectador información sobre la integralidad del personaje, ella sugiere que debe tener una “espontaneidad orgánica” para poder discernir cuando el vestuario funciona y cuando no, también considera que se puede trabajar con presupuestos bajos ya que por lo general es un factor que hace que en las producciones se considere poco necesario trabajar con un diseñador de vestuario. (Nadoolman, 2014)

2. Yvonne Blake

- Para la diseñadora lo principal es investigar y **conocer al equipo de trabajo** sobre todo al director para inteligenciarse de lo que necesita y lo que debe hacer.
- Antes de empezar a bocetar lo que primero hace es **buscar de manera física las bases textiles** a utilizar, eso le permite saber con mayor exactitud qué es lo que va a crear.
- **Grapa las telas** a las hojas para verlas juntas y poder plantear el esquema cromático y así empezar a dibujar.
- Una vez realizados los dibujos procede a **pintarlos con tela. Es un proceso de prueba y error.**

3. Joanna Johnstonn

- Ella también considera que el primer paso a dar es tener una **entrevista con el director** para conocer sus requerimientos y detalles.
- **Luego la elaboración de un moodboard con toda la información recibida en el diálogo con el director.**
- Trabaja con un figurinista y procede a mostrar el diseño a todo el equipo en especial actor principal y director.
- Luego de la aprobación procede a la compra de las telas, **experimentación**, estampación y patronaje; el patronaje consiste en una plantilla realizada en papel para ser copiada en el tejido y fabricar una prenda de vestir, cortando, armando y cosiendo las distintas piezas.



1.2.4.- Metodología sistematizada para el diseño de vestuario teatral desde la mirada del diseño de modas

Después de todo el proceso de análisis de a cada uno de los métodos de estas dos disciplinas del diseño de modas, se ha podido sistematizar un proceso personal para la creación del vestuario teatral desde mi formación como diseñadora de modas, mediante la propuesta a nivel de bocetos para la obra de teatro: Paréntesis.

- Se partió de un minucioso análisis del guión, es decir una comprensión plena del argumento para poder conocer la historia a profundidad y de lo que el director pretende representar, de igual forma a los personajes reconociendo su papel dentro de la obra, lo que quiere expresar el director con la caracterización que da a cada uno, hay que sentir la atmósfera o ambiente, identificar el tiempo o la época, inmiscuirse en las acciones determinantes para registrar lo que sucede en cada escena. Poder interpretar el guion es fundamental ya que es el momento en que se “condiciona la lectura de una situación, manipular la atención del espectador, reforzar o distorsionar el mensaje verbal y hasta generar el rechazo o el interés de toda obra”.
- Después de conocer el guión es necesario reunirse con el director de la obra para entender su visión y acercarse lo mejor posible a esa idea, él es el responsable de todo y el que toma las decisiones, con este compartir y trabajo en equipo nacen los primeros bocetos.
- Conocer a cada actor y trabajar en conjunto con ellos es menester, acudir a los ensayos, para poder percibir los rasgos físicos de cada uno de ellos: color de piel, ojos, cabello, desplazamientos en el escenario para identificar los movimientos y tener una interpretación de las bases textiles que se van a utilizar.
- El siguiente paso es bocetar y crear junto al dibujo un moodboard, que es una herramienta gracias a la cual se conseguirá ideas muy claras para avanzar o arrancar un proyecto, esto será por cada personaje para hacer una recopilación de información de: imágenes, revistas, libros, museos y con esto hacer un análisis sobre las referencias encontradas, también hacer un trabajo de campo con visitas al lugar de los ensayos para captar una serie de imágenes o fotografías de los actores con sus características y obtener datos que nos permitirán delimitar el camino a seguir.
- Luego viene la búsqueda de materiales y bases textiles, hay que tener presente el presupuesto para no fallar en nada y dependiendo de las características de la obra y de las circunstancias se puede optar por no confeccionar los trajes si no buscar alternativas como: comprar, alquilar o reutilizar prendas ya existentes. “Los diseñadores de vestuario son apasionados narradores, historiadores, analistas sociales, humoristas, psicólogos, magos”. (Nadoolman, 2014). Es pertinente tener en cuenta otros elementos como: la escenografía, la luz, una paleta cromática que represente la psicología del personaje, edad del personaje, su clase social a la que representa, el vestuario debe permitir y fácil movimiento alrededor del espacio que dispone. Una vez elegidas las telas se empieza a bocetar y proponer, en algunas ocasiones los diseñadores cuentan con figurinistas, que es el que diseña el vestuario que han de llevar los personajes para la representación, pero también resulta complejo debido a que no siempre logra captar con exactitud la idea del diseñador, por ello siempre debe supervisar y aprobar esos bocetos.
- Una vez terminados los bocetos se acude a la elección final para poder pasar a la confección y ajustes necesarios del vestuario.
- El trabajo como diseñador de vestuario termina en la última función de la obra tras verificar que el vestuario funcionó y estuvo a satisfacción de todos.

1.2.5.- Cuadro comparativo entre el Diseño de modas con el Diseño de vestuario para Teatro

Diseño de modas	Diseño de vestuario para Teatro
La finalidad del diseño de modas es la prenda	La finalidad del diseño de vestuario es el personaje
Se estandariza con un canon de belleza o un estereotipo	No es estándar
El proceso de creación va dirigido a un mercado	Va dirigido a un personaje
Da vida a una prenda desde la tendencia actual	Da vida a una prenda desde la psicología y características del personaje (ansiedad, depresión, miedos, estatus social), su historia.
Necesariamente debe ser confeccionada y nueva	Se puede comprar, alquilar, confeccionar o reutilizar las prendas
Homogeniza a las personas	Las diferencias y las caracteriza
La moda viste a un cliente pensado desde la industria.	No se puede diseñar si no se conoce las características del personaje
Satisface necesidades efímeras donde se desdibuja la personalidad real de quien habitará la prenda	Evidencia su personalidad donde la finalidad es expresar.
La inspiración siempre se basa en tendencias	La inspiración parte de la historia y el personaje.
No es flexible	Admite cambios, modificaciones, reflexiones.

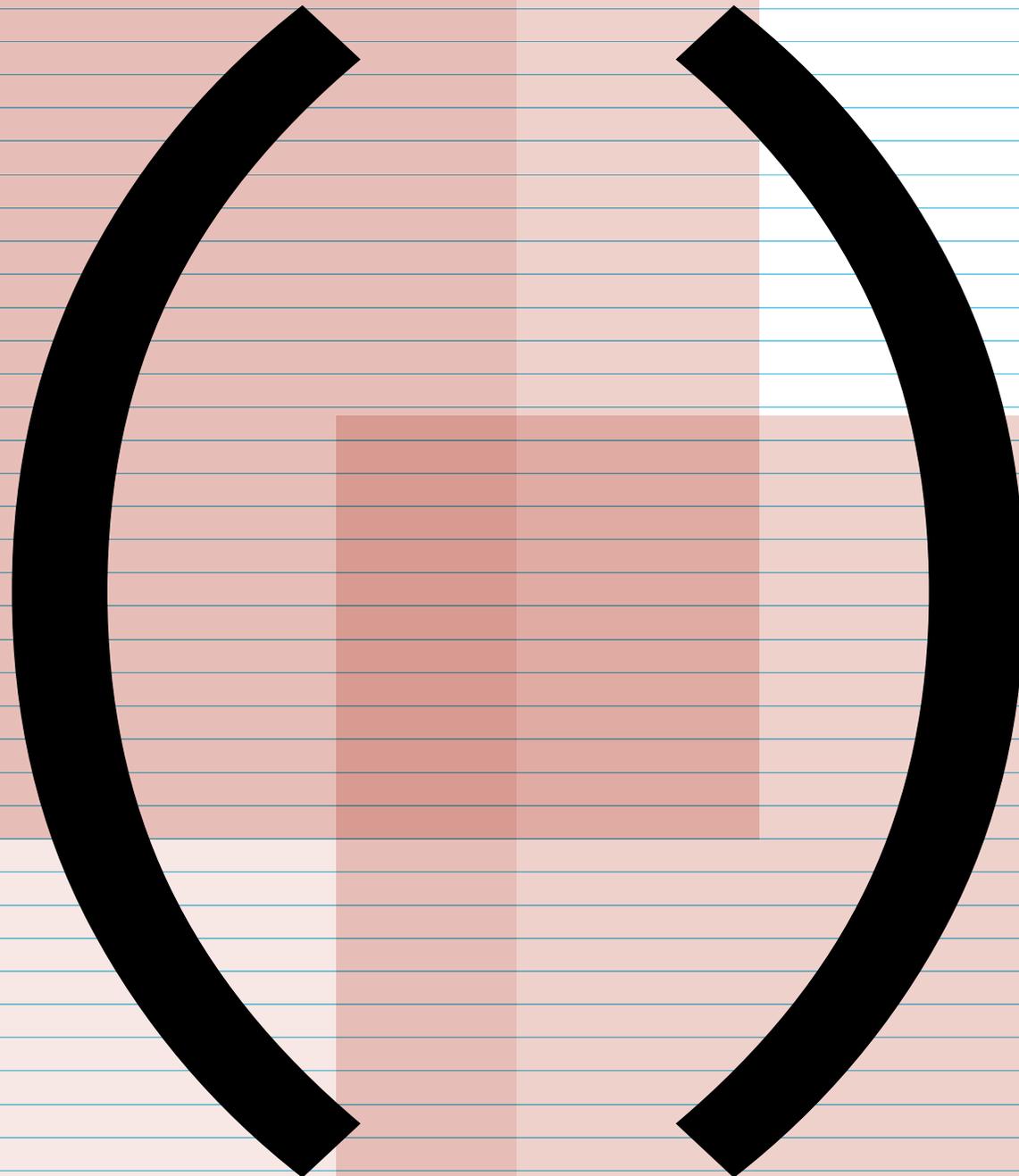
Tabla 1: Contrastes
Fuente: Autora

En el diseño de modas tanto como en el diseño de vestuario teatral se encontraron diferencias como: (a) la finalidad del diseño de modas es la prenda mientras que en el vestuario es el personaje, estas son dos premisas que me permite entender como (b) la moda tiende a homogeneizar a las personas que serán portadores de las prendas, como se hace en un desfile de modas, “las modelos” son utilizadas como maniquís y con un maquillaje similar, en el diseño de vestuario se busca personificar y satisfacer necesidades escénicas (c) la moda ha estereotipado con un canon de belleza con una silueta delgada, mientras que el vestuario teatral informa sobre el personaje al espectador desde sus características como su color de piel, su contextura, el color de sus ojos, pelo, silueta, movimientos, de igual forma su psicología, sus gustos, sensaciones, miedos, y no se basa en ninguna figura estándar, si no desde las características reales del personaje (d) en la moda el objetivo es darle vida al traje, a diferencia del vestuario de teatro que da vida al personaje dándole vida al atuendo (e) en la moda el diseño debe ser nuevo, el vestuario en las artes escénicas no es un imperativo que sea nuevo, debe dar la impresión que ha sido utilizado y eso se consigue con los ensayos, el lavado o después de ciertas experimentaciones en las bases textiles, hay la opción de comprar prendas nuevas o utilizadas (f) en la moda el vestuario debe ser estético y aprobado por la clientela y la crítica, a cambio en el vestuario del teatro no hay necesidad estricta de que sean estéticas sino funcionar acorde a la historia y describir la personalidad del personaje.

CAPÍTULO 2







2.- PLANEACIÓN Y DESARROLLO

2.1.- ANÁLISIS DE LA OBRA DE TEATRO: PARÉNTESIS

Guion de la obra : Anexo 1

Sinopsis:

Gruña y Chuta, gracias al destino empiezan en un viaje buscando comprender, a su manera, los temas apasionantes con respecto a la vida y a la humanidad: “el amor, la muerte, la espera, el significado de la vida”. En una trama que cambia de estación tras estación, llevándolas a las aguas bravas del mar, a la imponente y estricta escuela como representación del mundo interior y exterior. “Sumergiéndose en la sutileza del gesto y el lenguaje visual a través del juego poético y existencial”, estos dos personajes serán líderes de este viaje que llevarán al espectador a “Un recorrido entre la trágica existencia de los clowns y las situaciones cómicas que se desencadenan al tratar de enfrentar sus destinos”. (Nájera, 2018).



Figura 13: Paréntesis
Fuente: (David Lucio, 2018)

Análisis de los personajes
Chuta tira baba

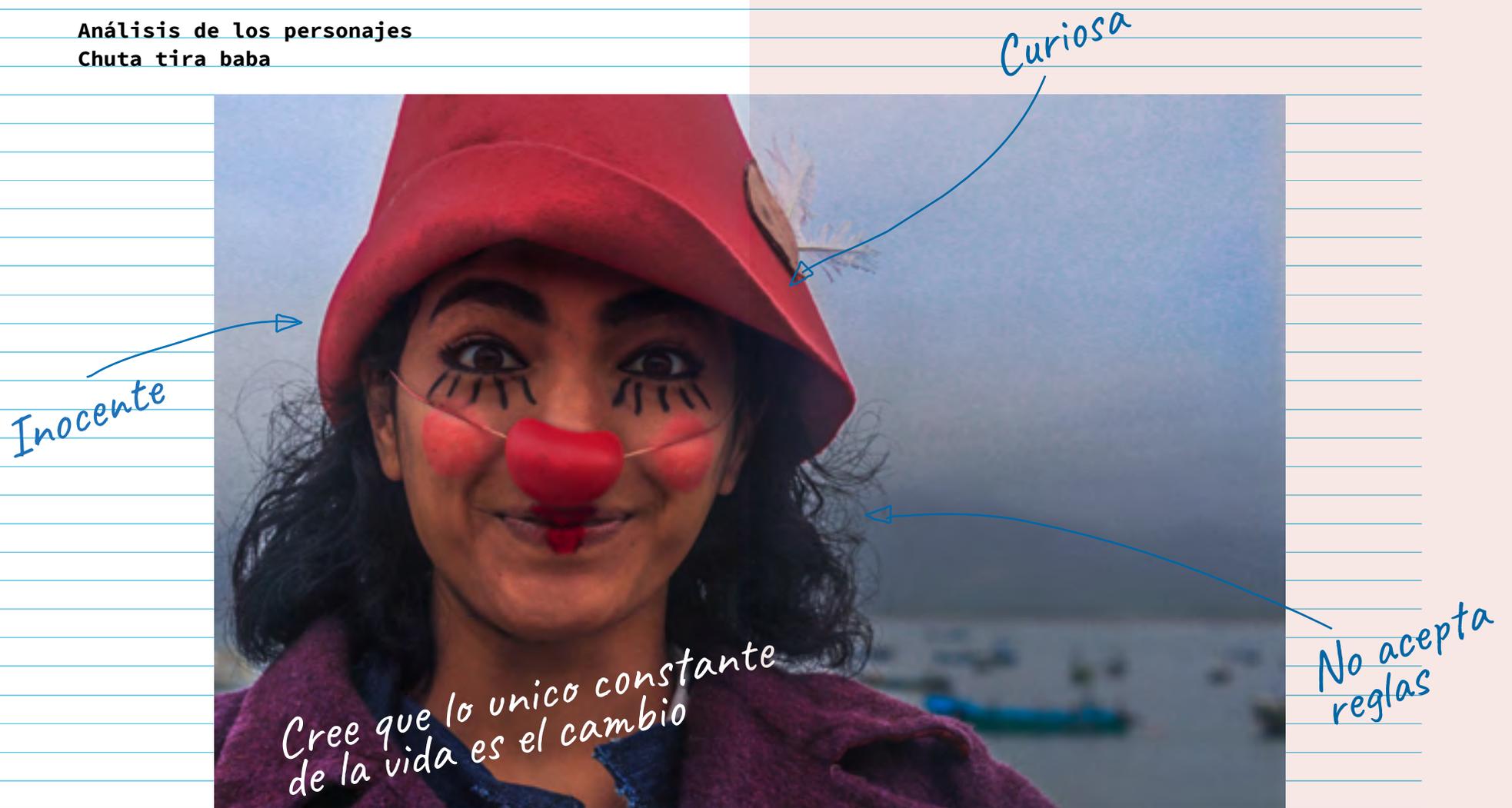


Figura 14: Chuta tira baba
Fuente: David Peláez

Es una viajera que ha pasado la vida aprendiendo nuevas cosas y llevando cosas y recuerdos de sus viajes. inocente por naturaleza, se fascina por cualquier cosa y encuentra el placer en las cosas simples, como comerse una sandía.

Nunca ha sido buena para acatar las reglas, sobre todo porque le parecen absurdas y cree que hay otras formas de hacer las cosas que no están en las reglas, ella también es sabia pero desde su inocencia, puede dar respuestas simples a temas complejos, la persona más importante en su vida es su madre y mucha de la desobediencia está en conflicto con esa relación, es por eso que se manifiesta en la obra entre lugares tan cambiantes, conceptuando a cada lugar como un nuevo viaje y un nuevo destino. Ha tratado de suicidarse varias veces sin lograrlo, por eso cree que ha llegado antes, esa es la respuesta a su pensamiento y, por eso trata de aprender cosas con su compañera y mentora Gruña Margarita.

Ella entiende al final que lo único constante en la vida es el cambio por lo que la espera es inútil así vive Chuta sin mayores pensamientos filosóficos sobre el futuro sino con la creencia firme en la inocencia del aquí y el ahora.

Gruña Margarita



Figura 15: Gruña Margarita
Fuente: David Peláez

Mujer muy pasada de los 30 años y muy cercana al otoño de la vida. Evoca un pasado aristocrático y conservador, pero con una obvia decadencia.

Gruña Margarita viene de la belle époque, por su pensamiento y forma de vestir opulenta, nostálgica y romántica. El final de la obra los personajes se transforman, es la hora del viaje al más allá, las personalidades se develan y **la mujer conservadora y romántica se transforma en una ruda pirata.**

En el clown la temporalidad no tiene por qué ser lineal puede cambiar de estilos teatrales como de épocas en el mundo.

2.1.1.- Propuesta a nivel bocetos



Figura 16: Moodboards Propuesta (conjunto 3 imágenes). Fuente: Autora





2.1.2.- Metodología Propia en el diseño de vestuario "Estación Abismal"

La formación académica permite percibir que tanto el diseño de modas como el diseño de vestuario son dos disciplinas completamente distintas como se señaló en el cuadro anterior, pero se logró verificar que como diseñador o diseñadora de modas se puede abordar las dos disciplinas.

En este proyecto de titulación la obra de teatro con la que se buscó validar el proceso tiene un método inverso en el cual no existe guión establecido como son las obras de teatro, en este caso en particular la obra se fue creando a través de los objetos, y estos eran; una silla, tres cofres, una linterna, una ventana, y el vestuario, lo que permitió descubrir ciertos puntos que se consideró importantes señalar.

- En esta obra la manera de crear el vestuario fue la de proponer a partir de un **compartir constructivo entre director y diseñador**, donde el vestuario se fue **definiendo por las acciones del personaje para** poder construirlo de manera inversa es decir cuestionándonos como sería y se vería la persona o el personaje que utilizaría esos objetos. En un principio se trabajó con un equipo que debido a factores externos no pudieron continuar con el proyecto, lo que dio como consecuencia que se vuelva a reescribir y relatar la historia, en aquel momento el vestuario ya estaba elaborado lo que hizo que en al desarrollo del nuevo guión con un nuevo equipo, para que el vestuario vaya tomando vida, esta obra se planteó con el objetivo de que los objetos vayan escribiendo la trama; la silla no solo era una silla sino también era un lavadora o un inodoro, los cofres eran: radio, salero, sustancia anti moscas, libro o tren y la ventana es también una cama y una puerta.
- Fue primordial **asistir a todos los ensayos** para que el equipo de trabajo hable el mismo idioma porque es una obra compleja de entender, comprendida la obra proyectado el vestuario.
- El vestuario se confeccionó a medida que avanzaba la obra con todas las vivencias que era posible compartir, fue un proceso "prueba y error"
- Fue importante **romper el pensamiento de que el vestuario debe ser estético o bonito**, es decir una estética acorde con la obra, pero muy lejano al concepto de bello o feo, pues esto es bastante discutible, el vestuario dentro de la obra se determina al momento en que el actor vive su papel y el diseñador interpretar si funciona o no, para adaptar su creación a la situación que representa y necesita el personaje.
- Estar **atento** a todos los detalles de **las acciones del actor** y todos sus movimientos para que el vestuario responda eficazmente a esas necesidades.

- El trabajo del diseñador termina el día en que se presenta la última función, porque hasta ese momento puede necesitarse de su aporte.

Sinopsis de la obra:

Estación Abismal: El tren “Diablo Negro”, vuelve a funcionar después de aproximadamente tres décadas y su más ferviente admirador se prepara para este viaje soñado. Sin embargo, este sujeto no ha notado que el viaje ya ha empezado, y es un viaje sin retorno ni reembolso.

Análisis:

El personaje se prepara para un día común y corriente.

El personaje murió ese día, un día cualquiera, pero él no lo ha notado porque sigue de manera normal su rutina, le tiene miedo al mundo exterior, procura permanecer en lugares que solo él conoce, pero al escuchar el noticiero se entera que el tren “Diablo Negro” volverá a funcionar, el ferrocarril que manejaba con su abuelo y que en su infancia lo abordó cientos de veces

Análisis del personaje

Características psicológicas:

Es una persona en extremo detallista y ordenado, se concentra en cada cosa que realiza, rodeado de miedos que provocan en él un estado de intranquilidad, amante a los trenes, pulcro en su espacio, le teme a la oscuridad, detesta a los insectos y le tiene pánico a las enfermedades.

Características Físicas:

Un hombre de edad desconocida, mestizo, su estatura es de 1.70 aproximadamente, delegado, ojos y mirada profunda, piernas y brazos largos, su piel color canela, cabello oscuro.

Propuesta a nivel bocetos.



Figura 17: Moodboards Propuesta 2 (Conjunto 4 imágenes) Fuente: Autora







Resultados



Figura 18: Actor con el traje Fuente: (Rojas Santiago, 2018).



Figura 19: Hombre actuando Fuente: (Rojas Santiago, 2018).

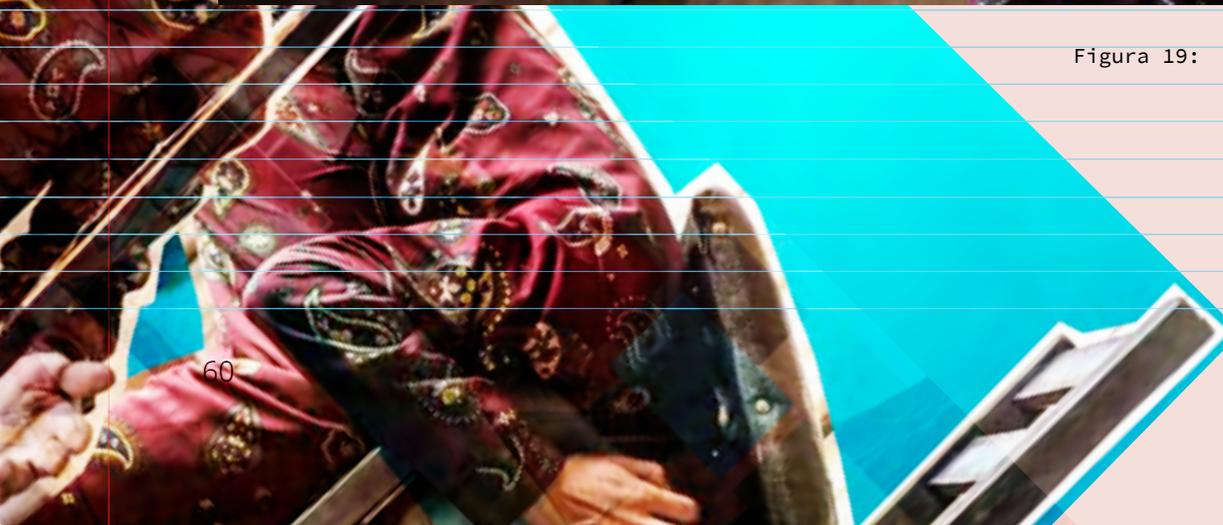




Figura 20: Atuendo masculino Fuente: (Rojas Santiago, 2018).



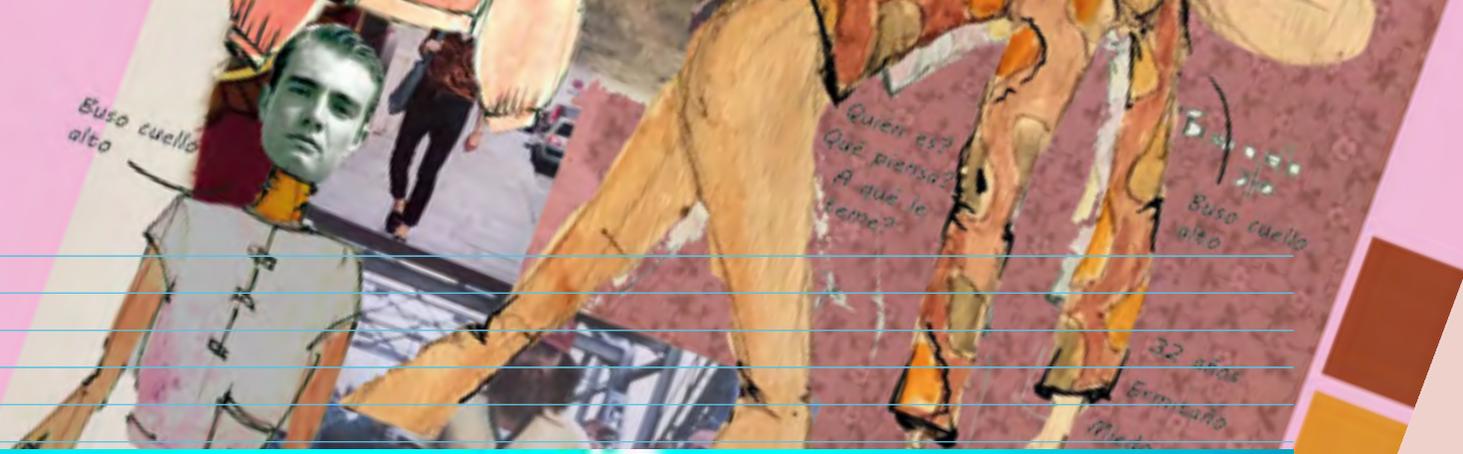


Figura 21: Moodboard Resultado de la propuesta Fuente: Autora



Figura 22: Actor en escena Fuente: (Peralta Sebastián, 2018)

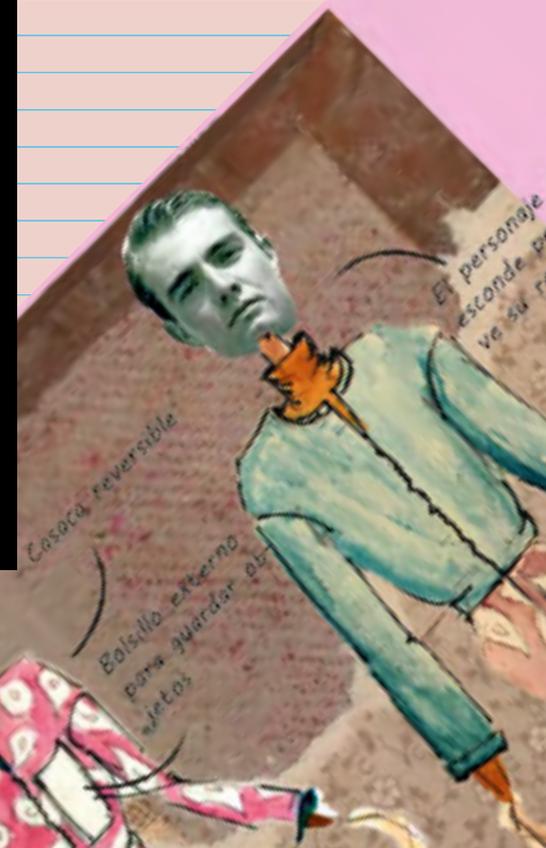




Figura 23: Actor en escena con una linterna
Fuente: (Peralta Sebastián, 2018)



Figura 24: Actor en escena en movimiento Fuente: (Peralta Sebastián, 2018)



CAPÍTULO 3

Como Extraños

Así te sientes cuando vuelves a un lugar que no es el tuyo, un lugar que quizás algún día fue tuyo pero que hoy ya no lo era.

Es la misma sensación que tienes al crecer y volver a aquel lugar tal especial de tu infancia, un lugar donde ya nada es igual y donde todo es más pequeño, más viejo y normalmente más aburrido.

Así me sentía yo en aquel cuarto, conversando con mi insomnio mientras mi mirada bailaba por el techo que parecía venirse abajo por momentos.

Ella dormía como si nada pasara después de haber hecho el odio en aquella pequeña cama de aquel íntimo desconocido cuarto. Mientras tanto pasaba su brazo por encima de mi pecho, brazo que ardía en mis entrañas pero que no me atrevía a mover, quizás sus palabras si se despertara quemarían en mí mucho más que aquella simple cadena a la que yo mismo me había condenado.

Miraba al reloj y aun eran las 2:05 de la mañana, 4 o 5 horas me susurraba a mi mismo, una eternidad viendo como cada minuto agarraba al siguiente y se negaba a morir en mi reloj.

Sin saber muy bien porqué, me armé de valor y sentí la necesidad de levantarme, de vestirme y de abandonar para siempre aquella cárcel nocturna de sabanas y carne.

Motivado por una fuerza llena de recuerdos del pasado, de odios del presente y de vacíos del futuro, una fuerza que me obligaba a irme sin esperar un segundo más, decidí por fin darle una tregua a mi orgullo y le susurré que no lo vendería más por unas cuantas caricias con resaca de vacío.

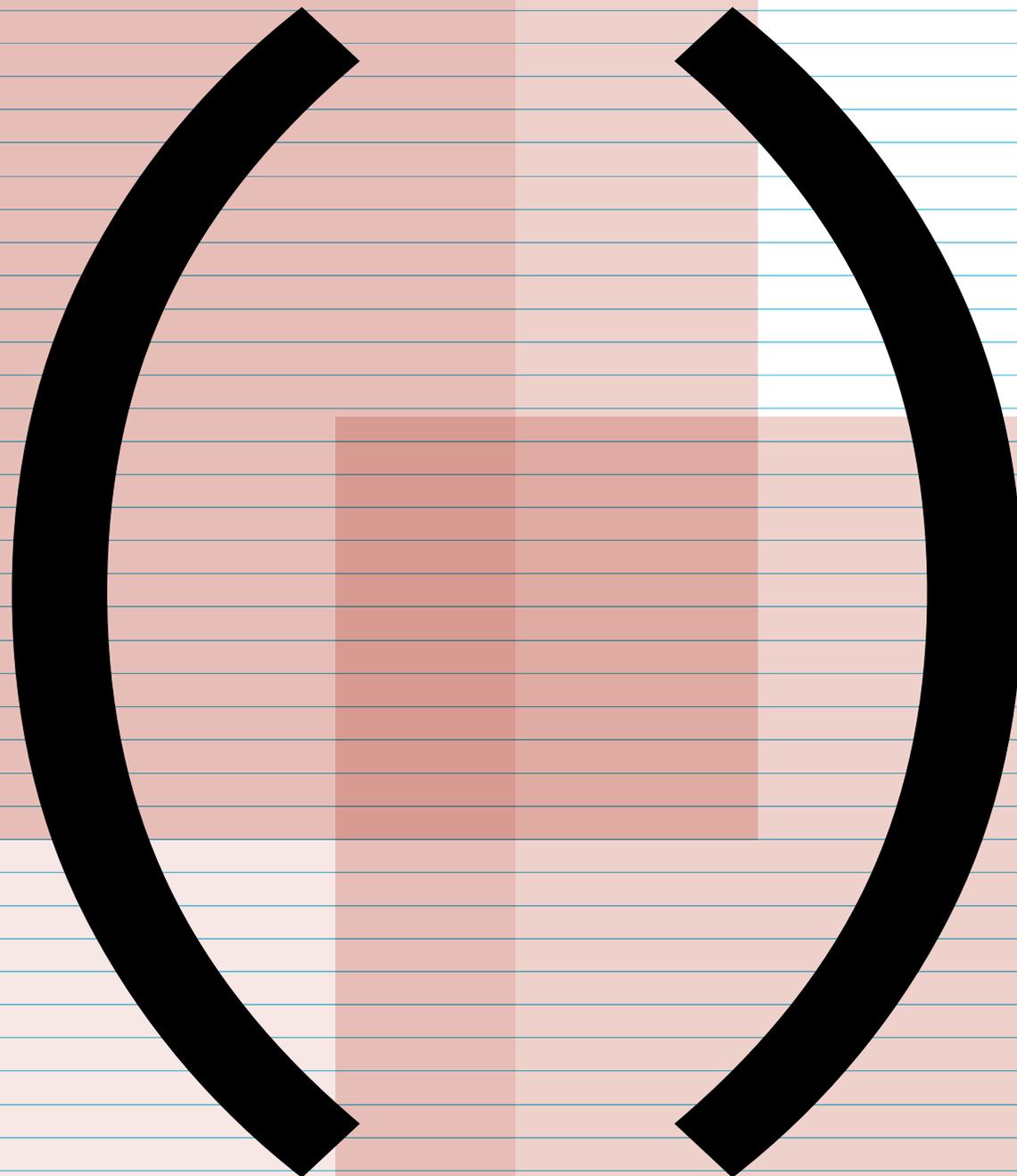
Literalmente me quemaban sus sabanas, curioso que aquel lugar donde un día entre algodones disfrutaba de nuestro rincón en el cielo, se convirtiera hoy en un doloroso infierno, un infierno donde el futuro aunque con sus oasis de paz ya tan solo fuera una quimera.

Todo fue en unos segundos, unos segundos interminables donde el silencio más perturbador hacía de aquella situación un pasaje siniestro. Aunque realmente había algo que me ataba a su oscuridad y me hacía imposible atravesar esa puerta. Por fin tras un suspiro en simbiosis con mi alma conseguí mover aquel pomo de plomo y de repente sentí como ella me miraba y como yo se la devolví intentando hablar, pero era imposible y algo me decía que ella tampoco podía hacerlo.

Una mirada que gritaba un adiós, un adiós que susurraba miles de sentimientos encontrados y que callaba toda una vida que ya no viviríamos. Una mirada entre dos personas que dejaron de escribir en el pasado pero que se empeñaban en seguir escribiendo dos puntos más, tras aquel pesado punto final que evocaba aquel adiós irremediable.

Carlos caballero





3.- RESULTADOS

3.1.- Habitar el Cuerpo

¿Qué es el habitar? La representación teatral se nutre esencialmente de la actuación del personaje, y el personaje con su representación y con su material construye o inventa un mundo donde el espectador va a poder habitar de manera imaginaria. Habitar significa empoderarse del contenido y vivencia de una obra o de un material. En la búsqueda del significado del término y lo que más se acerca a este proyecto se encontró lo siguiente: “Todo construir es en sí un habitar. No habitamos porque hemos construido, sino que construimos y hemos construido en la medida en que habitamos, es decir, en cuanto somos los que habitan” (Heidegger, 1997, p. 21). El habitar como una “relación activa entre el sujeto y el contexto” es ahí donde funciona como “cultura y sociedad: “el hombre y el mundo que le rodea y al hablar del hombre se liga directamente a su entorno (Saltzman, 2004).

El hombre habita desde que está en el vientre de su madre y por el resto de su vida, y si al habitar se le vincula al cuerpo, porque es el cuerpo como materia que permite que habitemos el espacio, esto significa recalcar la importancia del cuerpo en el diseño y en la vida diaria, el cuerpo se hace uno con el “contexto adoptando diversas estrategias, como mimesis u oposición, respeto de las normas o transgresión, repetición o innovación”.

Conocer al cuerpo y su accionar, su postura y su proporción, su dinámica y sus gestos, su fisonomía y su anatomía es una referencia externa del ser humano que se debe estar presente en el diseño, mientras que internamente se puede percibir la reacción del cuerpo con: el tacto, el sentir, el ritmo y las sensaciones que le brinda al llevar cada prenda que viste. Desde esta premisa es importante abordar el vestido que cubrirá el cuerpo habitado para comprender la función del diseño y su importancia en la personalidad de cada individuo; “el cuerpo como espacio de percepción individual y colectivo” para que pueda integrarse o no con el mundo externo. (Saltzman, 2004). El cuerpo es el portador de historias e infinitas sensaciones: si tiene frío se eriza, si aumenta su temperatura transpira, si tiene dolor se repliega, siente miedo se estremece, si se angustia pierde el sosiego, cuando tiene placer es feliz, estos elementos merecen consideración de los diseñadores.

El ser humano y su cuerpo cambian con la evolución o desarrollo inexorables, “la moda, las acciones, la vestimenta y el mobiliario, inciden en las formas del cuerpo”, adopta o busca apropiarse de características que dicta la sociedad, es decir es moldeable (Saltzman, 2004), entonces la pregunta es: ¿cómo habito el cuerpo desde el diseño de modas?

Todo lo que engloba la moda es complejo, se puede entender que diseñar moda no es crear prendas o colecciones, sino un todo integral u holístico, es decir un **impacto social** poderoso **que afecta o aporta al desarrollo de los individuos.**

Existen escasas regiones creadoras de moda en el mundo, la mayoría son imitadoras de modelos que salen a la luz, lo que es una característica cultural que se ha arraigado en el contexto social, a pesar de que exista la propiedad intelectual, con pequeños cambios se evade la responsabilidad y se registra un procedimiento anti ético muy arraigado.

Silvana Amoroso: "Alterotopías: Propuesta estética para la generación de formar periféricas de vestir en Cuenca - Ecuador" Amoroso en su tesis analiza a Saltzman en su libro "El cuerpo diseñado. Sobre la forma del proyecto de la vestimenta" que hace un llamado a la sensatez al tomar como principio al cuerpo al momento de diseñar indumentaria, refiriéndose a que para el desarrollo del proceso creativo es necesario conocer en primera instancia "**la anatomía y la movilidad humana**" teniendo presente que el resultado final del diseño como producto influirá en el sujeto. En otras palabras, toma al cuerpo como "espacio de percepción individual y colectiva... **Cuerpo único, irrepetible y portador de identidad** y cuerpo en el otro como cuerpo social entre los cuerpos". La autora aporta al manifestar y analizar sobre como el cuerpo no es solo materia, sino que también **está cargado de historias** y por la importancia de su pensamiento lo voy a citar textualmente "Es en nuestro cuerpo donde acontecen historias, no solo se nace con un cuerpo, también se lo adquiere, se lo puebla del contexto, la cultura y sus exigencias sociales, se lleva la cicatrices y las caricias de la mente" (Amoroso, 2018).

El cuerpo portador de identidad

¿Cómo aportamos con honestidad al desarrollo de la vida desde el diseño?

Andrea Saltzman hace un aporte importante en cuanto a una reflexión del diseño con relación al otro, ella se refiere al habitar como un vínculo entre el cuerpo y la importancia que éste representa como la originalidad de la vestimenta, **el vestir no solo como una necesidad de cubrir al cuerpo** sino considerando su relación con el mundo externo al que debe respeto, debemos comprender los futuros diseñadores que tenemos la responsabilidad de aportar a la vida de manera correcta y consiente para crear prendas que aporten satisfacción a los usuarios, respetando la naturaleza para mantener el equilibrio entre el diseño y el entorno : social, político, económico, cultural , tecnológico etc.

El objetivo de abordar el tema del habitar es precisamente para que el diseñador pueda entender la relación que tiene el habitar con el cuerpo, el habitar según el diccionario de sinónimos y antónimos es: "**morar, residir, tomar casa, asiento, estas de asiento**" (bibliogaf, 1976), todas estas palabras hacen referencia al espacio pero no al cuerpo como sujeto principal de estudio. Saltzman señala que es ahí donde funciona como "cultura y sociedad "el hombre y el mundo que lo rodea y, al hablar del hombre se liga directamente a su entorno (Saltzman, 2004), En el idioma alemán Habitar es el construir, pero no todas las "construc-

ciones” son habitables Heidegger (1894) expone que: para un obrero su taller llegaría a ser su casa, pero no su vivienda, pero que el habitar es el objetivo del construir.

Heidegger (1894) señala estas tres premisas:

1. “Construir es probablemente habitar”
2. “El habitar es la manera en que los mortales son en la tierra”
3. “El construir como habitar se despliega del construir que cuida - es decir que cuida el crecimiento”-.

Al momento de que el individuo **habita adopta para el ciertas características** que lo van definiendo como sociedad y colectivo y con esto se hace referencia a que entra en un proceso de construcción social, va a la escuela, se relaciona, se reconoce dentro de un grupo, imita y a medida que va creciendo va armando la personalidad que lo define y eso hace que adopte hábitos “costumbres” (bibliogaf, 1976), costumbres que permiten habitar en la tierra, y al apropiarse de todo lo que lo conforma el ser humano busca perpetuar su especie y eso implica un cuidado y se cuida lo que se quiere entonces también se habita.

Tener presente la manera en la que cubrimos el cuerpo no solo lo adoptamos de material textil al cuerpo sino le damos caracterización a la persona que le permitirán desarrollarse e la sociedad.

3.2.- CONCLUSIONES

El siguiente trabajo realizado permite concluir que:

1. Se logró resolver el complejo accionar de romper estructuras creadas por la formación y las costumbres para diseñar y elaborar el vestuario de una obra de teatro cumpliendo con todas las características que las situaciones exigen, por ello es menester puntualizar lo siguiente:
2. Se ha logrado encontrar una salida para resolver el problema de ausencia de diseño para la vestimenta de las obras de teatro, a la vez que se ha cumplido con el objetivo general que está en esta misma dirección.
3. La propuesta ha sido fundamentada con una investigación científica seria y documentada con fuentes de consulta suficientes que han servido para elaborar el presente informe.
4. Se ha constatado el problema con una serie de entrevistas a diseñadores de moda en la disciplina de la vestimenta, cuyos datos se han registrado correspondientemente.

5. En el diseño de modas requiere de creatividad e ingenio para causar un impacto de masas o de un colectivo que admire el trabajo realizado y diferencie de imitaciones que son muy generalizadas en este mundo tan complejo, más aún el diseño de vestuario para obras escénicas que deben caracterizar al personaje. La aprobación o rechazo de críticos y de la clientela es inminente en este campo de acción social, es un riesgo que se debe correr porque pende de ese detalle el éxito o fracaso de una colección o un diseño. La moda es algo innato al ser humano, aunque a veces se cae en la imitación, pero cuando hay creatividad y originalidad hay éxito porque responde a un contexto: social, político, económico, tecnológico y medio ambiental. Técnicamente los diseñadores de modas están formados para satisfacer necesidades a nivel individual y colectivo, llamados clientes, atendiendo la demanda del mercado; el termino cliente es una manera de identificar al portador de la prenda, el diseño del vestuario en artes escénicas debe satisfacer al director, a la historia al personaje y al espectador.

6. Existe un acercamiento e identificación entre diseñador y el usuario, entre el diseñador y la obra escénica, entre el diseñador y el cliente; replantear el termino cliente, público o segmento de mercado es importante para facilitar el conocimiento de la necesidad real de la persona al momento de usar cierta prenda, de este modo se le otorga una responsabilidad al diseñador; no solo de satisfacer necesidades superficiales sino también de generar obras con las que el usuario o cliente se identifique y se reconozca como persona real porque merece satisfacciones dentro de la sociedad; crear a satisfacción, diseñar al gusto de del usuario debe ser la filosofía de trabajo del diseñador.

7. En esta época de consumo, apariencia e imitación, se ha acortado la brecha entre el cuerpo y el vestido, es decir en el habitar (relación entre el cuerpo y el contexto). El diseñador debe ser consciente que no solo se resuelve necesidades, sino que también se cambian realidades, se aporta al desarrollo de sociedades enteras desde un análisis completo de lo que pasa en ese momento. El diseñador es responsable de realzar, calificar, de satisfacer necesidades personales y grupales o también de oprimir cansando daños a veces irreparables con su trabajo, debe romper esa estructura creada de ciertos estereotipos o cánones de belleza o perfección completamente alejados de la realidad, porque el contexto social crea: estrés, tensiones, angustia, y temores que forman parte de nuestra existencia cotidiana y con el trabajo del diseño se puede alivianar o agravar esta situación; es por eso que el diseñador debe estar atento a estos factores tan cambiantes y buscar siempre la satisfacción del usuario o del requirente con su trabajo.

8. Es importante conocer las necesidades del usuario para emprender un diseño, de tal manera que satisfaga sus inquietudes al lograr la identifica-

ción del personaje con el diseño, donde no solamente le caracterice con fidelidad, sino que la vestimenta de más vida y complete identidad al ser que encarna, así hay una feliz relación entre el diseñador, el dramaturgo, el director y el personaje, todos juntos identificados con la respuesta plasmada en la vestimenta o el producto diseñado.

9. En el proceso de bocetación o ilustración es el paso más cercano para que la persona que solicita un diseño pueda entender lo que el diseñador necesita transmitir y si eso está acorde a la necesidad requerida. Existe un factor que no se puede descuidar: reconocer para quién se va a crear y tomar en cuenta los rasgos físicos, los gustos y preferencias, aprender a percibir factores reales como miedos, complejos de la persona, pues siempre estamos expuestos a estereotipos que nos imponen; sería importante hacer la propuesta de diseño con un cuerpo real, es decir, buscar plasmar de manera real como habitará la prenda sobre el cuerpo del usuario para elegir con mayor certeza la textura a usar y poder afinar con más exactitud los detalles.
10. Fundamentar la propuesta con un marco teórico científico y orientado a la búsqueda de bases sólidas que permitan avizorar una salida a la solución del problema.

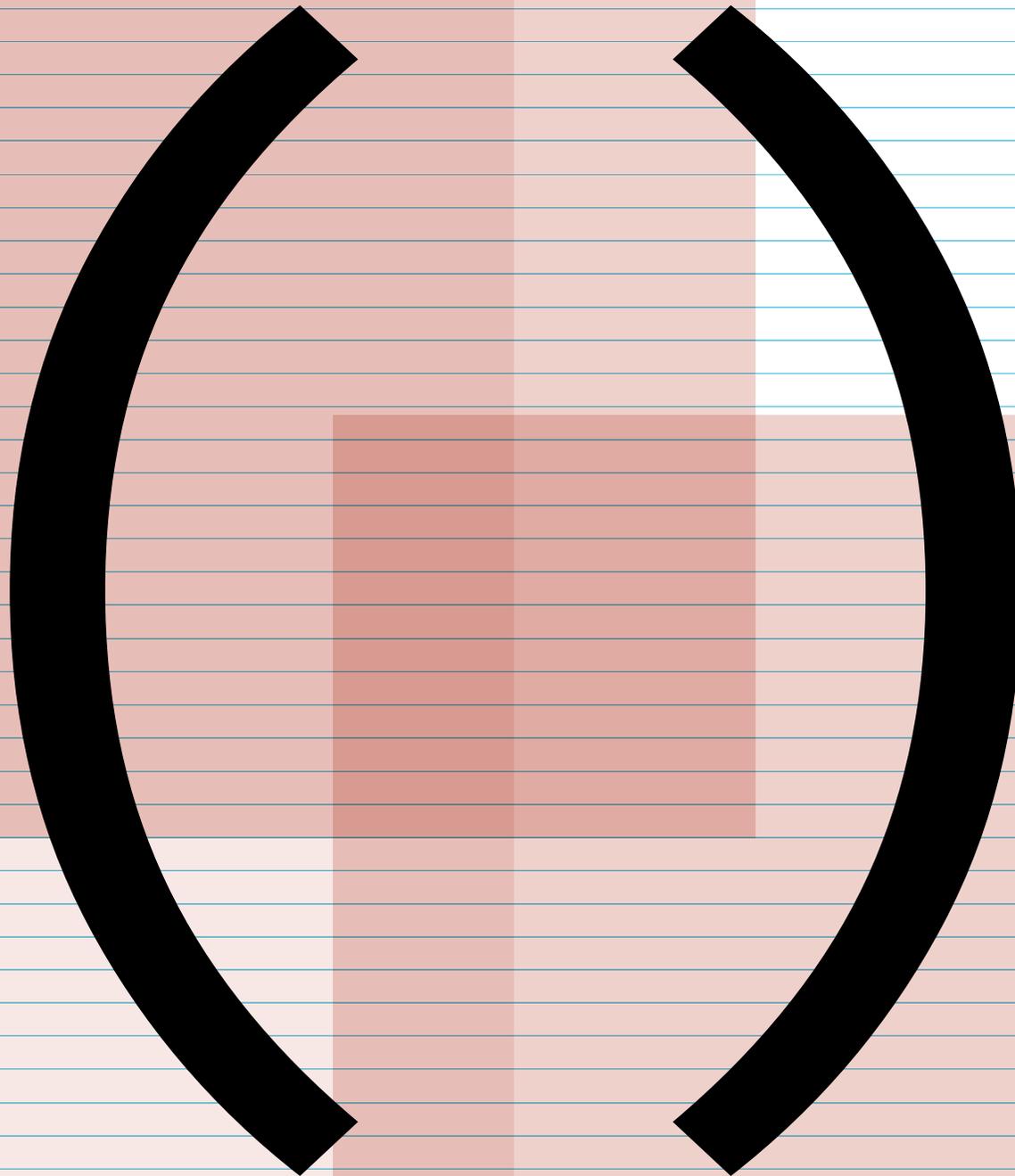
3.3.- RECOMENDACIONES

(No es la forma es el fondo)

El esfuerzo realizado con esta investigación permite presentar las siguientes recomendaciones:

- Es importante motivar al estudiante a lo largo de toda la carrera para que pueda resolver de manera eficaz y eficiente sus problemas con el conocimiento de las bases que la Investigación Científica provee, para que esté preparado para desarrollar un proyecto de investigación con los requerimientos reglamentarios, científicos y técnicos al finalizar su etapa de formación universitaria.
- Inculcar con procesos creativos el desarrollo de la creatividad, criticidad, reflexión, investigación, redacción y análisis constante, ya que es el mayor problema del sistema educativo en general es el exceso de teoría y la escasa práctica para investigar y sintetizar la información, mucha dificultad para identificarnos con nuestro entorno por ello el llamado para que la academia llene ese vacío que tiene el estudiante y resuelva el problema que en investigación que aún existe.

1. Antes de crear una colección debe inteligenciarse desde todos los ángulos, analizar el contexto en el que está desarrollando su prenda o colección para generar productos que funcionen, satisfagan las necesidades, que se identifique con el usuario y no sean desechados.
2. El diseñador ante todo debe ser honesto, genuino sin copiar modelos existentes, claro que todo sirve de base en esta vida para las siguientes generaciones, pero es importante tomar esas bases como referencia para innovar y no para imitar, el ser humano imita por naturaleza, es verdad, pero hay que ser creativos, no se dejen vencer por el desánimo porque el querer es poder.
3. Cada proyecto se encamina a resolver un problema y el diseñador debe entender que tiene en sus facultades la posibilidad de dar solución a problemas de vestuario que hay en las diferentes esferas de las actividades humanas, pero sobre todo enfocarse donde no hay atención del diseño para ayudar a potenciar actividades importantes que se desarrollan en nuestro contexto cultural, conscientes de que la moda y el medio ambiente deben tener una amigable colaboración.



REFERENCIAS

BIBLIOGRAFÍA

Abad-Zardoya, C. (2011). El Sistema de la Moda. De sus orígenes a la Postmodernidad. Revista Aragonesa N° 17, 37-59.

Amoroso, S. (2018). Alterotopias. Cuenca .

Angiolillo, & Marialuisa. (1989). Historia de la Cultura teatral en Europa. Roma: Lucarini.

Baldini, M. (2005). Semiótica de la moda. Roma: Armando.

Barthes, R. (2006). El sentido de la moda. Forma y significado de las prendas. Torino: Einaudi.

Bibliogaf, E. d. (1976). Lexis22. Valencia: Bibliograf S.A.

Calderón, M. d. (2009). El diseño de vestuario en Cine. Santiago: Universidad de Chile.

Centro Superior de Diseño de Moda de Madrid. (2012). www.csdmm.upm.es. Obtenido de <http://www.csdmm.upm.es/pages/vestuarioescenico.html>

Heidegger, M. (1874). Construir, habitar, pensar.

Jenkyn Jones, S. (2002). Diseño de Moda. Barcelona: Blume.

Martín, M. S. (2009). El todo en uno del diseñador de modas. En M. S. Martín, El todo en uno del diseñador de modas. Barcelona.

Moliner, M. (2004). Diccionario de Usos del Español. Barcelona: Gredos.

Nadoolman, D. (2014). Diseño de vestuario. Barcelo España: Blume.

Nicol, E. (1957). Metafísica de la expresión. México.

Romero, R., Zapata, S., & Bazaes, R. (2013). El Diseño Teatral: Iluminación, Vestuario y Escenografía. Santiago: ADTRES.

Simmel, G. (1996). La Moda. Roma: SE.

Simmel, G. (2007). De la esencia de la cultura. Buenos Aires: Editorial Prometeo.

Slatzman, A. (2004). El Cuerpo diseñado: sobre la forma en el proyecto de la vestimenta. Buenos Aires: Paidós.

Sorger, R. (2007). Principios básicos del diseño de moda. Barcelona, España: GG.

Sorger, R., & Udale, J. (2007). Principios básicos del Diseño de Moda. Barcelona: Gustavo Gilli.

Squicciarino, A. (2005). El Cuerpo Diseñado. Buenos Aires: Paidós.

Trejo, M. (2014). El vestuario y el calzado para bailar, una mirada con perspectiva histórica sobre elementos que definen la Danza Académica Teatral. Artes La Revista, 216-218.

Veblen, T. (2007). La Teoría de la Clase Ociosa. Torino: Giulio Einaudi.

Wittgenstein, L. (1967). Búsquedas Filosóficas. Torino: Einaudi.

Yonnet, P. (2011). La sociedad Francesa y La Moderna. Barcelona: Gedis

BIBLIOGRAFÍA FIGURAS

- Figura 1: Anónimo. (2017). Desfile: un poco de historia. [Figura]. Recuperado de <https://www.dsigno.es/blog/disenio-de-moda/desfiles-un-poco-de-historia>
- Figura 2: Tendencias. (2018). Evolución de los desfiles de moda a lo largo de la historia desde su origen. [Figura]. Recuperado de <https://www.tendencias.com/tendencias-de-pasarela/evolucion-de-los-desfiles-de-moda-a-lo-largo-de-la-historia-desde-su-origen>
- Figura 3: Pinterest. (2018). Elvis Presley en motocicleta. [Figura]. Recuperado de <https://ar.pinterest.com/pin/369998925620697087/?lp=true>
- Figura 4: Bowie Legado.(Sin fecha). David Bowie. [Figura]. Recuperado de <http://legacy.davidbowie.com/>
- Figura 5: Ariza, S.(2016). Las 10 mejores canciones de Janis Joplin. [Figura]. Recuperado de <https://www.diariocritico.com/musica/mejores-canciones-janis-joplin>
- Figura 6:Stacke,S.(2016). En este barrio pobre de Nairobi, unas jóvenes bailarinas sueñan a lo grande. [Figura]. Recuperado de <https://www.nationalgeographic.es/historia/2018/02/en-este-barrio-pobre-de-nairobi-unas-jovenes-bailarinas-suenan-lo-grande>
- Figura 7:Restoclub.(Sin fecha). Mujeres bebiendo. [Figura]. Recuperado de <https://www.restoclub.ru/spb/place/bakunin>
- Figura 8: Méndez.(2017). Yohji Yamamoto. [Figura]. Recuperado de <http://vein.es/los-5-pilares-la-filosofia-yohji-yamamoto/>
- Figura 9: Pinterest.(Sin fecha). Piel sintética. [Figura]. Recuperado de <https://www.pinterest.com/pin/66991113193389832/>
- Figura 10: Pinterest.(2017). Sombrero Loco. [Figura]. Recuperado de <https://www.pinterest.com/pin/437552920022252714/>
- Figura 11: Goddard, J. (2014). Documental del ballet de New York. [Figura]. Recuperado de <https://cupofjo.com/2014/11/new-york-city-ballet-documentary/>

- Figura 12: Municipal de Santiago. (Sin fecha). Venta de vestuario y escenografía. [Figura]. Recuperado de <http://municipal.cl/entries/-venta-de-vestuario-y-escenografia>
- Figura 13: [Fotografía de David Peláez]. (2018). Obra Teatral Paréntesis.
- Figura 14: [Fotografía de David Peláez]. (2018). Obra Teatral Paréntesis, Chuta tira baba.
- Figura 15: [Fotografía de David Peláez]. (2018). Obra Teatral Paréntesis, Gruña Margarita.
- Figura 16: Autoría propia. (2018). Moodboards Propuesta.
- Figura 17: Autoría propia. (2018). Moodboards Propuesta 2.
- Figura 18: [Fotografía de Santiago Rojas]. (2018). Resultados actor con el traje.
- Figura 19: [Fotografía de Santiago Rojas]. (2018). Resultados Hombre actuando.
- Figura 20: [Fotografía de Santiago Rojas]. (2018). Resultados Atuendo Masculino.
- Figura 21: [Fotografía de Santiago Rojas]. (2018). Moodboard resultado de la propuesta
- Figura 22: [Fotografía de Sebastián Peralta]. (2018). Actor en escena.
- Figura 23: [Fotografía de Sebastián Peralta]. (2018). Actor en escena con una linterna.
- Figura 24: [Fotografía de Sebastián Peralta]. (2018). Actor en escena en movimiento.

BIBLIOGRAFÍA TABLAS

Tabla 1: Autoría propia. (2018). Contrastes. [Tabla].

ANEXO 1: GUION

(Paréntesis)

Debut en el más allá

(Música ambiente)

(Entrada Chuta)

C: ¡Yujuu! ¡Por fin!

(Entrada Gruña)

G: Hola. ¿Hay alguien ahí?
¿Soy yo?

C: Hola. ¿Hay alguien ahí?
¿Soy yo?

G: ¿Eres tú esqueleto con
guadaña que has perdido tu
reloj de arena?

G: ¿O eres tú ángel negro,
quien me llevará en un barco
hasta el río del olvido don-
de, como una gota me fundiré
en el océano?

(Primer encuentro)

G: ¿Eres tú?

C: Sí.

G: ¿Eres tú el misterio de la
humanidad que no se ha podido
resolver en millones de años?

C: Sí.

G: ¿Tú?

C: Sí.

G: ¿Esto?

C: Mmm... ¿sí?

G: ¿Dónde estamos?

C: No lo sé.

G: ¿Cuál es nuestro destino?

C: No lo sé.

G: ¿Qué fue primero? ¿El hue-
vo o la gallina?

C: No lo sé.

G: ¿O es que solo somos ye-
mas?

C: No lo sé.

G: ¿O simples bromas de dios?
¿O espirales infinitas de áci-
do ribonucleico que se mul-
tilpica por el universo?

C: Ninguna de las anteriores.

G: Tú muerte, debes saber
cuál es el misterio de la
vida.

C: Pff... No soy la muerte.
(Extiende la mano). ¡Chuta
Tira Baba!

G: Gruña Margarita.
(Gruña se aleja)

C: Chuta Tira Baba.

G: Gruña Margarita.

(Se sientan)

G: ¿Dónde esta...

C: ¿Sabes Gruña Margarita?,
Yo he intentado muchas veces
venir a este lugar. A veces
he llegado a lugares que se
parecen un poco. Otras veces
he estado en lugares diferen-
tes que también se parecen
un poco. Algunos. Otros no.
Una vez, estaba yo ahí, en un
túnel oscuro, y al final, una
luz. Tenía unas voces en mi
cabeza que me decían: "ve ha-
cia la luz Chuta Tira Baba"..

Caminaba y caminaba, a ve-
ces me arrastraba. Finalmen-
te llegué. Habían más luces,
algunas blancas, otras ro-
jas, otras verdes, otras azu-
les. También había música muy
alta. Se llamaba Las Vegas.

G: Lo sé, lo sé, lo sé.

C: ¿Qué?

G: Te lo voy a explicar. No-
sotros. Yo, tú, ellos... so-
mos representaciones de la
vida... y como todo, debe-
mos cumplir un ciclo. Prime-
ro... (Nacimiento). Luego, esta

vida crece... y crece un poco
más... y se encuentra con
otra vida y hacen más vidas.
Pero como todo, quien vino
solo, solo debe partir... ¿En-
tendiste?

C: Eh... Pero... Pero Señorita,
yo nunca he sido una mosca.

G: ¡Metáforas!

C: Pero, yo tampoco nunca he
sido una metáfora.

G: Analogías.

C: Ah sí, mi abuela se llama-
ba Mari-ana Lucía. También, a
veces, le gustaba que le di-
gan Mari-ana Lucía de Jesús
Paredes y Flores Azucena de
Quito.

G: Déjalo, déjalo.

(Espera 1)

C: ¿Dónde estamos? ¿Cuál es
nuestro destino? ¿Qué fue
primero? ¿El huevo o la ga-
llina? ¿O es que solo somos
yemas? ¿O simples bromas de
dios? ¿O espirales infinitas
de ácido ribonucleico que se
multilpica por el universo?

(Bofetada. Se sientan)

C: ¿Dónde estamos?

G: No lo sé.

(Juego maletas)

G: Tranquila. Yo le ayudo.

(Juego susto maletas + Deses-
peración Gruña)

G: Mi abrigo.

C: Chuta Tira Baba.

(Juego frío 1)

G: ¿Qué haces?

C: Te caliente.

(Juego frío 2)

G: ¡No, qué asco!	(Eligen armas)	una espada en el corazón y me
(Juego frío 3)	C: Escucha atentamente a las	mató nuevamente. ¿Eso signifi-
G: ¡Oh no, inclemente frío!	instrucciones. Primero, ac-	ca que estamos muertas 3 ve-
¡Ten piedad con Gruña Margari-	titud de matar. Segundo, los	ces?
rita!	contrincantes se encontrarán	G: ¡No! No lo sé.
(Juego comida)	en la mitad del ring, espal-	(Juego preguntas)
G: ¡Oh, qué hambre! ¿Tienes	da contra espalda. Tercero,	G:
hambre?	caminarán 5 pasos. Cuarto,	C: Si antes ya estaba muer-
C: Sí.	media vuelta y puff... fuego .	ta y ahora me morí otra vez,
(Juego preparar comida + co-	¿Lista Gruña Margarita?	¿estoy muerta 2 veces? ¿Cuán-
mer)	G: ¡Lista!	tas veces me puedo morir?
G: ¿Quieres? Mi abrigo. Esas	C: Primero, actitud de ma-	¿Una, dos, tres, cinco, ocho,
pieles fueron traídas de...	tar. Segundo, espalda contra	trece? ¿O tal vez cuarenta y
¡ah!	espalda. Tercero, 5 pasos.	siete?
(Juego dormir)	Cuarto, media vuelta y...	Gruña Margarita, ¡vámonos!
G: ¡Oh...! Duerme mi pequeña,	(Juego duelo 1)	G: ¿A dónde?
no vale la pena despertar...	C: ¡Ay Gruña Margarita, al	C: ¡A donde sea!
G: ¡Adiós! ¡Au Revoir! ¡Salu-	parecer no eres tan buena	G: No podemos.
tt! Por donde vine, regresaré..	para esto de la muerte! Cada	C: ¿Por qué?
(Juego salida)	contrincante caminará 5 pasos	G: Esperamos.
G: Algo debe andar mal.	hacia su diagonal, ¡la diago-	C: ¿A quién?
¡Adiós! ¡Au Revoir! ¡Salutt!	nal! Te voy a dar una segunda	G: No lo sé.
Por donde vine, regresaré..	oportunidad.	G:
C: Chuta Tira Baba. Tranquila	G: ¡Sí, vamos a matarnos como	C: ¿A quién estamos esperan-
Gruña Margarita; la verdad es	animales!	do? ¿Cuánto tenemos que espe-
que yo, he estado en el más	C: Primero, actitud de ma-	rar? ¿Un segundo? ¿Un minuto?
allá y he regresado a la vida	tar. Segundo, espalda contra	¿Una hora? ¿Dos horas? ¿Una
muchas veces... ¡Mira y apren-	espalda. Tercero, 5 pasos.	semana? ¿Un mes? ¿Un año? Si
de!	Cuarto, media vuelta y...	antes ya estaba muerta y aho-
(Juego salida)	(Juego duelo 2)	ra me morí otra vez, ¿cuán-
(Juego carcajadas)	C: ¡Gruña Margarita! 5 pasos	tas veces tengo que morir? Si
(Juego bofetadas)	grandes, hacia su diagonal.	muero tantas veces, ¿es por-
(Juego duelo)	¡Esta es tu última oportuni-	que he vivido muchas vidas?
C: ¡Gruña Margarita, te reto	dad!	¿Y mi mamá? ¿Siempre ha sido
a un duelo!	G:	mi mamá? ¿O es que en cada
G: Pero, yo te reté a ti.	C: Primero, actitud de ma-	vida he tenido una mamá dife-
C: ¡No me importa! Te voy a	tar. Segundo, espalda contra	rente? Y si siempre he tenido
dar la oportunidad de elegir	espalda. Tercero, 5 pasos.	una mamá diferente, ¿qué pasa
tu arma.	Cuarto, media vuelta y...	con mi abuela? ¿acaso también
	(Juego muerte)	he tenido una abuela diferen-
	G:	te? O, ¿mi abuela siempre ha
	C: Disculpe señorita, si an-	sido mi abuela?
	tes ya estábamos moridas y	(Espera 2 - Recorrido biom-
	ahora...	bos)
	G: ¡Muertas!	C: Señorita Gruña, tengo una
	C: Eso, si antes ya estábamos	
	muertas luego, usted me mató	
	en el duelo, luego, me metió	

Referencias

pregunta. Cuando uno va... ya sabe, al otro lado, ¿se lleva algo? No sé... ¿recuerdos, personas, momentos, souvenirs? O, ¿puede, elegir las cosas que uno lleva? ¿Elegir las cosas que uno deja? ¿Regalar algunas cosas? ¿Dar en comodato? ¿Heredar? ¿Adjudicar? ¿Hipotecar? ¿Acaso puedo robarme momentos de la vida de alguien más? O, ¿alguien puede robarse mi vida? O es que, ¿las cárceles de la vida nos siguen aún después de la muerte? (Pausa). ¡Gruña Margarita!

G: No lo sé.

C: Una vez, tuve un sueño.

G: ¡No me lo cuentes!

C: Soñaba que...

G: ¡No me lo cuentes!

C: Estaba yo ahí en un largo pasillo...

G: ¡No me lo cuentes!

NÚMERO CHUTA

C: Señorita Gruña, yo soy un desastre. La verdad es que yo siempre he sido un desastre. Una vez, mi mamá me llevó a un lugar en donde arreglan los desastres, ahí, todo está prohibido.

C: Buenos días señorita. Ay, lo siento. (Se quita el sombrero). Listo señorita, ¿así está bien? Ay, lo siento. (Se quita el overol). Listo señorita, ¿así está bien? (Se para recta). Listo señorita, ¿así está bien?.

C: Disculpe señorita, ¿puedo salir a jugar en la lluvia? ¿No? Ay, lo siento.

C: Disculpe señorita, ¿puedo hacer burbujas con mi saliva? ¿No? Ay, lo siento.

C: Disculpe seño... rita, ¿No?

C: ¿Qué libro? ¿Este? Ah ya... Manual de Etiqueta y Buenas Costumbres. Esta obra contiene "lecciones y consejos" sobre cómo deben comportarse las personas "correctas" en lugares públicos y privados tales como: el hogar, la familia, la escuela y el trabajo.

C: ¿En la sección de frutas pequeñas? Ah, ya le encontré: Lección 1: Cómo comer adecuadamente una fresa. Yujuu... (Juego comer fresa). ¿Así no? Ya, lo siento, fue mi culpa..

C: Primero: Colocar el mantel a 45 grados. (Juego mantel). Ay, lo siento. ¿Así es adecuado? Bueno. Segundo, colocar el plato. Tercero, agarrar los cubiertos. Cuarto, las señoritas cortarán su fresa delicadamente, en partes iguales. Para finalizar, comerán pedazo a pedazo... con la boca cerrada. Nota al pie de página: recuerde que las personas correctas, siempre dejan un poco de comida en su plato con el fin de no aparentar ser unos muertos de hambre. Pero yo sí tengo hambre.

C: Señorita, ¿se acabó la clase? ¿Señorita? Pero, ¿y la lección de frutas medianas? Yo le traje su manzana. ¿Señorita...?

(Juego manzana)

C: ¡Ya quiero que llegue la lección de frutas medianas!

(Juego sandía)

C: Solo una lamidita. Bueno, tal vez si son dos lamiditas, tampoco está tan mal. Bueno, tal vez solo un poquito más...

(Crescendo sandía)

C: ¡No, yo no fui! O sea sí fui yo pero tampoco es tan grave. ¿A mi madre? No, no por favor.

Ella no tiene nada que ver con esto. Ella solo quería que yo sea una señorita correcta. ¡No...!

NÚMERO GRUÑA

(Juego viento + armar barco)

(Juego remar)

C: Gruña, ¿cuándo va a dejar de llover?

G: Nunca.

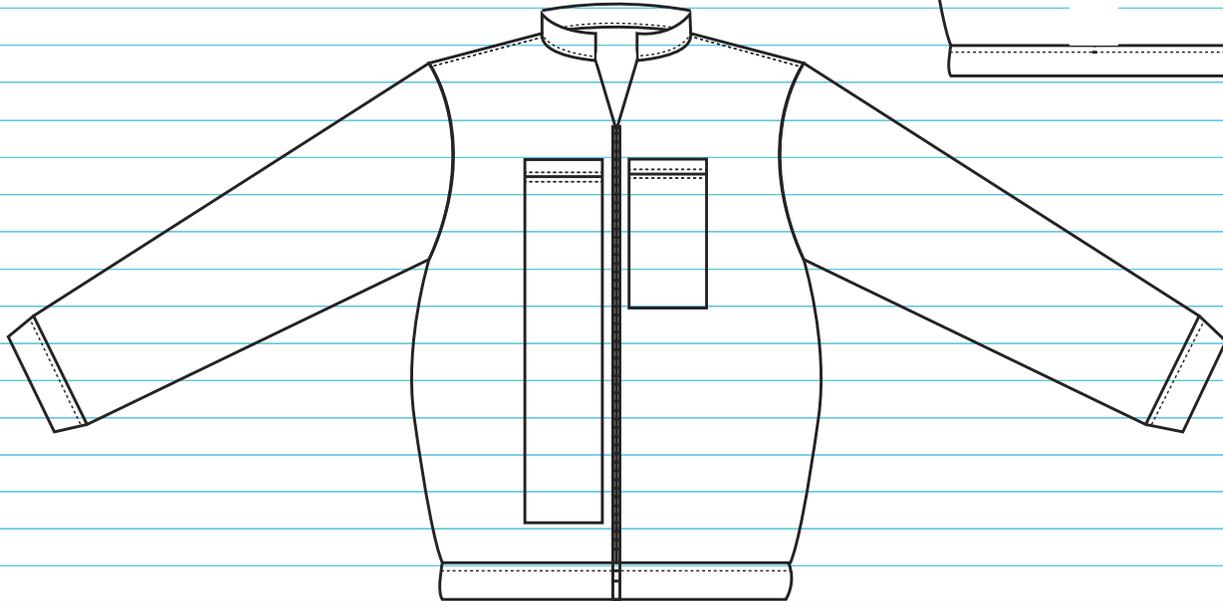
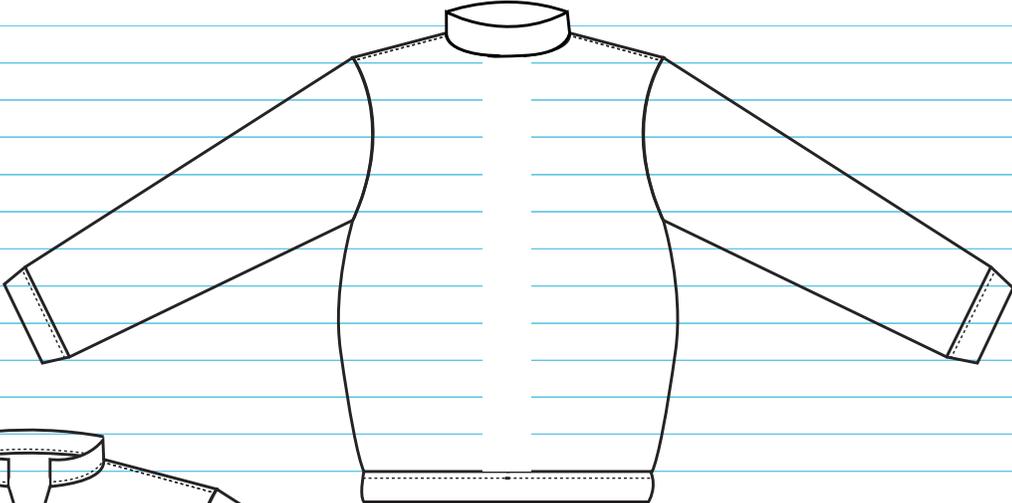
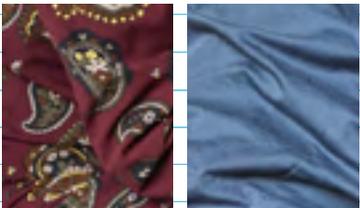
G: Chuta, rema...!

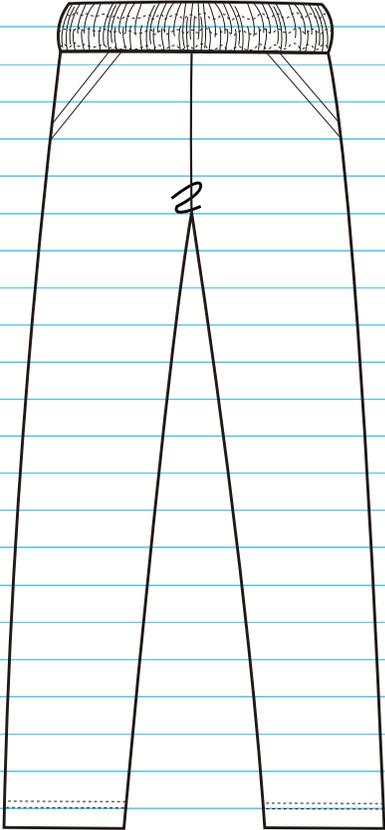
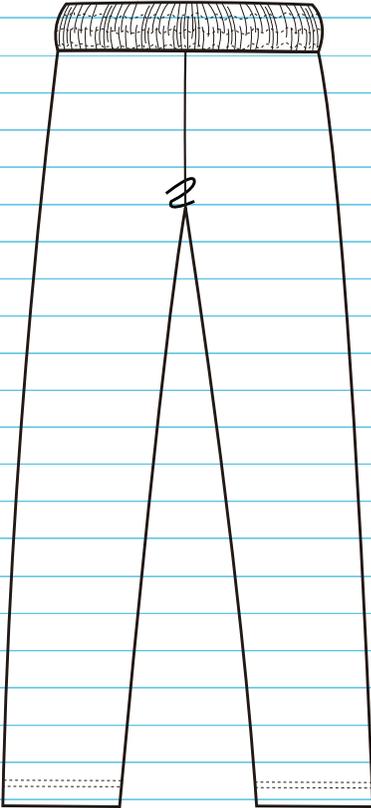
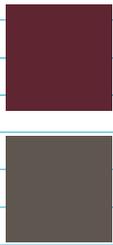
G:

C: ¿Olvidar toda la vida pasada? Pero... Pero, ¿y si no quiero olvidar mi vida pasada? Tuve una buena vida, una madre maravillosa, cuatro hermanos y 7 perritos. Casi siempre viví en la montaña, pero también una vez viví cerca del mar y en otro momento en una gran ciudad...

G: ¡Salud, por una nueva vida!

ANEXO 2: FICHAS TÉCNICAS

FICHA TÉCNICA : Diseño de Vestuario Teatral			
Ficha # 1 Casaca	Talla: M	Código: 001	Estación Abismal
Frontal		Posterior	
			
Muestra de tela	Características: Reversible	Cromática	Materiales
	Observaciones: El personaje en escena utiliza la casaca de doble lado a lo largo de la obra.		Tela: Gabardina stretch Popelina estampada Cierre reversible Hilos

FICHA TÉCNICA : Diseño de Vestuario Teatral			
Ficha # 2 Pantalón	Talla: M	Código: 002	Estación Abismal
Frontal		Posterior	
			
Muestra de tela	Características: Pantalón bolsillos	Cromática	Materiales
	Observaciones: Pantalón exterior		Tela: Popelina estampada Hilos

FICHA TÉCNICA : Diseño de Vestuario Teatral

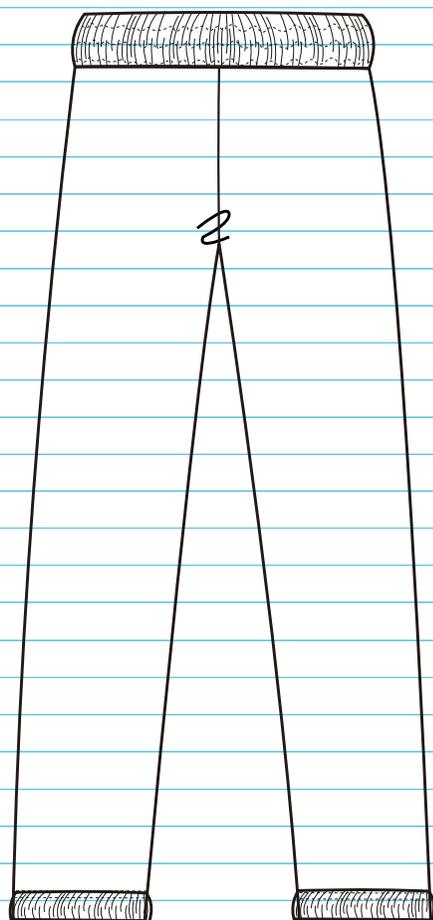
Ficha # 3 Pantalón

Talla: M

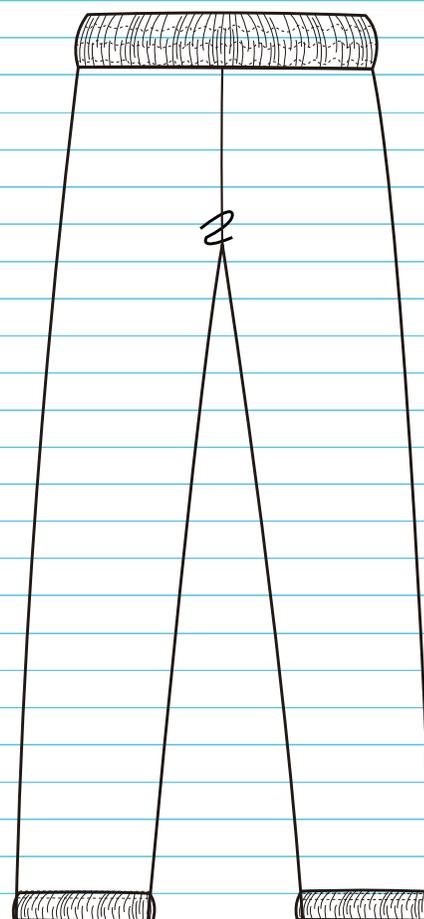
Código: 003

Estación Abismal

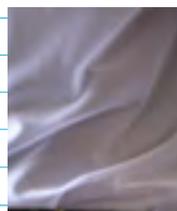
Frontal



Posterior



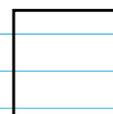
Muestra de tela



Características:
Pantalón bolsillos

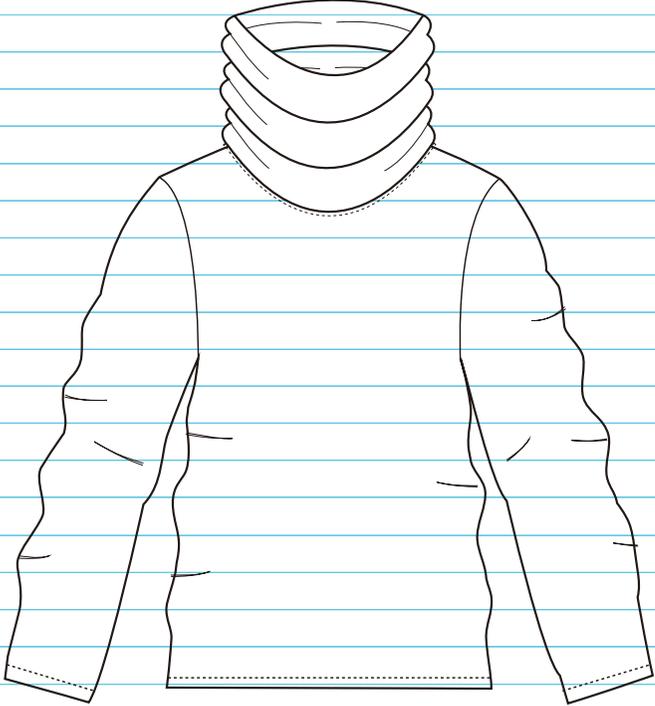
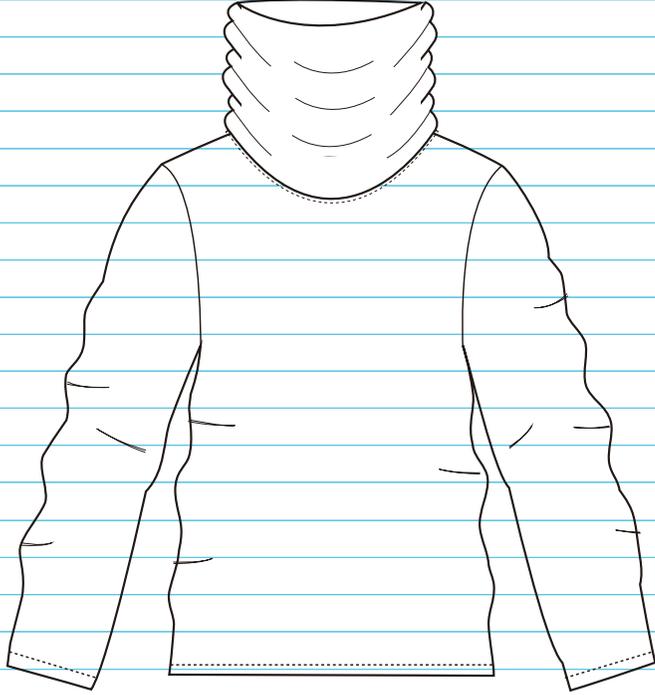
Observaciones:
Pantalón interior

Cromática



Materiales

Tela:
Tool Strech
Hilos

FICHA TÉCNICA : Diseño de Vestuario Teatral			
Ficha # 4 Buso cuello alto	Talla: M	Código: 004	Estación Abismal
Frontal		Posterior	
			
Muestra de tela	Características: Cuello alto : 30cm	Cromática	Materiales
	Observaciones: Buso interior		Tela: Tool stretch Hilos

ANEXO 3: ABSTRACT

Title: To inhabit the body

Subtitle: Systematic proposal for theater costumes

The current study seeks to contribute to the development of theater costumes, where it was evident that among two hundred professionals, only one designer applied his knowledge in designing theater costumes. Fashion designers face difficulties to break the already-learned creative process. The methodology consisted in the collection of information through the bibliographic method, the analysis and synthesis of information, the systematization of the fashion design method and the theater costume design. This, helped to contribute to the design of theater costumes by producing costumes for a play.

Key words: fashion design, costume design, methodologies, inhabit, theater

Caridad Carrión

Silvana Amoroso, DSr.

71753



Hagalí teaga
Translated by

Referencias