



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS



IMPORTANCIA DEL VESTUARIO COMO LENGUAJE EN LA REPRESENTACIÓN TEATRAL.

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN LITERATURA DRAMÁTICA
Y TEATRO

PRESENTA:

ITZEL VIRIDIANA CAMARILLO CRUZ

ASESOR: LIC. JORGE JOSÉ KURI NEUMANN

SINODALES:

PROFA. MARCELA ZORRILLA Y VELÁZQUEZ
PROF. LEONARDO TADEO OTERO PESADO
LIC. MARÍA ELISA MASS ZÚÑIGA
PROF. MIGUEL ANTONIO DEL CASTILLO PAREDES.

MÉXICO, CDMX

FEBRERO 2017



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

Después de muchísimos meses (por no decir años) de haber trabajado en el proyecto de titulación, finalmente logré escribir la parte más emotiva, las dedicatorias y agradecimientos.

Esta tesis esta dedicada:

A mi padre Cosme Camarillo y a mi madre Catalina Cruz a quienes agradezco también por ser tan buen ejemplo, por permitirme ser quién soy, por apoyarme en todo... todo. A mi hermana, por ser ternura; por ti me esfuerzo para ser cada día mejor.

A mi esposo Atahualpa Palacios, que más que novio, amigo y amante, ha sido mi cómplice. A mi hija Sabina, por que me enseñó a ser fuerte con su ejemplo (gracias por quedarte con nosotros)

A mis tías Susy y Naty, por cuidarme. A mis “niñas” Aline y Mitzi.

A los amigos que se han convertido en familia, Byanka Barbosa, Itzamna Calero, Edgar Camarillo, Bibiana García, Carla Gordillo, Paty Pérez por sus risas, burlas, cariño y apoyo.

Quiero agradecer:

A la Universidad Nacional Autónoma de México, pues gracias ella tengo la dicha de conocer, compartir y aprender de los maestros que desde los 11 años de edad me han formado y marcado, como la profesora Rocio Sosa Rosas, Yoalli Malpica, Fidel Monroy y una lista no interminable pero si extensa.

Al licenciado Jorge Kuri, por ser mi guía en este proceso, por su apoyo, comprensión y por sus enseñanzas.

A la queridísima profesora Marcela Zorrilla, por su cariño e instrucción.

Al profesor Leo Otero, por enseñarme a ser práctica y creativa.

A mis maestros y amigos, Elisa Mass y Miguel del Castillo, por su apoyo.

A la Doctora Esmeralda Bellido por leerme y aconsejarme.

A todas aquellas personas que me han dado parte de su tiempo, que compartieron y comparten momentos agradables y también difíciles. A todos ustedes:

Gracias.

Y finalmente gracias a Dios, por darme la vida y la dicha de conocer a tan grandes personas.

Índice

Importancia del vestuario como lenguaje en la representación teatral.	2
Objetivo	2
Justificación	2
INTRODUCCIÓN	4
1. El indumento como portador de signos para la sociedad	6
1.1 Importancia del vestuario cotidiano	6
1.2 El vestuario en el teatro.	16
2. Importancia del diseño de vestuario en el proceso de comunicación en el teatro.	37
2.1 El proceso de comunicación en el teatro.	37
2.2 Código y Código teatral	42
2.3 El vestuario y la comunicación.	45
3. El diseñador de vestuario y el proceso creativo.	48
3.1 El diseñador de vestuario	48
3.2 Proceso creativo de un diseño de vestuario teatral	52
3.2.1 Análisis de la obra	52
3.2.2 La investigación creativa	55
3.3.3 Planificación y organización de recursos.	64
4. Propuesta de vestuario para la obra: Prometeo Encadenado	70
4.1 Análisis de la obra e investigación.	70
4.2 Investigación creativa y conceptualización	75
4.2.1 Primera propuesta	78
4.2.2 Segunda propuesta	88
CONCLUSIONES	100
BIBLIOGRAFÍA	102

Importancia del vestuario como lenguaje en la representación teatral.

Objetivo

Analizar el valor del vestuario como signo en la representación teatral y como pieza visual fundamental para definir el carácter del personaje, además de apoyar en la ubicación de tiempo y espacio diegéticos¹.

Justificación

El presente proyecto de investigación contribuirá en el análisis y valoración del vestuario, como signo en la representación teatral, por medio de una propuesta para la creación de un diseño de vestuario teatral y como herramienta para los diseñadores en formación, así como en el desarrollo de futuros análisis sobre nuevas metodologías para el proceso creativo y en el papel que desempeña el vestuario teatral en la escena mexicana.

Mi interés por el área del vestuario comenzó desde mi estancia en la Facultad de Filosofía y Letras (FFyL) de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) donde cursé la licenciatura en Literatura Dramática y Teatro; desde entonces apoyaba en diversas labores de producción para nuestras improvisaciones y presentaciones estudiantiles. Siempre tuve un gran gusto por investigar, diseñar (en mayor medida si se trataba de obras de época) y elaborar el vestuario para nuestros montajes, pues para mí era darle vida, matices y carácter a la escena y a los personajes. Sin embargo, nunca lo pensé como un elemento imprescindible o de mayor importancia, puesto que el enfoque de algunas clases se centraba principalmente en la actuación y la relación del actor con el público; fue el profesor Fidel Monroy en la clase de Dirección quien me explicó que todo aquello que colocásemos en el escenario, así como su ausencia, comunicaría algo al público, entonces supe que el vestuario o incluso su omisión, también simboliza algo para el espectador.

Al concluir mis estudios y comenzar a laborar en el ámbito teatral, continuó mi gusto por la producción, específicamente por el vestuario, razón por la que participé en diversos proyectos escénicos en el diseño y realización del mismo. Cabe mencionar que en estos montajes apliqué algunos conocimientos que obtuve durante mis clases de producción, como: realizar prendas a partir de patrones básicos, ser creativa ante las

¹ García Barrientos (2007) en su modelo teórico de la representación teatral, distingue distintos planos, los cuales son: *diegético*, perteneciente a la fábula (lo que se cuenta) *escénico* perteneciente a la escenificación (lo real) y *dramático* la conjunción de los dos planos anteriores (la convención). El espacio y tiempo diegético, son aquellos que indican el momento histórico, así como la duración de la anécdota. El vestuario apoya a la narración de la fábula como elemento visual, que sitúa al espectador en tiempo y lugar, como apoyo en el plano dramático.

necesidades del montaje y elegir las telas de acuerdo al tipo de iluminación; no obstante, es importante señalar que durante la carrera no tuve alguna asignatura especializada en diseño de vestuario, por lo que muchos de los conocimientos los he adquirido de manera práctica durante la realización de los diseños y las prendas; por lo que el conocimiento empírico ha sido algo valioso para mi quehacer y mi continua formación.

Al mismo tiempo, me desenvolvía como actriz, lo que me dio la oportunidad de valorar el vestuario como interprete; me pude percatar que una buena caracterización termina de dar consistencia al carácter del personaje y realza el trabajo actoral; por otra parte el descuido de la vestimenta puede menguar una buena interpretación o reducir su veracidad. Así pues, tomar en cuenta el diseño de vestuario, no significa que el actor delegue su trabajo en elementos externos, sino que reconozca como influyen en su trabajo positiva y negativamente. En esta faceta como actriz encontré directores que daban poca importancia al vestuario, al punto de dejar que cada actor llevara ropa de casa, o incluso eran ellos mismos los que nos daban prendas sucias, sin planchar, o que simplemente no coincidían con el carácter del personaje ni con el discurso final de la obra.

Por otra lado, en las compañías en que laboraba como diseñadora de vestuario, específicamente en la compañía de la Policía de Federal, la subdirectora del área de cultura cuestionaba el por qué de mi presencia y afirmaba que el trabajo de un diseñador de vestuario teatral lo podía hacer una costurera. Sin embargo, existen diferencias entre un diseñador y un técnico de vestuario, ya que el primero se encarga de la creación del diseño y debe tener conocimientos acerca de la confección, mientras que el segundo, se encarga solamente de la confección, lo cual no demerita su trabajo, simplemente que el quehacer de cada uno es diferente. Desde mi punto de vista la función de un diseñador en un montaje, es tan valiosa como la de un arquitecto en una construcción, pues es éste el que sabe, mediante una metodología, cómo se ha de construir un rascacielos, y de la misma manera no podemos decir que un obrero pueda desarrollar un plano arquitectónico para construir un edificio. Así pues, el encargado de diseñar el vestuario, es quién mediante el elemento visual puede hacer presente lo que no se dice verbalmente en escena.

Ante la suma de mi experiencia como diseñadora y actriz, encontré un grupo de colegas que no valoraban los elementos visuales que conforman el lenguaje teatral, unos por reducir recursos económicos, otros por ignorancia y algunos que, escudados más en un mal entendido más que por la verdadera comprensión teóricos teatrales como Grotowski, han desvalorizando a los demás elementos que confluyen en la puesta en

escena y han delegado el proceso comunicativo exclusivamente en el aspecto lingüístico-actoral.

Fue a través de las experiencias narradas anteriormente, que creció mi interés en dicho tema y surgieron las dos preguntas rectoras que definen la presente reflexión:

¿Por qué es importante el diseño de vestuario?

¿Cómo afecta a la representación teatral?

INTRODUCCIÓN

El trabajo que a continuación expongo surge de la necesidad de valorar la función del vestuario y pretende analizar y reflexionar acerca de su importancia en el proceso comunicativo como signo visual dentro de la representación teatral.

El teatro, citando a Domingo Adame (2006, p. 268) “Es un diálogo múltiple de procesos simbolizadores, codificado por sus productores y decodificado por los receptores. En cada momento bajo cualquier procedimiento se construye, a través de signos, una relación entre el objeto real o imaginario y su representación”

Así pues, el arte teatral ha sido desde sus comienzos, una práctica multidisciplinaria, que si bien es cierto puede ser reducida a la relación entre actor-espectador, no podemos negar la importancia de los demás elementos que conforman el hecho teatral como son: el texto, el espacio, la iluminación, la escenografía, la música, la utilería, el vestuario, la danza, la multimedia y todos aquellos que puedan ser incorporados a la escena. Hablar de teatro, es referirse a un conjunto de disciplinas que conforman un lenguaje específico: el teatral. Privar al lenguaje teatral de alguno de los elementos que lo componen sería lo mismo que desmembrar un cuerpo, eliminar una unidad que tiene cierta función dentro de un sistema; es mermar el carácter íntegro del todo. De la misma manera que un médico estudia el cuerpo humano, fragmentándolo para su óptimo estudio, sin olvidar su integridad y la relación que mantiene con el todo, en el presente trabajo analizaré el vestuario teatral de manera aislada, con el enfoque de unidad y sin perder de vista su relación con el cuerpo entero, que en nuestro caso es el teatro, para reflexionar acerca de una de sus aristas: el vestuario.

El lenguaje visual es y ha sido fundamental en la representación teatral, ya que a través de él podemos transmitir mensajes al espectador en relación con el discurso de una obra, sin utilizar el lenguaje oral; ya que al levantarse el telón (metafóricamente hablando, pues no siempre existe) lo primero que percibimos es una imagen, la cual desde ese momento ya comunica algo al espectador.

Históricamente los signos no verbales han estado presentes con suma importancia en procesos sociales; por ejemplo, en el proceso de evangelización en la conquista de México, en donde, aun cuando no se compartía el mismo idioma, el conjunto de elementos visuales en las representaciones teatrales tuvieron gran influencia, en algunos casos, en los evangelizados al grado de aceptar la nueva ideología.

En algunas tendencias de la escena contemporánea, se ha reducido el empleo de elementos visuales (escenografía y vestuario) por diversas razones, sin embargo ya sea por la estética propuesta o por cuestiones económicas, ninguna de ellas justifica el descuido del diseño y conceptualización del vestuario, pues son elementos que afectan en el lenguaje teatral y no dejan de ser signos que transmiten características como: tipo de personaje, lugar y tiempo diegético, del mismo modo apoya al carácter o tono del que se desea dotar a la representación y puede dotar de gran fuerza al discurso general de la obra.

Esta investigación se estructura en cuatro capítulos, los cuales abordan la importancia del vestuario en diversos niveles.

En el primer capítulo, abordo el tema del vestuario cotidiano, con el propósito de reconocer su valía en el contexto socio-cultural y su función como significante, desde el punto de vista social y psicológico.

En el segundo capítulo, analizo el tema del vestuario teatral a través del tiempo y sus funciones en el proceso de comunicación de una puesta en escena.

En el tercer capítulo, presento un análisis de la función del diseñador y una propuesta para el proceso creativo del diseño, que parte de mi experiencia.

Finalmente, en el cuarto capítulo ejemplifico dicho proceso creativo para llegar a un par de propuestas de vestuario para la obra *Prometeo Encadenado* de Esquilo.

1. El indumento como portador de signos para la sociedad

1.1 Importancia del vestuario cotidiano

*“Es nuestro espíritu lo que vestimos,
sino nuestro cuerpo”*

James Laver²

Debido a que el teatro es una síntesis de la vida cotidiana, este capítulo se lo dedico al indumento, ya que si “Lo que vestimos en la vida diaria transmite datos acerca de quien lo porta”, el vestuario habla y más aún en una representación teatral.

La finalidad de este capítulo no es conocer el origen del vestuario, ni tampoco abarcar la historia de la indumentaria, sino destacar su valor como portador de significados, por lo cual rescato algunos ejemplos que retomo de distintas épocas.

Tomo como referente las hipótesis de Yvone Deslandres (1998) acerca de los tres posibles orígenes del indumento: protección, pudor y vanidad, para comprender cómo el indumento comunica diferentes datos de quién lo porta.

En primer lugar, tenemos la hipótesis que establece que el hombre en su afán de resguardarse y cubrir su cuerpo desprovisto de pieles como las de los demás animales, comenzó desde el inicio de los tiempos a confeccionar prendas. Prueba de ello son los hallazgos de agujas de piedra de ojo fino en el Paleolítico superior (35 000 al 10 000 a.n.e.), el uso de cuero curtido del periodo Mesolítico (8 000 al 3 000 a.n.e) y la aparición de tejidos a principios del Neolítico (3 000 al 1 000 a.n.e) Por su parte, la idea de protección es vista desde otra perspectiva por teóricos como el sociólogo Nicola Squicciarino (1990), quién pone de ejemplo a los aborígenes de la Tierra de Fuego, quienes a pesar del clima riguroso no tienen necesidad de usar ropa, pero sí elementos que no sólo adornaran sus cuerpos, sino que les protegieran espiritualmente, pues creían que las enfermedades eran de origen metafísico, es por ello que Squicciarino afirma que la necesidad de protección es de origen mágica y no física.

En segundo lugar tenemos el factor pudor, que en este caso, es la vergüenza por no tener el cuerpo cubierto, generada en occidente por la iglesia. No obstante, Fausto Squillance (1912, p. 51-52) citado por Squicciarino (1990, p.50) refuta la idea anterior de la siguiente manera: “Es el vestido el que ha creado la necesidad de cubrirse para

² DESLANDRES Yvonne, *El traje imagen del hombre*, Editorial Tus Quets, Colección Los 5 sentidos, 3a Edición, Traducción: Lola Gavarrón, Barcelona, 1998 pp. 21- 22

protegerse de la intemperie ... es el vestido el que ha creado el pudor y no el pudor el que ha creado el vestido” y es que definitivamente esta cuestión depende del contexto, pues en algunas culturas, las mujeres no se avergüenzan por llevar el torso desnudo o como los señala Squicciarino (1990, p.115) en ciertas tribus australianas las mujeres no usaban ropa, y sólo aquellas que se dedicaban a la prostitución son quienes la portaban o para un objetivo propio de excitación en algunos ritos.

Finalmente y en tercer lugar, Deslandres señala que además del pudor y la protección, el principal factor de la aparición de la indumentaria fue la vanidad; es decir, la finalidad de portar una prenda es sobresalir del resto de los individuos, por lo que pondremos especial atención en esta hipótesis. Deslandres retoma una antigua leyenda de la mitología prehispánica, en donde Quetzalcóatl al verse desnudo y compararse con los demás animales, se dio cuenta de su fealdad y por ello se vistió con plumas y otros elementos, es decir querer verse bien se torna una necesidad; otra muestra de ello es el uso del corsé de escote pronunciado, que en el siglo XIV se puso de moda y que a pesar del cambio climático, el frío no fue motivo para que las mujeres europeas dejaran de usarlo, claro ejemplo de cómo en numerosas ocasiones a lo largo de la historia se le ha otorgado mayor importancia al aspecto que al confort o protección. De esta forma se puede decir que lo que Deslandres llama vanidad es la necesidad de ciertos individuos por sobresalir del resto, lo que resulta en la jerarquización o la división de clases sociales; dado el carácter social que se le ha otorgado al indumento, este es un elemento que habla del ser humano y sus condiciones.

Una de las culturas más antiguas en donde el vestido tenía una clara función simbólica y social es la egipcia, de la cual tomaré algunos elementos a modo de ejemplos para reforzar cómo el vestido distingue al individuo (clases sociales) y la forma en que se ve influenciado por la cultura en la que se encuentra (elementos presentes durante toda la historia, en las diferentes civilizaciones a través de distintos recursos). A pesar de lo que podamos creer, Michèle Beaulieu (1971) explica que el vestuario no responde a una necesidad causada por el rigor del clima sino a una necesidad cultural.

Las prendas usadas en el Antiguo Egipto estaban confeccionadas en lino (fibra natural que se extrae de un tipo de junco) pues su producción era próspera a orillas del río Nilo. Así, además de ser una fibra idónea por su ligereza, se caracterizaba por ser blanca, por lo que era valorada como símbolo de pureza. De igual forma la lana era conocida por los egipcios, sin embargo este tipo de tejido no era usado pues creían que

era impuro, pues era asociado con los pueblos asiáticos quedando estrictamente prohibida en los templos y tumbas.

El color en el que se confeccionaban las prendas era el blanco en la mayoría de los casos, pues sus características mantienen relación con el clima y las pautas culturales, ya que este color tenía un carácter sagrado como ya he referido por su relación con la pureza.

El uso del indumento para los egipcios era exclusivo de las clases libres, no así para los esclavos (Imagen 1) que iban desnudos o sólo con una cinta a la cintura.

A pesar de las pocas variaciones en la forma, las clases libres se diferenciaban la una de la otra por el tipo de confección de la prenda, determinados por el poder adquisitivo de quienes la portaban, así como por el rango jerárquico, es decir, la ropa era evidencia de la necesidad de distinción.

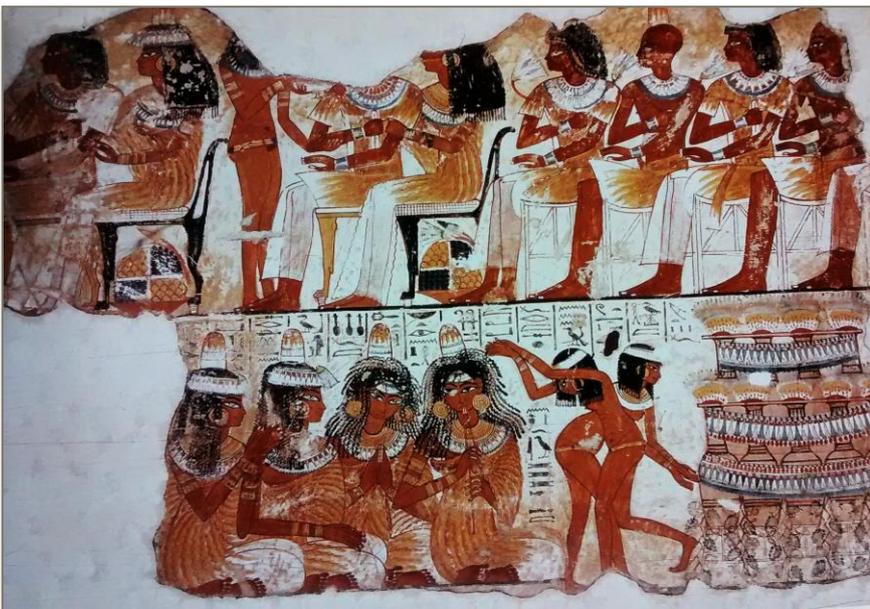


Imagen 1. Esclavos Egipcios. Escena de la dinastía XVIII de Tebas, 1539-1292 a. C., en la que aparecen esclavos (ataviados únicamente con cinturones, pelucas y joyas) bailando en un banquete, en: RIEFF Patricia, *Historia del vestido*, BLUME, Barcelona, 2008

Vestuario femenino

Las mujeres libres portaban túnicas transparentes llamadas *kalasyris* (Imagen 2) y debajo de estos según Lola Gavarrón (1982, p.47) vestían el *shenti* (*sken-tee*) (Imagen 3) que es la primera ropa interior femenina conocida, y era una vaporosa enagua bordada y ribeteada de hilos de oro.



Imagen 2. Kalasyris, en: RIEFF Patricia, *Historia del vestido*, BLUME, Barcelona, 2008



Imagen 3. Shenti, en: RIEFF Patricia, *Historia del vestido*, BLUME, Barcelona, 2008

A pesar de guardar similitud, las *kalasyris* tuvieron cambios a lo largo del tiempo:

- a) Imperio Antiguo. Las *kalasyris* carecían de cortes, se ajustaban al cuerpo hasta los tobillos.
- b) Imperio Medio. Durante esta etapa se encuentran *kalasyris* con mangas, amplias, aunque no era lo más habitual
- c) Imperio Nuevo. Es este momento en que se da el auge de las transparencias y el uso de fajines de colores o cenefas.

Las *kalasyris* que usaban las campesinas y artesanas eran más amplias para dar mayor movimiento para los albores propios de sus actividades.

Vestuario masculino

Los varones también llevaban el *shenti* o faldellín que en ocasiones podía ser de piel de leopardo (para las clases altas), pues se creía que otorgaba poder a quien lo portaba.

- b) Imperio Antiguo. El *shenti* durante esta etapa era una tela rectangular que se cruzaba y anudaba por las extremidades a la altura de la cadera y eran cortos, no pasaba de las rodillas, sin embargo poco a poco fueron aumentando el largo.

c) Imperio Medio. Para finales del Imperio Medio los varones comenzaron a usar un doble *shenti* con una falda triangular, sin embargo las clases bajas continuaron usando el corto.

d) Imperio Nuevo. Las prendas, incluido el *shenti* se empezaron a drapear, plisar y en general el atuendo se decoró más. También usaban capas o *sayas*. Así como el *sush* que era un manto que se envolvía a la altura del torso o de la cintura.

Vestuario noble

Dentro de los elementos propios de la nobleza había prendas y símbolos que caracterizaban a los faraones y su región. Por ejemplo:

El *calembé* real era una prenda a rayas horizontales generalmente de color azul, amarillas y verdes separadas por bandas blancas y a menudo llevaban un rabo de toro.

Los *shentis* de los faraones a pesar de tener similitudes con los de las clases libres, se caracterizaban por que llevaban insignias y elementos propios de la realeza.

El *nemes* (Imagen 4) era un tocado de tela que únicamente podía ser usado por el faraón y algunas sacerdotisas; a diferencia de una corona se piensa que el *nemes* era cómodo. El color de los *nemes* diferenciaba la región que gobernaba quién las portaba: el color rojo representaba al Bajo Egipto, el color blanco al Alto Egipto, el azul era usado en batalla y el mixto (rojo con blanco) representaba el Egipto unificado. De la misma forma que los colores, el uso de diversos elementos distinguían, incluso, la situación geográfica del gobernante, por ejemplo: el *ureaeus* (Imagen 5) o *ureu*, era una cobra que representaba a la diosa Uadyed protectora del Bajo Egipto; por su parte, el buitre era el emblema de la diosa Nejbet, quién según las creencias protegía al faraón del Alto Egipto.



Imagen 4. Nemes, en: RIEFF Patricia, *Historia del vestido*, BLUME, Barcelona, 2008.



Imagen 5. Ureaus, en: TIERNEY Tom, *Historic costume From ancient times to the renaissance*, Dover Publications Inc, N.Y, 2003, pp.7

Otro elemento visual era la barba postiza que era signo de duelo. El empleo de la piedra lapislázuli era señal de divinidad. Por esta razón y gracias a lo dicho anteriormente podemos decir que la cultura Egipcia y su indumento ha sido una prueba palpable de cómo lo que el individuo porta comunica un cúmulo de datos que son resultado de su contexto cultural.

En suma, la forma de vestirse para cada uno de los pueblos y civilizaciones a lo largo de la historia se gesta en su contexto cultural, lo cual nos muestra que el indumento es portavoz de la ideología de un pueblo, así como de diversos datos, como son:

a) *Clase social*

Una clara muestra de cómo el vestido tiene la tarea de distinguir al individuo del resto según su estatus o nivel socioeconómico es Europa siglo xv, en donde, el largo de la manga tenía una estrecha relación con la clase social, entre más larga significaba mayor opulencia. De la misma forma el tamaño de los zapatos era signo de nobleza, por ejemplo: el Duque de Borgoña podía usar un zapato hasta tres veces más grande que el tamaño normal de sus pies, mientras que nobles y príncipes dos veces y media, los aristócratas dos veces, los caballeros una y media, los ricos una vez y finalmente las personas comunes hasta media vez el tamaño de su pie. Por su parte el monopolio en cuanto al uso de tejidos y colores vistosos no es exclusivo de una época, las leyes suntuarias han perdurado a través de la historia, éstas son aquellas normas en las que se les prohíbe a las personas ajenas a la clase noble o aristócrata, hagan uso de colores, tejidos y diseños que ésta se designa como propios, y que, de ser violada esta normatividad se imponían multas; así lo exhiben algunos decretos como el siguiente notificado en Alemania 1667, en el cual se destaca la distinción de clases sociales y la moral de la época:

“...la policía de Friburgo emite el siguiente edicto: Queda terminantemente prohibido a las mujeres el uso de vestidos con escotes profundos que, al provocar pensamientos frívolos, inducen a conductas reprobables. Igualmente les está prohibido el uso de altas botas blancas, medias de colores extravagantes, ligas, etc., Quede claro, además que cada cual deberá vestir según su condición para conservar las diferencias de clases” (Gavarrón 1982, p. 93)

b) *Condición social*

Al hablar de condición social, me refiero a la forma en que es visto el individuo por la sociedad, ya que la situación personal no sólo se trata de la posición socioeconómica, sino del rol que se desempeña dentro de un entorno. Es por ello que para distinguir la condición del hombre o mujer a lo largo de la historia, se han empleado elementos en la vestimenta para comunicar si son solteros, casados, viudos, si están en edad de contraer matrimonio, su ocupación, entre otros datos. Un ejemplo de ello es la exhibición del luto en las mujeres, pues las viudas (en Occidente) debían usar colores como el negro o el morado en sus prendas por cierto tiempo para que el resto de las personas advirtieran su pérdida, mientras que en oriente era el color blanco el que se usaba en estos casos.

c) *Posturas ideológicas*

La ideología política, así como las diferentes posturas que los individuos o algunos sectores de la población pueden adoptar a los distintos regímenes, se hace presente en la ropa de una u otra forma, para identificarse, para uniformarse o simplemente para expresarse. La siguiente cita es muestra de cómo la postura política se exterioriza: “En España, en el Trienio Constitucional (1820-1823), las damas partidarias lucían verdes y ceñidas ligas que, primorosamente, a la manera de la llorada Mariana Pineda, habían bordado con el lema: *‘Constitución o muerte’* (Gavarrón 1982, p.58)”

Por otra parte y como resultado de la ideología que impera en determinados momentos históricos, encontramos a la moral. Durante la época medieval, se ponía especial atención en los valores morales, los cuales eran dictados por el clero y repercutieron directamente en la forma de vestirse: los vestidos eran largos y pesados para no dejar ver la silueta de la mujer, las mangas interiores de las prendas femeninas eran cocidas diariamente para que no pudieran vestirse ni desvestirse ellas solas. Otro ejemplo de cómo las “buenas costumbres” influyen en las prendas es el caso del *verdugado*, el cual se empezó a usar en España en 1470 con el nombre de guardainfante, pero también era llamado “Guardián de la virtud” y es que era una estructura metálica ceñida a las caderas, que decían que aquel que quisiera *meter* mano, la sacaría como si un gato lo hubiese arañado.

Durante el Renacimiento, la ideología teocentrista de la época medieval será sustituida por el antropocentrismo, por lo que se dio mayor apertura al estudio y exhibición del cuerpo humano.

En la actualidad (en la cultura occidental principalmente) ideológica y socialmente se busca la equidad de género, mujeres y hombres trabajan, cooperan en la manutención y mantenimiento del hogar, ambos tienen derechos para expresar sus sentimientos y ello se ve reflejado en algunas tendencias y diseños en que los individuos se muestran asexuados, pues tanto unos como otros pueden vestir faldas y vestidos.

d) *Tiempo*

Mediante el indumento podemos identificar cómo repercute la cultura de un pueblo en su forma de ataviarse, y viceversa, en cada una de las etapas históricas. Y es que el vestuario se ha transformado a través de la historia. Por ejemplo, el uso de los *calzones* que en determinadas épocas era una verdadera aberración (para las mujeres) ahora son de uso común; el uso del corsé, que anteriormente representaba la moralidad, en la actualidad tiene una carga erótica y por los resultados de investigaciones médicas es poco usado; o más reciente, el uso del pantalón, que en sus inicios y aún en algunas culturas, está mal visto que las mujeres lo porten, es una de las prendas que las mujeres más estilan. Es por ello que el vestido es de gran valor para contextualizar temporalmente al individuo.

e) *Geografía*

En la actualidad, el fenómeno de la globalización ha estandarizado la estética y formas de ataviarse para las grandes urbes, sin embargo no podemos negar la existencia de trajes típicos o representativos de las diferentes regiones del globo terráqueo; pueblos, provincias, estados y países, se distinguen los unos de los otros por su forma de vestir.

Del mismo modo en épocas pasadas, el indumento ha sido un signo que ha determinado el lugar de procedencia del que lo porta, es decir su contexto. Incluso en épocas en común y en el mismo continente, las diferencias entre países se hacen presentes, prueba de ello es el siglo XVIII, mientras que las mujeres españolas eran más recatadas, las italianas y las francesas gustaban por el artificio, refinamiento y frivolidad, por ello el uso de polvos para el rostro y escotes pronunciados en Italia y Francia.

f) *Psicología*

A través del vestuario también se hace presente la psicología del individuo y de la sociedad. Squicciarino (1990) cita a R. Barthes (1970, p.16) quien dice: “Apenas el hombre ha satisfecho sus necesidades físicas, éstas son sustituidas por necesidades de

naturaleza psicológica, las cuales a su vez no pueden ser nunca satisfechas, o en todo caso, no se puede experimentar un progreso en este sentido.” De tal forma podemos decir que, dichas necesidades psicológicas se ven materializadas en el vestir de cada individuo.

Deslandres nos dice que ciertos psicoanalistas encuentran que la razón del vestuario es: ocultarse y a su vez distinguirse, ocultar “el humillante” parentesco con los animales y ser diferente a ellos y cita a Condorcet, quien dice que “el traje es la marca que separa al hombre del animal” (Deslandres 1998, p. 18) en consecuencia, el ser humano trata de distinguirse de los animales y decide representar o actuar un papel en la sociedad y son las prendas que porta las que expresan su rol social y a su vez encuentra en el vestuario una función compensadora que estimula su combatividad, su autoestima. El ser humano busca aceptación y admiración, muestra de ello es el uso de prendas con el único fin estético ornamental.

Por otro lado y apoyando la idea de Deslandres, Squicciarino (1990) cita a Fausto Squillance (1912, p. 18 y p. 55) quien define la moda como “un fenómeno social de origen psico-colectivo y de carácter estético” que satisface la “necesidad de innovar y de cambiar, así como el deseo de aparentar, de brillar, de competir y de vencer” De esta forma Squicciarino reconoce en las comunidades primitivas dos principios:

- 1) Principios de igualdad, el indumento uniforma al pueblo.
- 2) Desigualdad, pues mediante su forma de ataviarse podemos reconocer edad, sexo, habilidades y condiciones de la persona.

Por su parte el psicólogo Karl Flügel (en Deslandres 1998, p.21) dice que el indumento es un signo de competitividad de tipo social y sexual. Flügel nos comparte en su *Psicología de los trajes* lo que considera: “todas las actitudes posibles del traje” (Deslandres 1998, p. 21) Esta clasificación es una herramienta que el diseñador de vestuario teatral puede tomar en cuenta para identificar el tipo de personaje sobre el cual trabajará y es la que a continuación se presenta:

- Resignado: son la mayoría de las personas.
- Indiferente: no importa que portan, su objetivo es cubrirse.
- Pudibundo: necesitan vestirse de cierta forma para sentirse protegidos de las miradas ajenas.
- Obligatorio: se destacan los uniformes, que quienes los portan lo hacen por obligación.

- Confort: A quienes el traje les otorga comodidad y seguridad.
- Narcisista: los que visten por vanidad.
- Rebelde: ven al traje como una prisión que oprime al individuo.

Es gracias a los ejemplos expuestos, que podemos decir que el atavío tiene su génesis en la cultura de donde emana, es decir, dependerá de la religión, política, moral, preferencias estéticas, de cada sociedad, así como de los caprichos de unos cuantos, siendo un portavoz que comunica la ideología del pueblo mismo, lo cual nos permite conocer y entenderle mejor.

En ello radica el valor del estudio del vestuario, pues el indumento ha sido, es y seguirá siendo un portador de signos, testimonio de la historia de la humanidad, de la identidad de un pueblo y de su cultura. La ropa no es solamente un montón de tela, sino que se transforma y nos revela cómo es o fue nuestra cultura, y su evolución; narra la forma de sentir, de percibir la vida, nuestras luchas y derrotas como pueblo, de los cambios económicos, políticos y filosóficos. Ante ello el diseñador debe tomar en cuenta que si en la vida cotidiana el vestido nos habla de quién lo porta y de su contexto, en el escenario el vestuario no puede ser sólo un conjunto de fibras colocadas en una percha, sino que su función es confluir en el discurso de la obra, es hablar de quien las porta, darle vida al personaje incluso antes de verbalizar su historia.

1.2 El vestuario en el teatro.

“La historia del vestido es una ciencia auxiliar de la historia al mismo nivel que la arqueología”

Michèle Beaulieu³

El vestuario teatral ha estado presente desde el origen del teatro mismo, por lo que es necesario estudiar y conocer su historia para analizar su importancia en el presente y en el futuro.

El vestuario teatral se ha transformado de acuerdo al contexto y necesidades escénicas, sin embargo nunca ha perdido su función como lenguaje en la puesta en escena.

A continuación presento de manera breve algunos de los momentos representativos del vestuario durante la historia del teatro para ejemplificar su función en las representaciones.

Teatro Griego

En primer lugar tenemos a la cultura griega. Fue durante las fiestas dionisiacas, específicamente en los ditirambos, en donde se origina la representación teatral.

Según Allard Geneviève y Pierre Lefort (1988) los ditirambos eran los himnos en alabanza al dios Dionisio, que consistían en que un coro de aproximadamente 50 personas, a través de la danza, los gestos, la música y el canto, exponían las necesidades de su pueblo al dios patrono de la fertilidad y la vida, el cual era representado en esta festividad por una vara adornada con una máscara con cuernos y ramas en torno a él para dotarlo de su esencia vegetal. El dios Dionisio era simbolizado entre otras muchas formas como un macho cabrío, por lo que los participantes llevaban máscaras adornadas con cuernos de cabras en honor al dios, las cuales se siguieron usando en las tragedias como una continuación lógica de la máscara de carácter religioso. Fue aproximadamente en el año 534 a.n.e. que el actor Tespis decidió de manera individual levantar la voz, abriendo la posibilidad a un diálogo con el coro, por lo que es considerado el primer actor; también se le estima como el introductor de la máscara en la escenificación, sin embargo como antes lo he mencionado, fue al parecer una continuación de costumbre religiosa.

³ BEAULIEU Michèle, *El vestido antiguo y Medieval*, Editorial Oikos-tau, Colección ¿Qué sé?, Barcelona, 1971, p. 5

Imaginar las representaciones en los grandes escenarios de la Grecia Antigua nos hace pensar de inmediato en sus túnicas, lo imponentes que resultaban los actores sobre los coturnos (Imagen 1) y usando las máscaras (Imagen 2), piezas fundamentales para el vestuario teatral griego por sus funciones técnicas y semánticas.



Imagen 1. Reproducción de *coturnos* griegos en el artículo: Máscaras y vestuario en el Teatro Griego, por José Manuel García González, suite101.net



Imagen 2. Máscara trágica griega, en: Museo Arqueológico de El Pireo.

La máscara era usada, desde las primeras manifestaciones preteatrales, para transfigurar a la persona y ser digna de oficiar en el culto. Se puede decir que al nacimiento de la tragedia, las máscaras se emplearon como un rastro del culto del cual se originó la representación teatral, sin embargo también podemos analizar a la máscara desde su practicidad semiótica, pues era empleada para:

- a) Diferenciar el sexo del personaje.- Como sólo los hombres podían actuar, pues las mujeres eran consideradas inferiores, los varones debían disfrazarse de personajes femeninos y las máscaras eran un buen elemento de caracterización. Tespis conocía

las máscaras hechas con la hez⁴ de vino, hojas de verdolaga y blanco de albayalde⁵, sin embargo Eumares (pintor ateniense) fue quién empleó el color en las máscaras para hacer la diferencia entre sexos, así ideó que las mujeres debían de ser representadas con máscaras blancas, tono que obtenía de la cerusa⁶ y los hombres del color de la hez del vino; de esta forma podemos reconocer la importancia del uso del color en las máscaras como signo en el diseño del vestuario.

- b) Acústica.- Las máscaras tenían una función práctica como altavoces, a lo largo del tiempo dejaron de ser de tela y comenzaron a tallarlas en madera, muchas veces rematadas con un cono de hierro que tenía la función de altoparlante.
- c) Para identificar el tipo de personaje.- En el año 470 a.n.e. según Allard Geneviève y Pierre Lefort (1988) se dotó de expresión a la máscara, para determinar el estado de ánimo interior del personaje, por ejemplo una sonrisa o una expresión de tristeza era efectuada por la forma de la boca y cejas. Esquilo al dar policromía a la máscara, abrió la posibilidad de colorear los cabellos, los labios, cejas, pupilas e iris para identificar el tipo de personaje que se trataba. Geneviève y Lefort (1988, p. 41-45) rescatan las categorías que Julio Polux retórico y gramático griego nacido en Egipto, establece en su *Onomasticon*:

1. Tres categorías de máscaras para la Tragedia Griega:

- Dioses o héroes provistos de atributos, por ejemplo los ojos ciegos de Edipo.
- Divinidades que personifican la naturaleza bajo diferentes aspectos, como centauros, tritones, musas, ninfas, entre otros.
- Monstruos y abstracciones personificadas, por ejemplo Tánatos, La Astucia o La Embriaguez.

2. Tres categorías de máscaras para la Comedia Antigua:

- Personajes ficticios.- Personajes destinados a causar risa, con rostros exagerados y bocas enormes
- Retratos.- Eran la caricaturización de poetas, filósofos, hombres de Estado contemporáneos a los comediantes.
- Creaciones fantásticas.- Por ejemplo “una cabeza de ave provista de pico gigantesco o de otras anomalías” (Geneviève y Lefort 1988, p.43)

⁴ Sedimento, residuo o desperdicio del vino.

⁵ Color empleado durante siglos, hecho con virutas de plomo depositadas en un cuenco con vinagre, los cuales al hacer reacción dejaban un color blanco.

⁶ Carbonato de plomo del que se obtiene el albayalde, muy usado en pintura.

3. Para la Comedia Nueva. 350 a.n.e Polux, según Geneviève y Lefort (1988) analiza 44 máscaras, las cuales definen perfectamente a cada personaje a través de detalles, y comunican edad, y clase social. A diferencia de la Comedia Antigua, será menos grotesca.

El color, tanto en el traje como en las máscaras, tendrá un gran valor simbólico, por ejemplo: las máscaras de los hombres imberbes tendrán una tez bronceada aludiendo a que vivían al aire libre, la tez blanca y cabellos rubios eran signo de belleza, los personajes femeninos de las alcahuetas llevaban una banda de color púrpura en la cabeza, los cabellos rojos eran asociados con personajes astutos, mientras que el cabello negro y crespo eran muestra de fuerza viril.

El diseño se valía de asociaciones de la observación popular, por ejemplo: el color rojo se asociaba con el color de los zorros, animal al que se calificaba como astuto; la nariz curva con el pico de águila, señal de descarado; la nariz chata, como símbolo de lascivia. Estas asociaciones son muestra de cómo elementos del entorno se convierten en signos, que son apropiados e interpretados colectivamente por los integrantes de una comunidad específica.

Los trajes que portaban eran túnicas acordes a la moda de la época y al tipo de personaje que se pretendía caracterizar, principalmente se usaban las túnicas cortas y las túnicas medias: *clámide* y *chitón* (Imagen 3 y 4), así como los mantos; como ya dijimos anteriormente los colores tendrán una función simbólica, por ejemplo: los reyes debían vestir de púrpura, los personajes de luto con colores oscuros.



Imagen 3. Clámide, en: TIERNEY Tom, *Historic costume From ancient times to the renaissance*, Dover Publications Inc, N.Y, 2003, p. 13



Imagen 4. Chitón, en: TIERNEY Tom, *Historic costume From ancient times to the renaissance*, Dover Publications Inc, N.Y, 2003, p. 12

Por otra parte era común el uso de almohadillas que tenían por función abultar el torso del actor para guardar las proporciones que tenía gracias a los coturnos (altura) y con la máscara (que daba apariencia de tener una gran cabeza)

Los coturnos como elemento del vestuario griego, tuvieron una doble función:

1. Por una parte fueron un elemento práctico que hicieron resaltar al actor en el espacio para llenar los enormes teatros clásicos.
2. Como signo respecto al actor-público, pues confiere altura no sólo física sino como rasgo de poder o de superioridad como lo señala Squicciarino (1990) en su capítulo IV acerca de las extensiones del cuerpo, entre las que destacan aquellas que dan altura, pues significan autoridad, es decir, la carga psicológico-moral que tenían, creaba en los espectadores efectos de sobrecogimiento propios para experimentar la catarsis, objetivo de la tragedia griega.

Teatro Romano

El Teatro Romano se ha juzgado muchas veces como una mala copia o una degeneración del teatro griego y por lo tanto se le ha infravalorado, sin embargo debemos de tomar en cuenta que, como nos dicen Cesar Oliva y Francisco Torres Monreal (1990) se trata de "...dos conceptos distintos del espectáculo teatral, en dos mundos distintos, para dos públicos distintos" por lo que el espectáculo teatral debía adaptarse al gusto del público.

Dentro de los espectáculos que se presentaban en la antigua Roma encontramos: los desfiles militares, celebraciones de victorias, cortejos fúnebres, procesiones y juegos.

Estos últimos se dividen en: *ludi circenses* y *ludi scaenici*, que no eran otra cosa que juegos escénicos, entre los que podemos encontrar al teatro.

Los principales géneros teatrales en Roma son:

- Comedia, la cual se divide en:
 - Comedias *paliatas*, que presentaban temas griegos y eran llamadas así por el tipo de vestuario que usaban los actores, pues el manto griego era también llamado *pallio*.
 - Comedias *togadas*, sus temas eran latinos y eran nombradas así por que el uso de las togas romanas. Este tipo de comedias fueron remplazadas más tarde por las farsas *tabernarias* y *atellanas*.
- Tragedia. La tragedia también va a ser clasificada por la forma del vestuario y cabe señalar que al igual que la tragedia griega, los personajes que protagonizan las obras eran de clase alta, por lo que el vestuario responderá a estas exigencias.
 - Tragedias *praetextatae*, llamadas así por la *praetexta*, toga blanca bordeada de color púrpura y que era usada por los jóvenes patricios, senadores y magistrados.
 - Tragedias *Trabeatae*, estas nombradas de tal modo por la *trabea*, que era la vestimenta de lujo de los caballeros.

Uno de los comediógrafos que aprovechó el aspecto visual del personaje para apoyar y elaborar representaciones originales fue Plauto, pues con apoyo del vestuario nos muestra que no sólo sirve para señalar la situación del personaje, sino que también sirve para ocultarlo y crear complicidad con el público, tal es el caso de Mercurio en la obra *Anfitrión* que se viste de Socia (un sirviente) y explica: "En lo que a mí se refiere, no os extrañe mi indumentaria ni esta pose de esclavo en que me veis. Es una vieja historia, una historia muy vieja la que voy a presentaos hoy, pero remozada; por eso me he endosado estas vestimentas, para que no me conozcáis." (Oliva y Torres 1990, p.65)

Así pues el teatro Romano usaba prendas comunes a su cultura y a la cultura griega, y dependía de la temática de las obras la forma en que vestían a los personajes. Es importante señalar la relación directa que tiene el vestuario con la clasificación de los géneros.

Dentro de las convenciones Romanas tenemos que los personajes de hombres libres vestirían toga (Imagen 5), mientras que los esclavos llevarían túnica .

El color también era significativo para los romanos pues van a caracterizar a los personajes según su condición:

- Colores vivos- para los jóvenes
- Blanco- Ancianos

- Mezclados y sobrecargados colores- Mercaderes

El uso de las pelucas en las representaciones era común, así como el empleo del color, pues señalaban el carácter del personaje:

- Pelucas blancas- para los ancianos
- Rojas- Esclavos
- Amarillas-Jóvenes

En cuanto al calzado al igual que los griegos, adoptaron los coturnos para la tragedia, mientras que para la comedia calzaban un tipo de zapatos Suecos⁷.



Imagen 5. Togas Romanas. en: TIERNEY Tom, *Historic costume From ancient times to the renaissance*, Dover Publications Inc, N.Y, 2003, p. 15

Teatro en la Edad Media

Durante la Edad Media (Imagen 6) el clero detentaba el poder. Con una ideología teocentrista, el estudio de otra cosa fuera de Dios no tenía cabida, y mucho menos el teatro que había tenido un origen en el culto a un dios pagano, por lo que la iglesia Bizantina prohibió cualquier manifestación teatral. Sin embargo, con el paso del tiempo, alrededor del año 1000 y ante el analfabetismo del pueblo, así como la necesidad del clero por difundir las historias bíblicas, se tornó la mirada al teatro creyendo que era un buen vehículo para transmitir dichas ideas. El objetivo inicial era mostrar los misterios esenciales para el culto cristiano: la Redención, Resurrección y la Encarnación.

Las primeras representaciones se ejecutaban en Semana Santa. El Viernes Santo los clérigos ponían una cruz en un altar que simbolizaba la muerte de Cristo y el Domingo de resurrección realizaban una procesión, en donde los religiosos daban a conocer la resurrección de Jesús de la siguiente forma:

“El domingo de Pascua, al término de los *Maitines* -de madrugada- se asistía a la procesión de los clérigos al altar del que previamente se había quitado la Cruz. Allí los

⁷ Los zapatos suecos eran hechos de madera, con una plataforma alta.

esperaba otro clérigo vestido de blanco - qué hacía de Ángel. Tres más, que representaban a su vez a las tres Marías, con sus frascos de perfumes, se separaban del cortejo y avanzaban hacia el altar. Entre estos clérigos y el que interpretaba el ángel tenía lugar este diálogo sacado del Evangelio, el célebre *Quem quaeritis?*

Ángel.- ¿A quién buscáis?

Clérigos.- A Jesús Nazareno.

Ángel.- No está aquí, resucitó como estaba profetizado.” (Oliva y Torres 1990, p.79)

El vestuario en el Teatro eclesiástico, al igual que el de uso común, debía cumplir con los parámetros dictados por las leyes suntuarias, es decir, no podía ser ostentoso, ni dejar ver el cuerpo. Y al igual que en el pasado, sólo los hombres estaban autorizados para actuar, por lo que se valían del vestuario, pelucas y de rellenos para interpretar el género femenino o masculino de los personajes. Por su parte los personajes alegóricos se *atrezzaban*⁸ con accesorios llamativos para darle carácter teatral, sin embargo seguían siendo trajes de uso común; a los personajes sagrados se les vestía con trajes que las mismas sacristías guardaban.



Imagen 6. Vestuario Medieval, en:
TIERNEY Tom, *Historic costume From ancient times to the renaissance*, Dover Publications Inc, N.Y, 2003, p.29

Al mismo tiempo se abrió paso al teatro de calle o teatro profano, el cual era absurdo y ridículo, los temas eran cómicos. El vestuario se elegía según el tipo de personaje y seleccionaban aquel que les diera mayor veracidad a los personajes que desarrollarían, así el vestuario fue en ese momento de gran importancia como soporte actoral.

⁸ Atrezzar: proviene del vocablo italiano *attrezzaeria*, que trasladado al español significa utilería o accesorios; se emplea en vestuario para referirse a los adornos y piezas pequeñas que complementan los detalles de una prenda, es por ello que cuando se habla de atrezzar, nos referimos a hacer los acabados.

Dentro de los intérpretes de los espectáculos parateatrales más importantes en la Edad Media se encuentran los juglares, quienes en un primer momento narraban historias épicas (*Cantares de gesta*) mediante el canto y el gesto, sin embargo al paso del tiempo, su poesía heroica de carácter histórico y objetivo dio paso a una narración más amplia impregnada de emociones y subjetividad, pero lo más importante es que estas narraciones dieron paso al diálogo, de forma en que el juglar interpretaba a diversos personajes y posiblemente el vestuario sirvió para su representación.

Teatro Renacentista

El Renacimiento se caracteriza por ser una etapa en la que se generaron nuevos sistemas de ideas, por lo que a finales del siglo XV comenzaron a hacerse estudios sobre el teatro, los textos de Aristóteles aparecieron impresos en 1508 gracias a Aldo Manuzio, y pasó a ser materia de estudio no sólo en la escenificación sino también teóricamente, dando paso al desarrollo de los géneros dramáticos, por lo que durante esta etapa se proponía un concepto de puesta en escena que tuviera gran destreza con los elementos visuales y el dominio del texto literario.

El teatro fue una inquietud de la clase alta, por lo que se convirtió en un arte elitista, que era estudiado por aquellos que tenían conocimientos de los clásicos grecolatinos que se deseaban retomar. Algunos nobles y prelados durante el siglo XV construyeron espacios para escenificar comedias, tragedias y dramas pastoriles favoritos a inicios del siglo en sus propios palacios y en algunos espacios más o menos adecuados para la representación. Más tarde la sofisticación que exigían las representaciones dieron lugar a la escena mutante o cambiante, la nueva escenotecnia reproducía batallas, fuerzas y fenómenos naturales en las salas cortesanas.

Por su parte en la región de la Toscana en Italia, durante las pequeñas fiestas religiosas se representaban fragmentos de las Sagradas Escrituras y vidas de santos, estas llamadas *sacras representaciones* tenían un tono religioso y popular, una estructura sencilla y estaban conformadas por mitad cortejo, mitad actuación, por lo que poco a poco durante los bailes y canciones se implementaron trucos escénicos. Más tarde tuvieron los suficientes elementos de farsa y núcleos de acción, dando paso a la *Commedia dell'arte*.



Imagen 7. Vestuario renacentista. Escenas renacentistas de obras de Terencio, *Adelfos* y *Eunuco*, en: OLIVA César y Francisco Torres Monreal, *Historia básica del arte escénico*, Editorial Cátedra, Colección Crítica y estudios literarios, Madrid, 1990, pp. 115.

Commedia dell'arte.

Esta expresión de la comedia trata con libertad los problemas de la clase media que representaban, por lo que reflejaba los modos de vida, costumbres y tocaba temas propios del Renacimiento como el amor. Dentro de las características principales de la *Commedia dell'arte* tenemos:

1. La tipificación dialectal.
2. La improvisación, que dependerá de estructuras o argumentos específicos y predeterminados en los *canovacci*, que eran guiones o esquemas de la acción, sobre los cuales los actores desarrollaban las acciones, diálogos y monólogos humorísticos.
3. La caracterización del personaje. La *Commedia dell'arte* es el vivo ejemplo de cómo el atuendo define al personaje, ya que la máscara y el vestuario serán la propia personalidad del personaje. De esta forma el público sólo tenía que ver al actor para saber de quién se trataba.

Los personajes de la *Commedia dell'arte* se pueden clasificar en tres categorías:

a) Los criados.

- Arlequín (Imagen 8) Era el pobre, portaba colores entremezclados, pues sus prendas estaban hechas de retazos.
- Brighella (Imagen 9) Su nombre deriva del italiano *brigare* que significa engañar, era considerado el más popular compañero de Arlequín y fue el segundo personaje en importancia en el grupo de los Zanni (siervos y criados) dentro de las representaciones, parecido a Arlequín pero más cercano al vicio, iba vestido de blanco con adornos verdes y llevaba una máscara con expresión irónica y una boina.



Imagen 8. Arlequín. Dibujo de Nicolás Bonnat, en: *Recueil des modes de la cour de France* (hacia 1680)



Imagen 9. Brighella, dibujo de Maurice Sand en *Masquets et buffons*, 1860.

- Polichinela, *Pulcinella* (Imagen 10) Tiene origen napolitano, era un sirviente filósofo con mala suerte, con un gran sentido crítico para la política, principalmente. Su caracterización era la de una persona jorobada de traje blanco y una máscara negra con una sobresaliente nariz de gancho.
- Colombina (Imagen 11) Era la compañera de Arlequín, se caracterizaba por su coquetería y era pretendida por el amo (que podía ser Pantaleón, el Doctor o el Capitán) Su vestuario variaba según su aparición e interacción con otros personajes, podía vestir como campesina, de manera colorida o con rombos como arlequín.



Imagen 10. Polichinela. Grabado francés hacia 1650.



Imagen 11. Colombina. Dibujo de Maurice Sand en *Masques et buffons*, 1860.

b) Los amos.

- Pantalón o Pantaleón (Imagen 12) Este veneciano era un rico comerciante tacaño, desconfiado y libidinoso, representaba el poder económico. Se identificaba por los colores rojo y negro, llevaba una larga capa negra y una máscara del mismo color con una barba de chivo blanca y una nariz grande en forma de gancho.
- El Doctor (Imagen 13) Originario de Bolonia, en donde supuestamente estudió la Universidad, sin embargo su ignorancia delataba su falta de preparación, encarnaba la crítica al humanismo y al poder intelectual. Su indumentaria era una toga de la Universidad de Bolonia color negro, un gran cuello rizado blanco (lechuguino) y un sombrero de alas anchas



Imagen 12. Pantaleón. Dibujo de Maurice Sand en *Masques et buffons*, 1860.



Imagen 13. El doctor, dibujo de Maurice Sand en *Masques et buffons*, 1860.

- El capitán, (Imagen 14) personaje que no era propiamente un amo, pero si un símbolo de poder: el militar. Su origen es español, su carácter: fanfarrón y pusilánime, pues presumía su valentía pero cuando debía poner en juego su valor era un cobarde. Su vestuario era el traje oficial español del siglo XVI, con sombrero de plumas y un espadón de tamaño exagerado.



Imagen 14. El capitán. Grabado de Abraham Bosse (hacia 1650)

c) Los amantes o enamorados.

- Estos personajes eran un par de jóvenes, generalmente hijo o hija de Pantalón y del Doctor. Su forma de vestir era según la tendencia de la época y no llevaban máscara, con el propósito de cumplir la función de identificación con el público. A continuación se presenta un ejemplo de cómo podían ir vestidos. (Imagen 15).



Imagen 15. Los amantes o enamorados. Dibujos de Maurice Sand en *Masques et buffons*, 1860.

Teatro Isabelino

El Teatro Isabelino, es denominado así por el reinado de Isabel de Inglaterra (1558-1603), sin embargo comprende más que su regencia, los sucesos como el capitalismo industrial, las modificaciones ideológicas gracias a la Reforma protestante de Lutero, la revolución copernicana⁹, la colonización de América y el surgimiento de grandes escritores como Shakespeare y Marlowe, influyeron de gran manera en los temas. Las representaciones escénicas se popularizaron de tal modo que existían teatros públicos que podían albergar hasta dos o tres mil espectadores.

Las representaciones se valían de decorados esquemáticos para indicar el lugar, por lo que la utilería y los vestuarios eran de gran relevancia para la configuración simbólica y afectiva de la representación. Podemos decir que hacían un tipo de *metonimia*¹⁰ instintiva ya que se apoyaban en elementos simbólicos que se empleaban como una parte para representar el todo, por ejemplo, César Oliva y Francisco Torres (1990) señalan que durante el periodo isabelino, para representar un bosque utilizaban unos simples arbustos en macetas, o para simbolizar la realeza no hacía falta más que una corona. En el caso del vestuario, se usaban vestidos de la época con accesorios o elementos representativos del momento histórico a dramatizar, de tal forma que podían contextualizar la obra teatral sin necesidad de portar un vestuario de otras épocas y latitudes. Por otra parte, cabe señalar que existía una prohibición para que las mujeres pudieran ser partícipes de las escenificaciones, por lo que el vestuario (Imagen 16) jugaba un papel muy importante para la caracterización de los personajes femeninos.

En los teatros privados (a diferencia de los públicos) se le daban más importancia al vestuario ya que “en el escenario desnudo el vestuario llamaba por sí y para sí la atención del espectador” (Oliva y Torres 1990, p. 151-152) por lo que no importaba su fidelidad con respecto a la época representada.

Después de la muerte de Isabel I, en la corte real de Inglaterra se da lugar a las *mascaradas*, espectáculos en los que incluso el rey y la reina participaban por lo que los vestuarios serían muestra del lujo y ostentación, más que apoyo al discurso de la obra.

⁹ Es el cambio de paradigma científico, del sistema geocéntrico (modelo tradicional de occidente durante la época medieval) al sistema heliocéntrico propuesto por Nicolás Copérnico.

¹⁰ La metonimia es una figura retórica y se trata de tomar una parte por el todo, de tal forma, en el lenguaje visual, específicamente en el vestuario, se hace referencia a una cultura mediante un elemento específico o por una parte de los elementos del vestuario para representar el todo.



Imagen 16. Vestuario Isabelino, El actor William Kempe según un grabado de 1600, en: OLIVA César y Francisco Torres Monreal, *Historia básica del arte escénico*, Editorial Cátedra, Colección Crítica y estudios literarios, Madrid, 1990, pp. 146.

Teatro Clásico Francés.

El panorama teatral en Francia se rodeó de un contexto nacionalista, en donde París se convirtió en el centro de atracción cultural, pues con el reinado de Luis XIV (El Rey Sol) se realizaron grandes producciones teatrales, superando en magnificencia a las de Italia. Durante esta etapa surgió la comedia-ballet y junto con ella los géneros más representativos: la comedia, la tragedia clásica y la tragicomedia. Los autores que más figuraron en esta etapa fueron Molière, Racine y Corneille.

En cuanto al vestuario (Imagen 17) el teatro clásico de Molière no era muy distinto a la comedia Italiana: pues el uso de los personajes *tipo* permitía identificar los roles de cada uno, así los lacayos y bufones llevaban prendas fuera de moda, gorgueras y capas excéntricas, mientras que la burguesía portaba trajes cotidianos. Pero la tragedia no corrió con la misma suerte, pues en su deseo de imitar a los clásicos como Séneca, los varones portaban lo que a continuación se describe:

“...la armadura de bronce fue reemplazada por un corpiño de brocado de oro y una falda corta, del mismo material, llamada *tonnelet*, que descubría las piernas calzadas con mallas y borceguíes. Este traje procedente de las mascaradas y los ballets completaba según los gustos de la época, peluca rizada, corona de laureles o el sombrero de plumas” (Deslandres 1998, p. 228)



Imagen 17. Vestuario Clásico Francés, en: DESLANDRES Yvonne, *El traje imagen del hombre*, Editorial TUS QUETS Colección Los 5 sentidos, 3a Edición, Traducción Lola Gavarrón, Barcelona, 1998

Por su parte las actrices usaban prendas semejantes a las de la vida diaria pero arregladas para aparentar que eran piezas antiguas. Todo se llevó a cabo casi de la misma forma que en Inglaterra: el vestuario era el mismo que se usaba en la corte con toques que exageraban las piezas. Se emplearon los *miriñaques*¹¹ más voluminosos de lo habitual, adornos y bordados extravagantes, para tornarlos teatrales; y de la misma manera el vestuario era generalmente donado por señores aficionados al teatro.

El vestuario para esta etapa constituía el elemento más significativo en cuanto a la ambientación de la representación, a pesar de no apegarse a la época histórica de la obra, pues los signos que comunicaban el tiempo y espacio eran elementos que jugaban un papel metonímico.

Fue en *L'Orphelin de la Chine* escrita y montada por *Voltaire*, una de las primeras obras en que el autor pagó los trajes, lo cual permitió jugar con el diseño del vestuario, dejando salir a escena a las actrices sin miriñaques y sin mangas. En la *Electra* de Crèbillon, se arriesgó a que las actrices salieran sin miriñaques, con el pelo liso, con polvos blancos, sin colorete y con cadenas, lo cual dio apertura a nuevas formas, ya que en el afán por imitar a la tragedia clásica griega, el vestuario carecía de sentido, ya que los signos que usaban en el vestuario no formaban parte del imaginario colectivo.

¹¹ Los miriñaques eran prendas interiores femeninas rígidas elaboradas con aros, su función era darle volumen a las faldas.

Siglo XIX

Para principios del siglo XIX los actores eran dueños de sus vestuarios y los usaban como les venía en gana. Se dice que en una representación de *Fedra*, Rachel Félix (mejor conocida como Mademoiselle Rachel, actriz que interpretó a dicho personaje, salió “drapeada a la antigua, pero sin quitarse el corsé” (Deslandres 1998, p. 228) de tal forma, podemos intuir que fue un desconcierto para el público, ya que era el único personaje que combinaba elementos de dos épocas distintas.

Fue para la segunda mitad del siglo XIX que los trajes comenzaron a encargarse a pintores, quienes creaban lo que ellos creían conveniente, pero en ocasiones sin tomar en cuenta las necesidades teatrales.

Por otra parte, fue durante la segunda mitad de este siglo que se hacen presentes diferentes corrientes artísticas como: el Romanticismo, el Realismo, el Naturalismo, entre otros; por lo que el vestuario cobró presencia por apegarse al tiempo y espacio diegético. Es decir, se buscaba imitar el espacio y tiempo diegético de cada época y se dejará de lado el accidental vestuario metonímico que siglos pasados usaron, de tal forma que, si representaban una obra clásica griega, buscaban vestir a los actores lo más fielmente posible con respecto a la obra.

En esta última mitad del siglo surgen grandes representantes del Realismo y Naturalismo como: August Strindberg, Antón Chéjov y Henrik Ibsen, quienes buscaron imitar la realidad en sus puestas en escena, a tal grado de mostrar los aspectos más cotidianos. En efecto, el vestuario teatral será prácticamente el indumento que se usaba en la vida diaria, sin perder de vista el tipo de personaje al que se vestía.

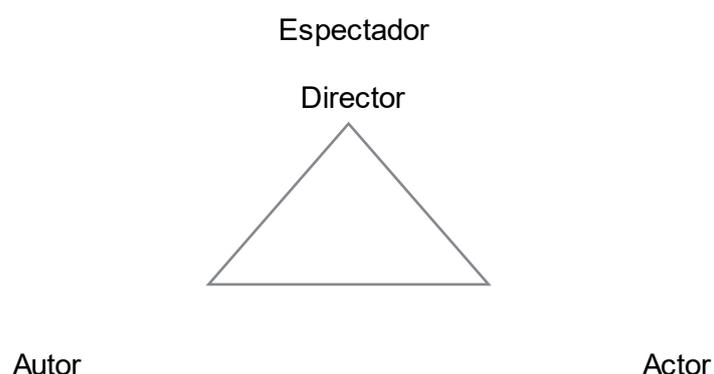
Por el contrario, la ópera (espectáculo parateatral) concede gran importancia al vestuario, más por el lujo que representaba, que por el apoyo dramático. De esta forma, a diferencia del teatro realista o naturalista, el vestuario fue un elemento superficial que buscaba en el espectador asombro por su elegancia.

Siglo XX

Finalmente es hasta el siglo XX que los directores toman la batuta y determinan el estilo del personaje y montaje, hecho valioso, pues lejos de coartar la libertad de los actores por llevar el vestuario que más les gustara, se unificó la estética de la puesta en escena.

Para Meyerhold, la puesta en escena define el carácter de la obra, por lo que resulta vital que todas las disciplinas que participan en el código teatral sean parte de la acción dramática, y aunque cada una de ellas tiene un código propio, debe ser armónico con el código general.

Meyerhold propone que para hacer un buen teatro, se debe buscar la austeridad en la puesta: en el movimiento, vestuario, escenografía, etc., y cita a Voltaire: “El secreto de ser aburrido es contarlo todo” por lo que su propuesta consiste en reducir los elementos con el objetivo de fomentar una vista activa, en donde el espectador tenga una actitud alerta y creativa, y se convierta en partícipe de la creación de la representación (contrario a la vista pasiva que da todo al espectador) Sin embargo, dicha propuesta no excluye el empleo del signo, ni la omisión de un diseño de vestuario, sino su síntesis. De tal forma propone el *teatro triángulo*, en donde el espectador percibe el arte del autor y del actor a través de los ojos del director:



Artaud por su parte, propone reducir la importancia del texto y sustituirlo por la propuesta en escena, es decir, el lenguaje nuevo y contundente del gesto, del vestuario, de la danza y del canto: “la materialización de la palabra” (Prieto y Muñoz 1992, p. 137.138), lo cual no quiere decir que se eliminara la palabra, sino que propone no cargar en ella todo el peso de la representación.

En la década de los sesenta del siglo xx las propuestas teóricas de Grotowski se materializan en montajes como: *Akrópolis*, *Doctor Fausto*, *Kordian* y *El Príncipe Constante*, en donde reduce la escenografía y el vestuario al mínimo con el objetivo de destacar el trabajo actoral y hacer ver al interprete como núcleo de la experiencia teatral. Sin embargo, no por ello se dejan de lado los demás elementos que integran el código teatral, pues en las evidencias de dichas obras, apreciamos signos en el vestuario que transmiten datos de quién los porta y del carácter del montaje, muestra de ello es el personaje del doctor en la obra *Kordian* (Imagen 18) en el que porta una bata blanca y un espejo frontal; o los trajes de monjes que usan los actores en *Fausto*; los elementos de vestuario que emplea Grotowski en sus montajes son, sin lugar a dudas, signos que aportan al espectador las referencias necesarias para saber quién es el personaje, de

igual forma potencia el discurso que el director deseaba transmitir: su postura ideológica. Para ejemplificar lo anterior cito a Eugenio Barba al describir el montaje de la obra *Fausto* de Grotowski: "Parece un monasterio medieval y la historia interesa específicamente a los monjes y a sus huéspedes. Este es el arquetipo que subraya el texto. Fausto está de blanco; Mefistófeles de negro...otros personajes están vestidos como franciscanos."(Grotowski 1970, p.65) Así los colores y los diseños están en función del discurso del director (Imagen 19) que Barba manifiesta de la siguiente manera:

La dialéctica de la burla y la apoteosis consiste entonces en un conflicto entre la santidad del mundo y la santidad religiosa, que hace mofa de nuestras ideas usuales sobre los santos. Pero al mismo tiempo esta lucha apela a nuestro compromiso contemporáneo de tipo "espiritual", y aquí reside la apoteosis. En esta producción, las acciones de Fausto son una paráfrasis grotesca de los actos de un santo; pero revela al mismo tiempo el agudo *phatos* de un mártir. (Grotowski 1970, p. 65)

De tal forma podemos decir que aunque para Grotowski la verdadera comunicación en el teatro sea "el encuentro entre seres humanos" actor- espectador, no ignora las diferentes disciplinas que confluyen el teatro.



98. *Kordian*: El doctor cura a uno de sus pacientes, rodeado de espectadores. Foto: Weglowski.

Imagen 18. Puesta en escena de *Kordian*, de Grotowski, en: GROTOWSKI Jerzy, *Hacia un teatro pobre*, Siglo veintiuno editores, México DF, 1970

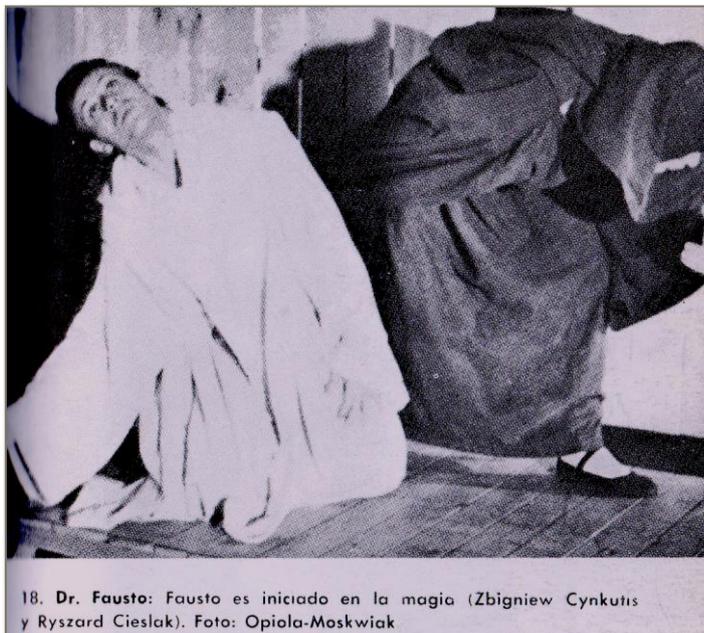


Imagen 19. Puesta en escena de *Fausto*, de Grotowski, en: GROTOWSKI Jerzy, *Hacia un teatro pobre*, Siglo veintiuno editores, México DF, 1970

Por su parte, Peter Brook dota al teatro de un aura religiosa, en donde el público puede ser partícipe del “sentimiento unificador” siempre y cuando parta de un marco de referencia común; para ello la escenificación requiere tomar signos y símbolos que comparta con el espectador. Sin embargo, sabemos que la dificultad del signo teatral es principalmente su naturaleza móvil (de lo cual hablaremos más adelante) sin embargo sí podemos hacer un trabajo de investigación previa para conocer códigos que se compartan con el público, de igual forma el diseñador de vestuario puede valerse de los signos y símbolos que encontramos en el imaginario colectivo.

Es a través de estos ejemplos que podemos identificar al vestuario teatral como una constante en la representación, siempre con una función práctica y psicosocial, como lo fueron las máscaras y coturnos en la Antigua Grecia, y como signo que comunica al espectador datos acerca del personaje que lo porta, así como del discurso general.

2. Importancia del diseño de vestuario en el proceso de comunicación en el teatro.

2.1 El proceso de comunicación en el teatro.

*“Hablamos con los órganos fonadores...
pero conversamos con nuestro cuerpo”*

Abercrombie¹²

Anteriormente he hablado de la importancia del vestuario como medio para comunicar al espectador datos particulares y generales de los personajes en determinada obra de teatro y que además puede ser utilizado como soporte del lenguaje verbal o incluso como sustituto.

El responsable del diseño debe comunicar y aportar en sentido práctico, estético y artístico datos al discurso final de una puesta en escena, mediante el elemento visual (en el caso del vestuarista a través del color, texturas y estructuras, entre otros elementos), es por ello que a continuación daré una breve explicación de lo que es la comunicación, el valor del código o referente en el teatro, así como su relación con el vestuario.

La comunicación se puede definir como “cualquier intercambio de informaciones que se verifica en el interior de un sistema de relaciones, con independencia del medio que se utilice para comunicar y del hecho de que los interlocutores tengan o no conciencia en ello” (Squicciarino 1990, p.19). También podemos decir que la comunicación es el proceso mediante el cual transmitimos y recibimos distintos mensajes, ya sean ideas o emociones. Para que se pueda comunicar cualquiera de estas expresiones se necesita de un proceso, que puede ser o no exitoso.

En todo proceso de comunicación convergen los siguientes elementos básicos: emisor, receptor, mensaje y código.

- a) En donde el *emisor* es aquel que envía el mensaje y su objetivo es hacer llegar al receptor una idea, una emoción o sentimiento.
- b) Por su parte el *receptor*, como su nombre lo indica es quien recibe el mensaje, lo óptimo es que reciba de manera clara el mensaje para poder decodificar lo comunicado.

¹² D. Abercrombie en: SQUICCIARINO Nicola, *El vestido habla: consideraciones psico-sociológicas sobre la indumentaria*, Editorial Cátedra, Colección Signo e imagen, (título original de la obra “Il vestito parla: considerazioni psicosociologiche sulla indumentaria” 1990, p. 18

- c) El *mensaje* es aquello que se quiere comunicar y puede ser una idea o una emoción.
- d) El *código* es cómo se transmite el mensaje, debe ser común entre emisor y receptor para poder establecer un proceso de comunicación exitoso.

Existen teóricos que refutan que en el teatro exista el proceso de comunicación, puesto que, la representación y el espectador no emplean los mismos códigos, sin embargo Norma Román Calvo (2001, p.7) retoma lo que dice Anne Ubsfeld y defiende la existencia del proceso de comunicación exponiendo las seis funciones básicas para que se lleve a cabo: emotiva, conativa, referencial, fática, metalingüística y poética. Por lo que podemos decir que el arte o las manifestaciones artísticas, en este caso el teatro, sí son actos comunicativos.

Los comunicólogos clasifican a la comunicación en dos clases:

1. Personal o directa
2. De grupos o de masas.

La primera es aquella en la que se cumple el proceso comunicativo, en la que existe un emisor y un receptor, un mensaje que se da a través de un código, y puede darse una retroalimentación. En el segundo caso el mensaje es emitido por pocos y recibidos por varios receptores, el número puede ser indefinido, al igual que sus características. Así que, si partimos de esta referencia, podemos afirmar que en el teatro la comunicación es de masas, y es mediante el estudio de los signos y símbolos como se puede conducir al espectador a un mundo de ficción, transmitir un discurso y obtener una posible respuesta.

Por lo tanto y si nos apegamos a cualquiera de estas dos propuestas podemos afirmar que en el teatro si existe un proceso comunicativo, pero a diferencia de un simple diálogo, se presenta de una forma compleja. Ya que, si en el acto lingüístico es posible pronunciar dos elementos a la vez, en el teatro, la simultaneidad de más elementos comunicativos es posible, pues emplea elementos no sólo lingüísticos sino también extralingüísticos.

En el proceso de *la comunicación en la representación teatral* convergen diversas disciplinas y el vestuario es uno de estos canales o vías, que confluye en un código singular, basado en un principio particular de significados, la convención de un universo ficticio que se concibe y comunica: el código teatral. Y puesto que el diseñador de vestuario es uno de los creadores de un universo ficticio, su

labor es codificar, por medio de signos legibles, el discurso de cada uno de los personajes y de la obra en conjunto a través del atuendo.

En el hecho teatral, los elementos que se presentan en el proceso de comunicación son los mismos que en cualquier otro, sin embargo se muestran de manera más compleja, pues dicho proceso consta de dos etapas, las cuales se describen a continuación:

En la primera:

- a) El **emisor** es el autor de la obra dramática.
- b) El **mensaje** es el discurso o idea que el autor plantea al receptor a través de un código escrito
- c) El **código** se encuentra en el texto dramático.
- d) El **receptor** es el lector: el director, los actores y los creativos que leen la obra y reciben lo que el dramaturgo quiso decir, según su nivel de interpretación.

En la segunda etapa:

- a) El **emisor** será la representación, es decir el conjunto de elementos que la conforman, creada y diseñada por un equipo de creativos.
- b) El **mensaje** está contenido en el texto dramático y en la visión artística de los creativos que intervienen en la obra con respecto al texto, ya que estos tendrán un discurso específico que quieran expresar mediante la representación, es decir, que el mensaje del director no siempre será el mismo que el del autor e incluso en algunos casos puede ser contrario.
- c) El **código** teatral es la conjunción de las diversas disciplinas que confluyen en la puesta en escena.
- d) El **receptor** es el público que observa, escucha, interpreta y produce juicios.

Adame Domingo (2006, p. 51) cita a De Marinis (1998 p. 61-62) quien establece dos niveles de comunicación: interno y externo y podemos representarlo de la siguiente manera: el interno es el proceso entre los actores y el externo de la representación y el público.

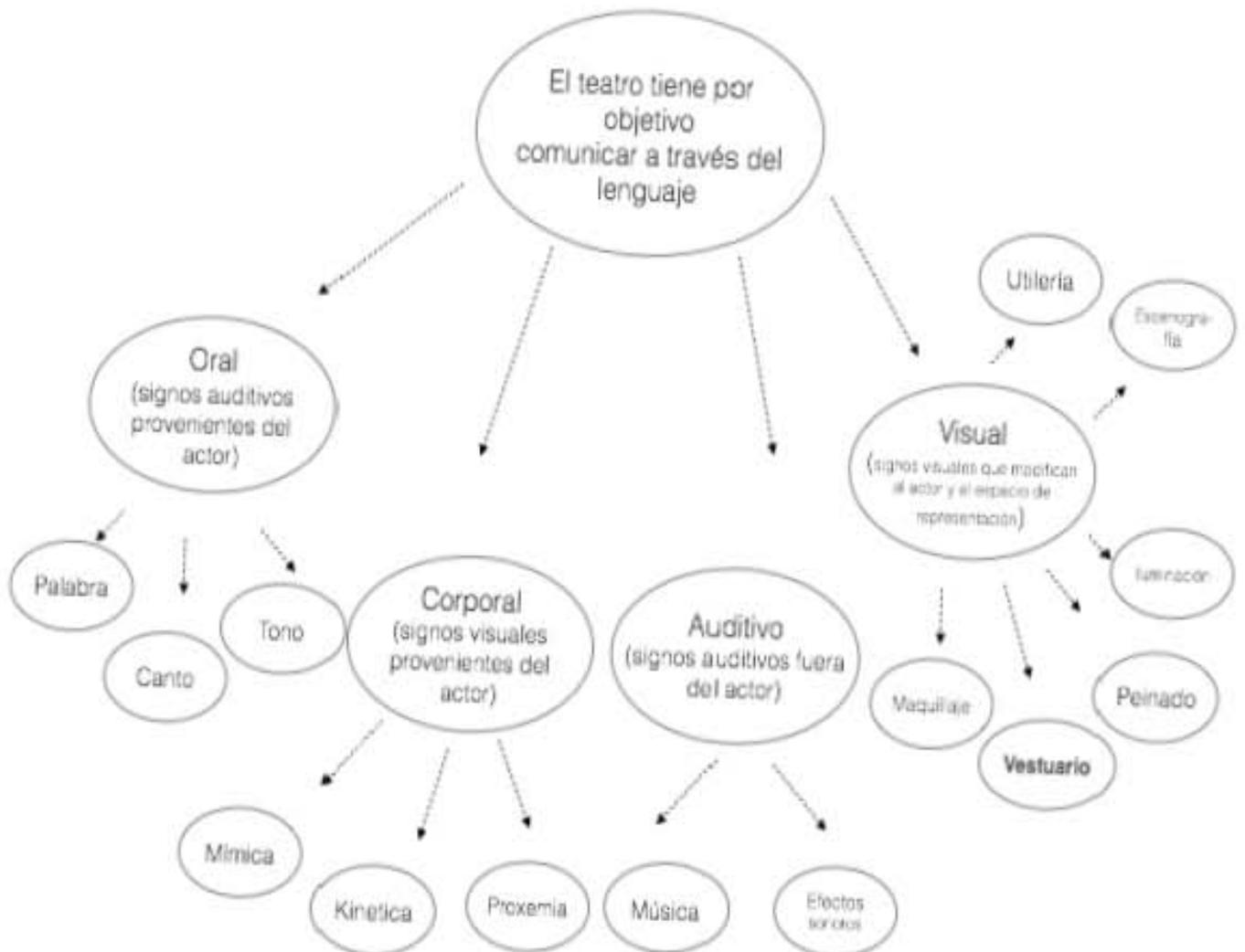


Imagen 20. Niveles de comunicación en el teatro (Interno y Externo) Ilustración: Itzel Camarillo.

El proceso de comunicación teatral es uno de los más complejos, puesto que para que se lleve a cabo la representación depende no sólo del texto dramático, sino también de un equipo creativo y de producción: el director, los actores, el escenógrafo, el vestuarista, el iluminador y todos aquellos creativos que puedan participar en la puesta en escena "...el teatro es una arte de síntesis en que confluyen una gran cantidad de elementos, cada uno dirigido a comunicar algo tanto por sí mismo como dentro de la totalidad de la representación" (Prieto y Muñoz 1992, p. 63) y como consecuencia el teatro es una síntesis en la que conviven diversas manifestaciones artísticas y por ende diversos *códigos*, en donde, además de lo anterior, debemos tomar en cuenta la decodificación del público.

Con todo esto no quiero decir que el teatro sea una mezcla de códigos y lenguajes que proveen un discurso individualmente, sino que en conjunto se crea el código teatral, y que para que el proceso de la comunicación sea claro y efectivo, el conjunto de códigos deben trabajar en equipo en pro de la transmisión del mensaje unificador. Un ejemplo que me gustaría retomar es el concepto de Josef Svoboda acerca del teatro, pues me parece una hermosa analogía: "...pensé que la puesta de un espectáculo teatral era como la prueba de una orquesta antes del concierto: para una ejecución ideal, todos los músicos tienen que afinar sus instrumentos perfectamente y después tocarán todos juntos guiados por la batuta del director." (Zapelli 2006, p. 35) De esta forma podemos entender la importancia de que cada uno de los códigos que confluyen en el código teatral estén relacionados los unos con los otros.

En el siguiente diagrama presento esquemáticamente cómo confluyen los diversos elementos para conseguir el objetivo de la representación teatral convencional.



2.2 Código y Código teatral

“En toda interacción humana intervienen flujos de señales no verbales que, en un proceso de codificación y decodificación, se mueven de un interlocutor a otro”

Nicola Squicciarino¹³

Durante algunos años, tuve la fortuna de dar clases a nivel secundaria y medio superior, mismas en las que enfatizaba que, para tener un proceso comunicativo exitoso lo más importante es que tanto emisor como receptor empleen un *código* o referente común, es decir: *vamos a hablar de lo mismo y de la misma forma*, con el objetivo de entendernos mutuamente; de la misma forma sucede en el fenómeno teatral, siendo éste el elemento que determina el éxito en el proceso de comunicación, es decir, que el público entendiendo la postura del discurso y/o lograre tener empatía o rechazo hacia ciertos personajes.

Es por ello que a continuación abordaré algunas definiciones de *código*:

- “...conjunto de transformaciones acordadas y comunes al emisor y al receptor” (Adame 2006, p. 47)
- “Consenso social o conjunto de normas institucionales que hacen posible la comunicación” Beristain en Adame (2006, p. 47)
- “El código o conjunto de signos estables y constantes (elementos convencionales en la comunicación), que debe ser conocido tanto por el emisor como por el receptor, pues de otra manera no se lograría la comunicación” (Roman 2001, p. 2)

Este elemento como anteriormente expuse es un punto clave en cualquier proceso de comunicación y el teatro no es la excepción.

En el caso del teatro, como ya mencione, el mensaje está dado a través de diversos tipos de lenguajes: oral, la palabra del actor; corporal, que es propio del actor, así como su relación con el espacio y objetos (kinética y proxemia); sonidos, pueden ser emitidos por el actor, la musicalización y los sonidos de ambientación; y finalmente el visual, que se refiere a todo lo que vemos, escenografía, vestuario, la apariencia general del actor, iluminación.

En el vestuario es el lenguaje visual el que está presente, por lo que el signo

¹³ SQUICCIARINO Nicola, *El vestido habla: consideraciones psico-sociológicas sobre la indumentaria*, Editorial Cátedra, Colección Signo e imagen, (título original de la obra “Il vestito parla: considerazioni psicosociologiche sulla indumentaria” 1990 p. 19

(significante-significado) juega un papel muy importante, pues será el conjunto de signos los que produzcan la reacción esperada en el espectador, para apoyar el trabajo del director, actor y del discurso en general. Los colores, las formas, las estructuras, los estampados y los adornos serán parte importante en el diseño, ya que, contrario a la vida cotidiana en donde la función utilitaria del objeto es más importante que su significado, en la representación teatral el significado cobra mayor peso. El objeto en la escena se vuelve unidad semiótica, representante de la clase de objetos de la que es miembro. Un objeto real puede ser sustituido por un símbolo, siempre y cuando este símbolo sea capaz de transferir a sí mismo los signos propios del objeto.

De igual forma, recordemos que debemos poner especial interés en el contexto en el que se llevará a cabo la representación, ya que este elemento puede auxiliarnos para elegir el tipo de código que se empleará, pues en el arte en general y por su puesto en el teatro, la respuesta que se provoca a través de la obra es *interpretativa*, es decir que, tiene un carácter móvil, esto es porque la respuesta depende no sólo de la representación, sino también de la experiencia personal y el cúmulo de referentes del espectador. Pues cada cultura hace que la percepción del individuo con lo que observa sea distinta y no sólo de lo que se puede percibir sino también de lo que se puede eliminar, por lo que el proceso cognoscitivo de lo que el individuo ve, se asocia con un registro de experiencias guardadas, y como resultado tenemos el proceso interpretativo. La principal dificultad del signo teatral es su polisemia, puesto que “el signo teatral nunca es igual a sí mismo, nunca es fijo, nunca se repite exactamente, como en el cine o en TV” (Prieto y Muñoz 1992, p. 63)

La importancia del código en el lenguaje visual, específicamente en el vestuario teatral puede ser ejemplificada con la siguiente obra: “*Trampa en el viaje*”¹⁴ que tenía como tema principal los peligros de la inmigración ilegal, y fue presentada para comunidades rurales del norte de la república mexicana principalmente; dos de sus personajes eran *cholos*¹⁵, y aunque tenía la idea de cómo vestían, el proceso de investigación arrojó valiosos resultados. Durante el desarrollo creativo tuve la oportunidad de hablar con uno de los iconos de esta corriente cultural en el Distrito Federal ahora

¹⁴ Obra en la cual diseñé el vestuario para representarse alrededor de la República Mexicana bajo la dirección de Eduardo Said en el año 2010-2013 .

¹⁵ Integrantes de una tribu urbana, provienen generalmente del mestizaje, se caracterizan principalmente por vestir prendas holgadas y accesorios como cadenas, así como tatuajes de carácter religioso.

Ciudad de México: *Don Cholo*¹⁶, quien me dijo que tuviera cuidado con los colores de las camisas en el caso de salir de gira, pues existían colores que caracterizaban a cada una de las bandas y por tanto era un elemento que podía generar problemas; por lo que me recomendó evitar ciertos colores como el rojo y en su lugar optar playeras blancas o de color café pues son colores neutros en el contexto social en cuestión. De esta forma empleé estos colores ofreciendo así al espectador una imagen en la cual pudieran tener una opinión objetiva de los personajes y no predeterminada por el vestuario.

Parafraseando a Peter Brook, cuando habla del teatro como una acción religiosa, que para que el público sea partícipe en el sentimiento unificador, se debe partir de un marco de referencia en común; es decir remitirnos a signos y símbolos en común entre *representación - público*; sin embargo también dice que en una sociedad heterogénea como en la que vivimos resulta difícil, por lo que habla o propone lo que él llama un “ritual inventado”, en donde al no haber algo en común, no existe una “matriz” de unidad aceptada, por lo que propone la búsqueda de una sensación del presente, que para mí es la convención creada genuinamente en cada función.

Ante la tesis de Brook en la que dice que es difícil trabajar en una sociedad heterogénea mediante signos o códigos comunes, planteo las siguientes alternativas:

1- En primer lugar podemos rescatar del imaginario colectivo, los signos y símbolos que son universales, es decir rescatar estéticas y reglas visuales que podemos compartir con un grupo amplio de espectadores, para que la respuesta interpretativa sea más cercana a la que deseamos.

2- Conocer al público. Diseñar para un tipo de público nos da la oportunidad de investigar gustos y costumbres que podemos adoptar en la representación; como los griegos al tomar símbolos de su vida cotidiana. Un ejemplo claro es el uso del color, si sabemos que nuestro público se integra por niños menores de 5 años, es conveniente emplear colores primarios, pues el ojo infante es atraído por ellos y por consiguiente no sólo será agradable a sus sentidos, sino que también mantendremos su atención.

3- Crear nuevos referentes. De acuerdo a Georg Lukács, en *El reflejo Artístico de la realidad*, en Adolfo Sánchez Vásquez (1978, p.95) el artista crea un reflejo de lo que percibe en su entorno con el objetivo de proporcionar una imagen de su realidad, y

¹⁶ Personaje mayor de edad que vendía ropa, accesorios y música en el Bazar Zaragoza en el Local M-43, representante de los cholos por su forma de vestir y vivir.

aunque parte de referentes generales, extrae la esencia de lo que percibe del mundo, sintetizando y exponiendo su visión de la realidad; este nuevo universo creado por el artista al tener cohesión y lógica dentro de su margen hace que a través de universos singulares podamos comprender el propio, por lo tanto es posible generar referentes y convenciones genuinos.

2.3 El vestuario y la comunicación.

En el teatro, todo lo que se encuentre en el escenario habla por sí mismo, y por tanto afecta en escena: en primer lugar en los sentidos del espectador y posteriormente se transforma en elementos que se racionalizan.

Antonio Prieto y Yolanda Muñoz (1992, p. 64) citan a Edmun Leach (1989) quién señala los siguientes conceptos de las acciones expresivas.

- 1) Símbolo: cuando dos elementos de contextos culturales diferentes se relacionan. Por ejemplo: si nos referimos a una *corona* (marca de cerveza mexicana) en lugar del objeto, se habla de símbolo ya que los contextos son distintos.
- 2) Signo: es la relación de dos elementos del mismo contexto. Por ejemplo: si vemos una corona la relacionamos con la realeza.
- 3) Señal: dos elementos que se relacionan mecánicamente y automáticamente. Por ejemplo: si vemos humo en escena lo relacionamos automáticamente con la presencia de fuego.

Estas acciones expresivas son de gran valor en el teatro, pues su empleo tiene por objetivo decir algo sobre el estado de las cosas tal y como se encuentran o alterarlas por medios metafóricos. Así el uso de estas acciones expresivas estará en función de lo que el diseñador de vestuario quiera decir con su diseño.

Por su parte en la comunicación existen distintas relaciones, que pueden ser:

- a) Relaciones Metonímicas: es un vínculo de signos, que asocian ideas o conceptos referentes al mismo contexto, de manera continua y lógica.
- b) Relaciones Metafóricas: se presentan cuando los signos pertenecen a contextos diferentes y logran relacionarse gracias a la capacidad humana de la imaginación.

De esta forma vinculo las relaciones metonímicas y metafóricas con la propuesta que hace Gabrio Zapelli (2006) para distinguir los tipos de vestuario, la cual es la siguiente:

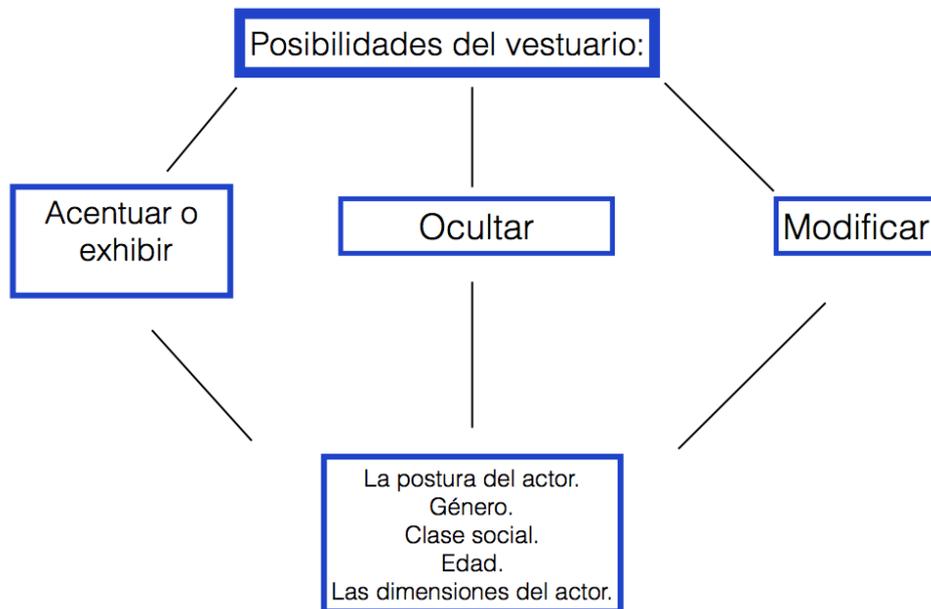
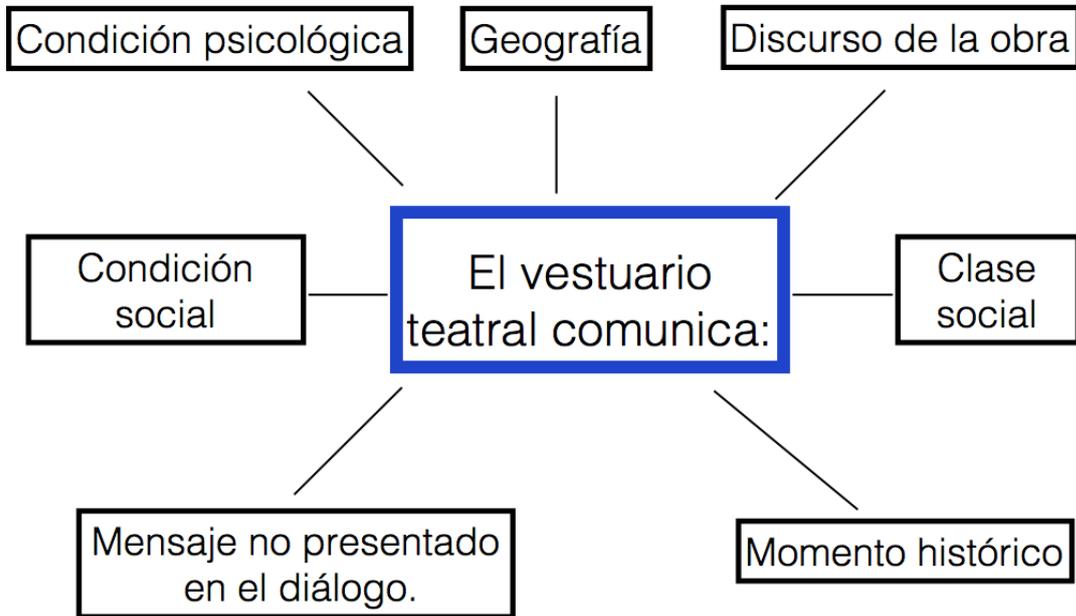
- Vestuario Metonímico, en este tipo de vestuario la referencia cultural será asignada a un elemento específico que nos dará la generalidad del contexto, es decir, a través de un objeto particular se nos comunica la generalidad. Es vital ser muy claro al brindar el

elemento ya que “para que la metonimia sea legible es necesario que el elemento de peso emerja con suficiente evidencia en un contexto unitario” (Zapelli 2006, p.74)

Es de suma importancia señalar que este tipo de vestuario se ha presentado a lo largo de la historia, por ejemplo Mlle Clairon en *L' Orphelin de la Chine* de Voltaire vestía al estilo de la corte de Luis XV (este es el contexto unitario) mientras que debajo del vestido dejaba ver unos calzones a la turca (el cual sería el elemento de peso o metonímico) los cuales comunicaban que el tipo de personaje era oriental. Por el contrario si dotamos de varios elementos de peso al vestuario o contexto unitario podemos crear confusión o incluso no ir en ninguna dirección.

- Vestuario Metafórico. En este caso el vestuario se vuelve metáfora de la cultura y no de la vestimenta propia de la cultura, es decir se da una apropiación del contexto, contrario al vestuario realista -arqueológico, que pretende ser una copia exacta del tiempo y lugar en que está escrita la obra. Por lo que, el vestuario no es reconocible como poseedor de una función dentro del contexto.
- Vestuario Anacrónico. En este tipo de vestuario se puede mostrar la universalidad del tema de la obra o a-historicidad, pues se puede partir de una obra clásica y vestirla como en otro momento histórico, hace posible un paralelismo entre dos épocas.
- Vestuario Simbólico. Su función principal no es definir el ambiente histórico o social, sino exhibir valores y significados de orden formal o de orden alegórico o expresivo. Ejemplo de ello son las obras de la Edad Media en donde los personajes eran alegorías, como el amor, la avaricia, el pecado, la bondad.
- Vestuario abstracto. Como su nombre indica son abstracciones de objetos, emociones e ideas por lo que son de carácter subjetivo, al igual que la abstracción en otras disciplinas artísticas dependerá en gran medida del espectador y su capacidad para descodificar las acciones expresivas, pues no tienen como objetivo comunicar una función específica o ser reconocibles de manera convencional.

El vestuario teatral tiene valores simbólicos y semánticos. Es una representación de la indumentaria, podríamos decir que es una meta indumentaria. El vestuario en la escena anticipa el movimiento interno y mímico, ofrece estructura al actor, y esta se vuelve signo; por ejemplo, las estructuras corporales: alto-bajo, gordo-flaco, fuerte-débil que se pueden acentuar o esconder con el vestuario y la manera de cómo son interpretadas por el público. De la misma manera, el vestuario puede ocultar o subrayar la forma del cuerpo, la propia postura, el género, la clase social y edad, conduciendo a un discurso dicho o aludido.



3. El diseñador de vestuario y el proceso creativo.

Una vez expuesto que el vestuario funciona como emisario de signos, de quien lo porta, que ello es de gran importancia en la representación teatral y que su presencia puede afectar de manera positiva o negativa en el resultado general, es necesario que el diseño de este elemento sea una actividad intencionada, consciente y planeada, dirigida al público con el objetivo de comunicar el discurso propuesto por el equipo artístico. De tal modo la importancia de la presencia de un encargado para realizar esta actividad es indispensable en cada producción teatral.

3.1 El diseñador de vestuario

Parafraseando al escritor e historiador James Laver (1989), quién decía que no vestimos nuestro cuerpo sino nuestro espíritu, la labor de los creativos del vestuario es vestir el espíritu del personaje y dotar de vida y significado a la representación.

El diseñador de vestuario, también llamado *vestuarista*, es el artista encargado de elaborar un concepto estético, de carácter visual, que sea armónico con la puesta en escena, donde cada uno de sus diseños cobre significado al estar frente al espectador, y además cumpla con determinados requisitos funcionales para la escenificación.

Sus tareas fundamentales son: comunicar mediante sus diseños el carácter de los personajes y situar en el espacio-tiempo al espectador de acuerdo al contexto de la obra. De tal manera el diseñador de vestuario no sólo vestirá el cuerpo de los actores sino también a su espíritu, a través de los colores, las formas y las texturas. Su trabajo dependerá en gran medida del tono y estilo de la obra y comenzará en el momento en que acepta una invitación a unirse a un proyecto y terminará al finalizar la temporada.

Debemos tomar en cuenta que la labor del diseñador de vestuario no se limita a crear el concepto por medio de la elaboración de bocetos, sino que tiene las siguientes obligaciones y responsabilidades:

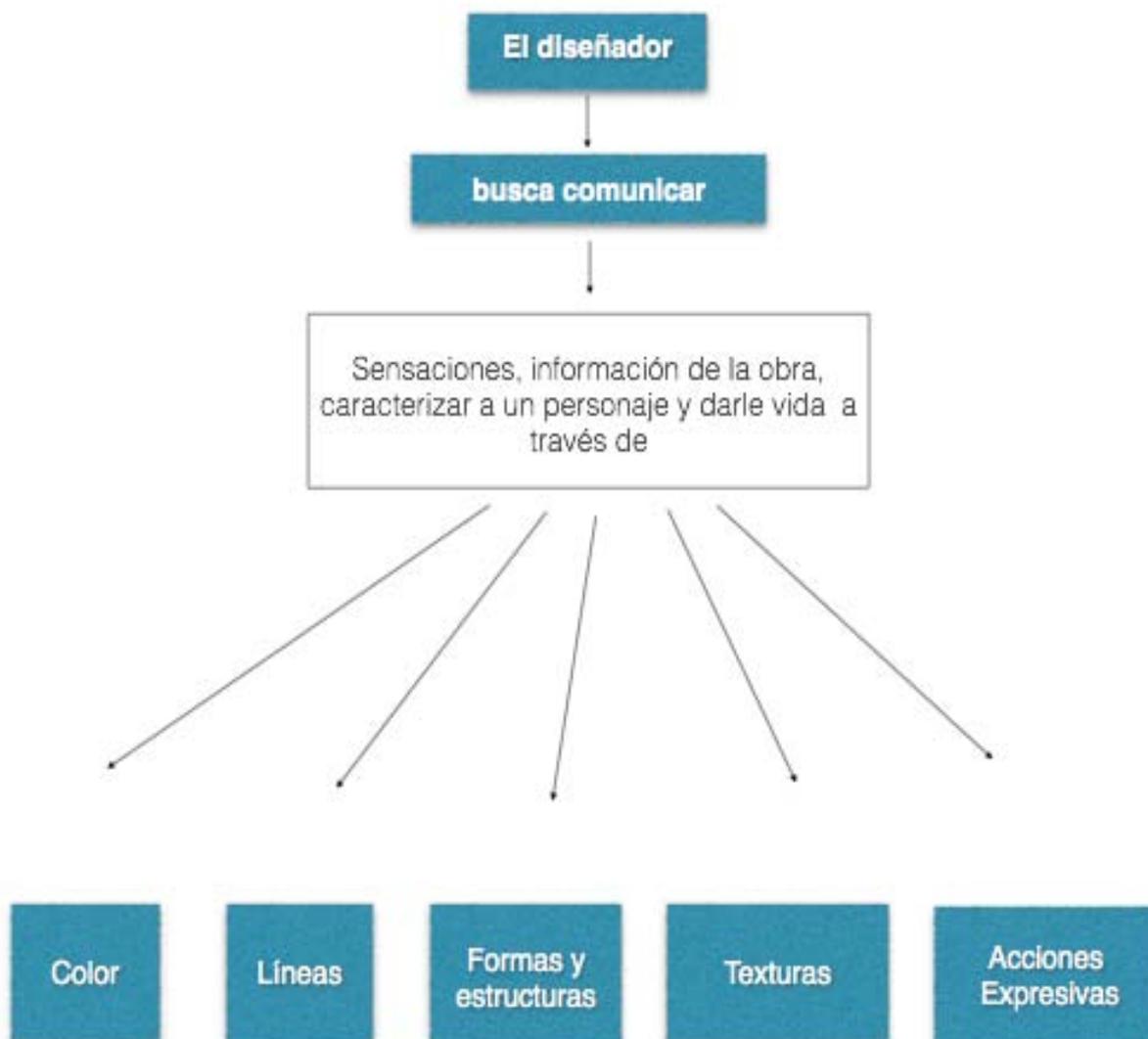
- Estar en constante comunicación con el equipo artístico.
- Comprender el estilo de la propuesta artística que plantea el equipo creativo en común acuerdo, aportar sus ideas y plasmarlas en sus diseños.
- Estar informado de cuál es el presupuesto para la producción en cuestión y apegarse a ello, ajustando los diseños.
- Estar informado de la calendarización y respetarla.

- Realizar una investigación acerca de la obra y los personajes. Tema que abordaremos en el capítulo 3.2.2
- Asistir a ensayos, al trabajo de mesa y conocer a las características físicas de los actores, para hacer las debidas propuestas de diseños.
- Tomar medidas de cada uno de los actores.
- Una vez realizados los diseños estos deberán estar en continua evaluación para verificar su eficiencia y ser aprobados por la producción. Carlos Piñero en su libro *Elementos básicos de dirección*, dice que el director es quién indica el ambiente, época, características de cada personaje, género de la obra, estilo, mientras que el diseñador hace propuestas partiendo de lo que estableció el director, y estas son aprobadas por el mismo, pero que deberían ser aprobadas también por el actor, pues es él quién portará las prendas. En lo anterior hay que puntualizar, que los requerimientos que solicite el actor deben estar justificados por la utilidad del vestuario, y será escuchado siempre y cuando sea un trabajo consensuado y de retroalimentación; además, hay que tener en cuenta que el diseñador de vestuario es el experto en su materia, por lo que en ciertas ocasiones deberá ser firme al defender su propuesta con la argumentación oportuna.
- Tomar en cuenta la practicidad del vestuario. Los diseñadores de vestuario deben transformar un simple patrón según las necesidades de la prenda y requerimientos de la puesta, por ejemplo, si el personaje hace acrobacia, la tela debe ser elástica; si el actor necesita cambiarse rápidamente de una escena a otra, el diseño no deberá tener muchos botones; si se requieren bolsas ocultas, el diseñador debe resolver sin modificar el modelo. Dentro de la practicidad está la elección de materiales y soluciones que deben responder en todo momento a las necesidades estéticas.
- Dar seguimiento de la realización. En muchos de los casos el diseñador cuenta con un equipo técnico de vestuario que confecciona las prendas con supervisión del diseñador. Así mismo el diseñador es el encargado de decidir si el vestuario se realizará, comprará o alquilará, esta última opción aunque en ocasiones es la más viable, no siempre resultará ser la más conveniente si queremos hacer transformaciones en la prenda.
- Asistir al día de entrega, así como a los ensayos generales, para que el día del estreno todo esté listo o sean menos los imprevistos.
- Conocer el carácter semiótico del vestuario teatral. El cual dependerá del tipo de público y las necesidades de la obra.
- Conocer los diversos tipos de fibras y materiales con los que puede realizarse un diseño y su apariencia en escena, así como la forma en que afecta la luz a los diferentes materiales.

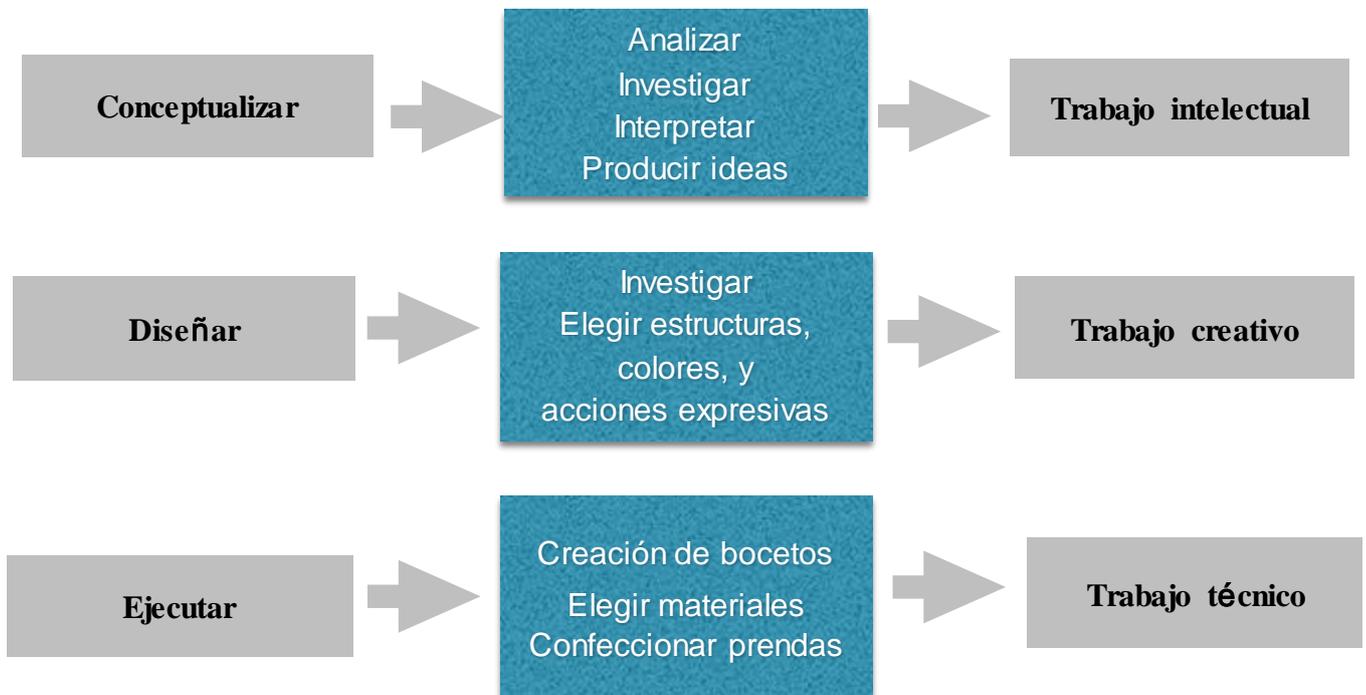
- Conocer las técnicas de realización y confección de las prendas, como son: hacer patrones, expresar visualmente y de forma clara los diseños, mediante diversas técnicas de presentación del diseño.
- Sobre todo, tener una actitud abierta respecto a la investigación, pues será una parte muy importante en el proceso creativo

Es de gran valía tener presentes los puntos anteriores, para obtener un resultado óptimo y favorable para el equipo artístico en su conjunto, para el diseñador de vestuario en su proceso técnico y creativo, y finalmente para el espectador.

A continuación se presenta un diagrama que muestra los objetivos del diseñador de vestuario y los medios de los que se vale para crear un diseño.



Mediante el estudio del diseño de vestuario puedo decir que esta labor es una conjunción entre el oficio, el trabajo intelectual y artístico, en el que el diseñador de vestuario teatral debe conocer cada una de las herramientas técnicas y conocimientos, así como ser creativo para lograr un concepto y una realización original. La forma en que sintetizo lo antes dicho es la siguiente:



Si bien no todos los diseñadores de vestuario son realizadores, si es necesario que tengan los conocimientos técnicos para que sus diseños puedan ser confeccionados en la realidad.

3.2 Proceso creativo de un diseño de vestuario teatral

Para poder comenzar el proceso creativo es necesario analizar y entender cabalmente la obra, lo cual clarificará el rumbo de la puesta en escena, por lo que el análisis del texto es una labor primordial. Posteriormente, el análisis personal del diseñador debe ser trabajado en conjunto con los demás creativos, ya que esto permitirá diseñar elementos armónicos entre sí, contribuyendo a la construcción de atmósferas y personajes auténticos, de tal modo el diseñador debe estar abierto al trabajo colaborativo en todo momento.

El proceso creativo es distinto para cada diseñador, sin embargo existen determinadas tareas y objetivos que todo creativo de vestuario tiene que cumplir para llegar a la genuina creación de un diseño, la siguiente es una propuesta parte de mi proceso creativo y pretende servir a quien busca un referente para el diseño de vestuario teatral.

3.2.1 Análisis de la obra

Para comenzar el análisis de la obra, podemos hacer una breve investigación del contexto en el que se escribe la obra (esto dependerá del tratamiento que se le dé al estudio de la obra), si sus personajes están inspirados en otras obras o si son retomados de mitos. El texto será nuestro mapa que nos dará las pistas explícitas e implícitas para llegar a la creación del vestuario, gracias a él obtendremos información que debemos tomar en cuenta desde el enfoque del diseñador de vestuario:

- 1) Trama. Saber de qué trata la obra, entender cuál es el discurso del texto dramático nos dará oportunidad de sintetizar y analizar la obra en su totalidad.
- 2) Objetivo de la obra e intención del autor y de la puesta en escena. Mediante el texto, sabremos la intención de la obra dramática, sin embargo es muy importante saber la intención del montaje; es por ello que es necesario que el diseñador de vestuario asista al trabajo de mesa con el resto del equipo creativo para convenir el rumbo de la puesta en escena.
- 3) Tema central y temas secundarios. Este elemento será uno de los más importantes para el diseñador pues es una guía que puede evocar imágenes, propuestas y referentes para la creación de diseños. El análisis del texto dramático nos permitirá conocer y diferenciar el tema general o central y los secundarios de la obra. El tema central será detonador de la creación del diseño, y de igual manera que el objetivo general deberá ser acordado con el resto del equipo creativo para trabajar en una misma dirección para crear una propuesta escénica armónica.

- 4) Situación espacio-temporal. Conocer el tiempo y espacio en los que se desarrolla la obra es fundamental, pues de ello dependerá en gran medida la conceptualización, y el tipo de vestuario que se propondrá (si será un vestuario anacrónico, metafórico, metonímico, abstracto, simbólico o realista)
- 5) Género y Tono. Estos elementos nos darán la pauta para saber sobre qué línea estética podemos trabajar.
- 6) El público. La importancia de saber a qué público está dirigida la obra es de gran relevancia ya que de ello dependerá el uso de convenciones, signos y símbolos, y su relación con lo que llamamos imaginario colectivo.
- 7) Análisis de personajes. Es necesario conocer a los personajes a profundidad para poder proponer una caracterización física de ellos. Pueden ser analizados de dos formas: por su estructura externa y por su estructura interna.

7.1 Por su estructura externa. El personaje puede ser estudiado por su apariencia y características físicas, las cuales suelen presentarse en los diálogos y/o en las didascálicas¹⁷.

a) En los diálogos podemos encontrar descripciones de las características físicas de manera explícita e implícita, por lo tanto el diseñador de vestuario puede valerse de los diálogos descriptivos, análisis de la situación socio cultural del personaje y espacio-temporal de la obra, para proponer un diseño que exponga externamente al personaje.

b) En las didascálicas o acotaciones, la descripción externa que hace el autor, responde a la contextualización semiótica que pretende transmitir algo; sin embargo, debemos recordar que los signos y símbolos cambian de acuerdo al contexto, por lo que el vestuarista deberá realizar la actualización pertinente.

7.2 Por su estructura interna. La estructura interna no siempre se presenta de manera explícita, pero la podemos deducir por las acciones que realiza el personaje y por sus respuestas ante ciertas situaciones; por ejemplo, un personaje puede decir que es valiente, sin embargo, si huye ante el peligro, podemos deducir que en realidad se trata de un personaje cobarde. De tal modo el diseñador podrá determinar su carácter y/o psicología e incorporarlos a su propuesta de diseño.

¹⁷ Indicaciones del dramaturgo a los interpretes para la puesta en escena.

Una vez entendido el texto en su entereza podemos comenzar con el proceso de investigación creativa para recaudar información que inspire a la creación de los diseños. Por otra parte, el diseñador debe llevar una bitácora que sirva para organizar elementos como: la calendarización, los costos, las condiciones y los límites que pueda presentar el proyecto para apegarse a ellos y respetarlos.

3.2.2 La investigación creativa

“La investigación es una forma de mostrar a los demás cómo se ve el mundo y cómo se piensa”¹⁸

Simon Seivewright

“On est créateur seulement quand on fait des recherches”¹⁹

Grotowsky

Además de investigar acerca de la obra en cuestión (Contexto y personajes en caso de ser retomados de otras obras o mitos) y analizar el texto es importante hacer una investigación creativa con la finalidad de inspirar los conceptos y creaciones.

Investigar significa recabar, buscar, recopilar información para utilizarla ahora o en el futuro. Es según el Oxford Dictionary of English, citado por Simon Seivewright “La indagación sistemática en el estudio de materiales y fuentes para establecer hechos y llegar a nuevas conclusiones” (2008, p.14)

En el caso de la investigación enfocada en el diseño, se requiere de un proceso de indagación, de búsqueda en diversas fuentes como son:

- a) Bibliográficas. Además del texto dramático (como ya he referido) ocasionalmente es necesaria la investigación en diferentes fuentes bibliográficas, ya que pueden servir para profundizar en la obra, como referentes, para contextualizar, comprender y conocer rasgos de los personajes cuando son reinterpretados. Por ejemplo en las obras clásicas, es necesario conocer parte de la mitología para reconocer a los diferentes actantes.
- b) Visuales. Los elementos visuales como fotografías, pinturas, esculturas y arquitectura son de gran aporte estético y de inspiración al momento del proceso creativo; por ello es útil visitar lugares como museos, parques y otros edificios que puedan inspirar al diseñador de vestuario, para posteriormente recabar las evidencias y usarlas en futuras producciones.
- c) Auditivas. El elemento sonoro también puede aportar ideas para la creación de diseños, pues aunque no son tangibles o visibles, sí pueden inspirar al diseñador.

Cada uno de estos elementos se debe conservar como evidencia en carpetas para su futura utilización.

¹⁸ SEIVEWRIGHT Simon, *Manuales de diseño y moda, DISEÑO E INVESTIGACIÓN*, Editorial Gustavo Gil, Barcelona, 2008, p.17

¹⁹ “Se es creador sólo cuando se investiga” en: GROTOWSKI Jerzy, *Hacia un teatro pobre*, Siglo veintiuno editores, México DF, 1970, p. 150

Las fuentes también pueden clasificarse en: visuales y materiales. Las primeras como su nombre lo indica son imágenes, fotos, pinturas o bocetos hechos por el diseñador o de autoría ajena; mientras que las segundas son materiales que se reúnen para la realización o como punto de partida para el diseño, como son: tejidos, botones, adornos, pedrería y otros elementos que apoyen como inspiración en el proceso creativo.

La investigación le dará al diseñador “un sello” de su personalidad tanto para sí mismo como para la obra en su totalidad, por lo que elaborará carpetas o cuadernos de investigación para desarrollar su creatividad, así como para dar testimonio de las fuentes e influencias que ha tenido, para dar vida a sus creaciones. Dentro de lo que el diseñador puede recopilar en sus cuadernos de investigación se encuentran los diferentes elementos:

- I. Formas y estructuras
- II. Color
- III. Texturas
- IV. Estampados, adornos
- V. Influencias históricas y culturales

- I. Formas y estructuras

Las formas, estructuras y su relación con los materiales.

Oliver Gerval (2007) señala que la silueta es un elemento primordial para la elección de los materiales a elegir y la utilización que se les dará. Por ejemplo, para formas geométricas los materiales deberán ser rígidos, muselinas y crepés²⁰.

Las siluetas deben proponer un equilibrio en la composición. Teniendo la elección de nuestras siluetas podemos combinarlas a forma de collage dándonos la oportunidad de componer nuevas siluetas y teniendo este elemento como apoyo creativo.

El siguiente ejemplo lo retomo de Gerval (2007, p. 34) quien establece cómo se puede partir de tres diferentes tipos de silueta para la construcción de una original.

Silueta 1 Tipo o clase natural, con gracia y movimiento en la cabellera, estilo moderno

Silueta 2 Estilo clásico y austero

²⁰ Tanto la muselina y el crepé son telas delgadas y ligeras que pueden ser moldeadas para hacer volantes, drapeados y por tanto dar volumen.

Silueta 3 Exuberante, por la falda vaporosa, creando una impresión de ligereza y femineidad.

Ahora bien por medio del collage se propone retomar la cabellera natural de la silueta 1, lo clásico de la 2 y la ligereza y femineidad de la silueta 3

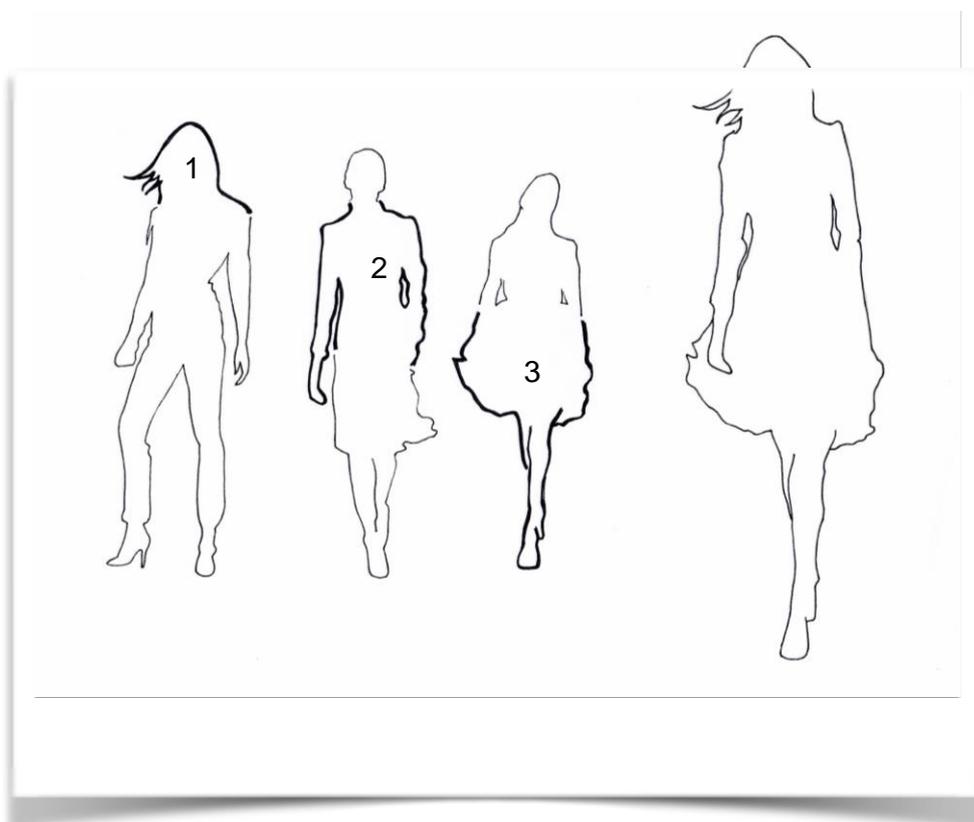


Imagen 21. Ejemplo de Collage en:

GERVAL Olivier, *Studio et produits*, pp. 34 y 35

Este puede ser un buen punto de partida para la creación de un diseño de vestuario para un personaje con varios rasgos distintivos, ya que en la creación de un personaje podemos exaltar más de una característica. Sin embargo debemos tener cuidado con esta técnica, pues corremos el riesgo de que el mensaje que deseamos comunicar sea confuso.

Otra manera de obtener siluetas, estructuras y formas es a partir de imágenes abstractas, de la arquitectura o de la naturaleza, por lo que la búsqueda puede ser ilimitada. Un ejemplo de cómo las estructuras pueden revelar y exaltar diferentes partes del cuerpo es la noción de líneas que propone Dior en sus colecciones entre 1947 y 1957 y que ha sido adoptado por diversos diseñadores. Los diversos tipos de estructuras pueden crear la ilusión de altura y/o volumen para ciertos personajes. Dentro de las líneas propuestas por Dior encontramos las siguientes:

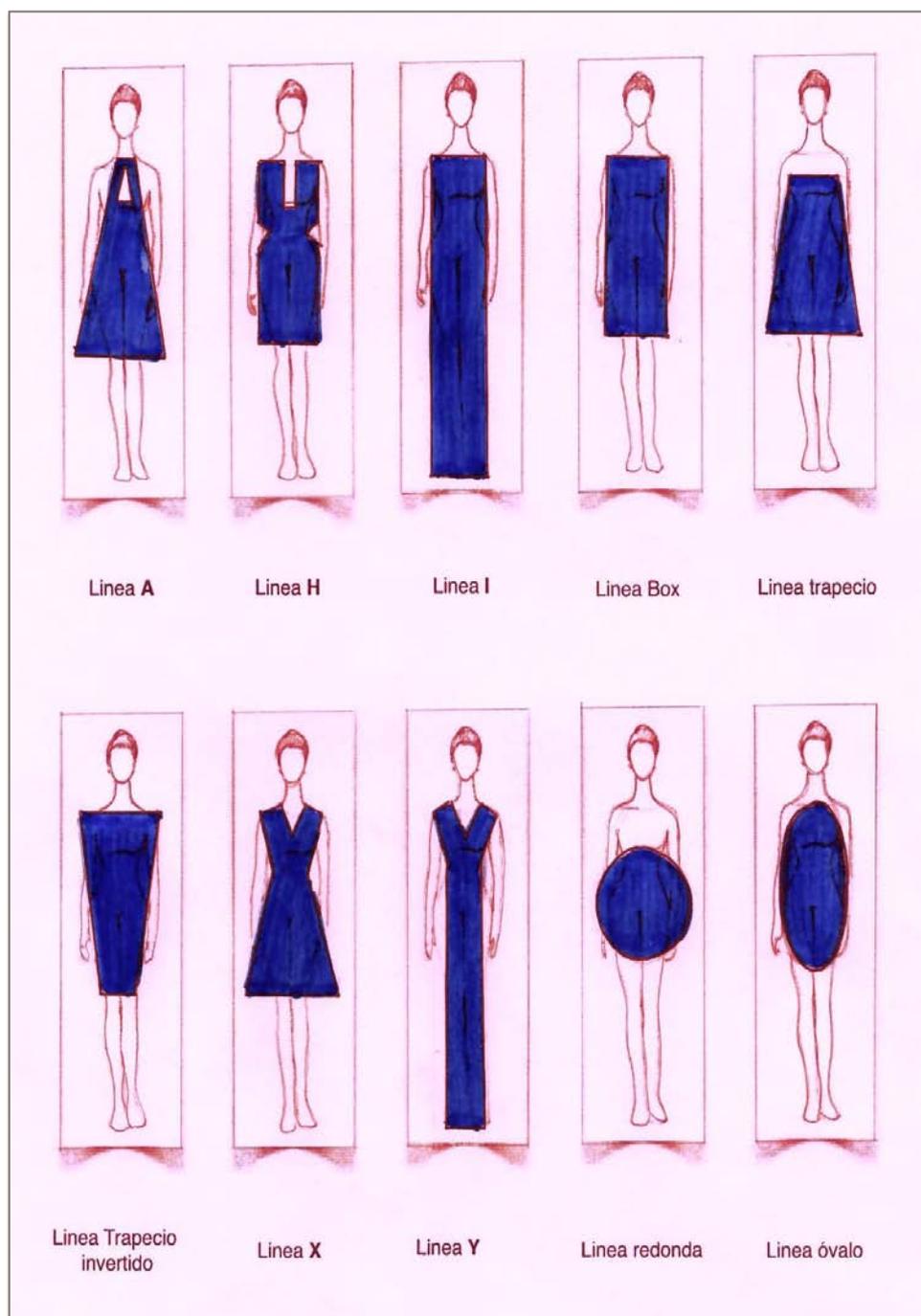


Imagen 22. Tipos de líneas.

En GERVAl Olivier,
Studio et produits,

p.36-37.

Cabe señalar, que dependerá de la línea que se desee trabajar, la elección de los materiales más adecuados para la realización de la prenda.

II. El color

Este elemento puede ser estudiado desde distintos enfoques como: el color físico, el color químico y el color fisiológico.

Para el diseño de vestuario nos será útil conocer el color fisiológico y su uso, ya que este puede producir sensaciones en quién lo percibe, según su uso y contexto. Se trata de una percepción psíquica y por lo tanto subjetiva, es decir dependerá del público, su contexto socio cultural e historia de vida para la interpretación que le confiera, por lo que el diseñador de vestuario deberá poner atención en cómo empleará los colores.

El estudio del color fisiológico ha desembocado en diversas teorías, una de ellas es la psicología del color, en la que se establece cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón de la psique humana y ha sido empleado para identificar diferentes públicos, por ejemplo:

Colores pastel	Prendas de bebé y lencería
Colores sobrios	Prendas de invierno y modelos clásicos
Colores vivos	Prendas de verano y universo infantil
Metálicos y Brillantes	Prendas para la noche
Fluorescentes	Prendas para hacer deportes

Otro ejemplo del estudio del color desde su carácter semiótico es el trabajo de Eva Heller (2004) que llevó a cabo en una población heterogénea, el cual arroja los siguientes resultados:

AZUL: Se coloca como el color preferido, es también reconocido como el color de la armonía, de la simpatía, de la fidelidad, de las virtudes espirituales, de las cualidades intelectuales.

ROJO: Es reconocido como el color de todas las pasiones, del amor, del sexo, del odio, del comunismo, del peligro y como símbolo de fuego.

AMARILLO: Se le reconoce como contradictorio, pues por un lado lo encontramos como el color del optimismo, de la diversión, de la belleza, pero también como de la traición de los celos, de la mentira, de la envidia. Para la cultura china se relaciona con la realeza, para el mundo político, con la traición, mientras que las manchas amarillas en determinados momentos eran señal de deshonor para prostitutas, madres solteras y judíos.

VERDE: Este color se relaciona con la fertilidad, con la esperanza, con la vida, lo fresco, con la inmadurez y juventud, aunque por otro lado también se le concibe como venenoso. En la cultura Islámica se considera al verde como un color sagrado.

NEGRO: Psicológicamente el color negro, es relacionado con el poder, con la elegancia, pero también es considerado por la cultura occidental como el color de la muerte y el luto, como la negación y de la mala suerte.

BLANCO: Desde el inicio de los tiempos y para muchas culturas ha sido representante de lo pureza sagrada, se le ha relacionado también con la inocencia, con el bien, con la limpieza. Por su parte para el oriente culturalmente es el color del luto. También se le ha relacionado con los espíritus, fantasmas y muertos. Para la cultura occidental es el color que usan las novias en el vestido de casamiento por la relación con la pureza.

NARANJA: A este color se le ha relacionado con el exotismo y con la diversión. Es empleado usualmente en comercios de comida pues parece despertar apetito. También es el color representativo de la cultura budista.

VIOLETA: Es representativo de la teología, pues es usado por los individuos con alta jerarquía religiosa (católica), como obispos y sacerdotes; también está relacionado con la magia, y es el color que se le ha otorgado a los *chakras*²¹ en el esoterismo. Por otro lado es reconocido como color del movimiento gay.

ROSA: El color rosa ha sido constantemente relacionado con lo cursi, con lo delicado, con lo tierno, con lo infantil y suave. Por otra parte y según el contexto y sus combinaciones también se le relaciona con lo erótico.

ORO: Es el color del dinero, del lujo, de la fama, de lo presuntuoso. Se relaciona directamente con el metal precioso, por lo que su empleo se vincula con la suntuosidad.

PLATA: Está relacionado con la velocidad, con el dinero, con el acero, con el frío. Es continuamente comparado con el oro, sin embargo se le ha otorgado también la idea de segundo lugar. Por otro lado, es considerado más elegante que el color oro.

MARRÓN: Confiere una sensación de pobreza, de humildad. Está relacionado con lo anticuado, con lo feo, con la necedad y pereza.

²¹ Para algunas culturas asiáticas y el hinduismo, los chakras son fuentes de energía que se encuentran a lo largo de nuestro cuerpo.

GRIS: A este color se le ha conferido un carácter de aburrido, sombrío y barato. Está relacionado con la vejez, con el olvido y el pasado, con la modestia, la pobreza y con lo despreciable. Sin embargo en el indumento también puede tener un carácter de formalidad o incluso ser elegante.

Cabe señalar que el anterior es un ejemplo de cómo se puede apreciar el color, pues como he expuesto al inicio de este apartado, la respuesta humana ante el color es de carácter subjetivo, y por lo tanto la reacción de un contexto a otro puede variar.

También es necesario saber que el diseñador de vestuario puede crear un código de color exclusivo para la representación que esté trabajando, por lo que la elección de colores, materiales, estructuras y combinaciones serán determinantes para comunicar el mensaje deseado.

El color por su modo de empleo puede tener:

a) Armonía

La combinación de colores puede producir la sensación de armonía. La armonía es la correspondencia entre los distintos elementos o colores que en conjunto dan la sensación de equilibrio. Para saber si existe armonía en un diseño, es de gran utilidad tener una paleta de colores y sobreponerlos para cerciorarse que es una composición armónica. De igual forma se recomienda compilar las distintas telas junto a su diseño.

b) Contraste

Los contrastes tanto en materiales como en colores, en las colecciones de numerosos diseñadores pueden ser: masculino-femenino o la delicadeza-dureza, permiten una comprensión casi inmediata del tema o psicología del personaje, así como la orientación de la propuesta.

También se pueden establecer composiciones (en el personaje y en la puesta en escena en su totalidad) basadas en el contraste, las cuales se dan por medio de la utilización de los colores complementarios.

- Claros vs. Oscuros. Es la yuxtaposición de dos colores con diferente luminosidad o valor tonal.
- Cálidos vs. Fríos. La diferencia de temperatura entre colores aumenta el contraste visual.

- **Contraste de complementarios.** Es el contraste que crean dos colores opuestos en el círculo cromático, es decir, complementarios.
- **Contraste cualitativo o por saturación.** La calidad del color, si es más o menos saturado, genera que el color sea vivo o al contrario, apagado. Al colocar un color vivo contra uno apagado se genera un contraste visual.
- **Contraste cuantitativo.** Tenemos dos colores pero cada uno tiene un área diferente, o tamaño. Por lo que esa diferencia también genera un contraste de cantidad.
- **Contraste simultáneo.** Cuando tenemos un color saturado (sin gris ni blanco) y lo colocamos sobre un gris, en el gris se genera el tono de color complementario al saturado que tenemos. Si tenemos un rojo sobre un gris, se genera una tonalidad azulada sobre el gris (el azul es el complementario). Simultáneo significa que el contraste se genera por estar un color al lado del otro, y siempre hay un efecto entre ambos.

c) Énfasis a través del color

Mediante el uso del color, el diseñador también puede enfatizar al personaje en escena, ya que hay colores que resaltan y atraen en mayor medida al ojo humano. A continuación se señala de mayor a menor énfasis, según el uso del color:

- Blanco
- Colores calientes
- Colores pastel
- Colores fríos
- Grises
- Cafés

Es por ello que no sólo se debe valorar al color por su significado (presente en el imaginario colectivo), sino también, por el énfasis que se da en escena, ya que de ello dependerá que los personajes cobren mayor o menor presencia en el espacio. De tal forma, el diseñador debe tener este punto presente, para resaltar o mantener el perfil bajo de los personajes, en lugar de obtener resultados no deseados.

III. Texturas

La textura es una estructura que podemos ver y/o tocar, que se hace presente en los materiales y puede crearse mediante grabados y apliques; éstas pueden provocar

sensaciones y por lo tanto son portadoras de significados. En el teatro es difícil que el espectador esté en contacto directo con la textura por lo que se limita (en la mayoría de los casos) a observarlas solamente. El tipo de materiales y textiles pueden aportar textura al diseño, por lo que conocer los diferentes tipos de textiles puede resultar útil para el vestuarista. Podemos clasificar a los materiales en:

a) Pieles

Los resultados del uso de pieles en el vestuario dependerán del tipo de prenda en cuestión, ya que prendas como abrigos pueden ofrecer al espectador la sensación de que los personajes se encuentran en un lugar frío. El uso de las pieles también puede modificar las estructuras de los actores según el tipo de piel, si es de pelo corto, medio o largo, ya que, conforme más largo sea el pelo mayor volumen dará a quien lo porte.

b) Textiles artificiales y sintéticos.

El uso de textiles artificiales o sintéticos puede ofrecer al diseñador mayor creatividad a sus diseños, ya que este tipo de materiales que se puede encontrar en el mercado telas elásticas que semejan mezclilla, piel, terciopelo, entre otros, con los más variados estampados. También podemos encontrar menores costos en un textil sintético como la seda, que a pesar de no ser natural nos aporta la apariencia.

c) Fibras naturales

- Lana
- Algodón
- Lino
- Seda natural

Este tipo de fibras deben ser empleadas con precaución, pues su cuidado y limpieza implica mayor trabajo que la mayoría de las fibras sintéticas; la lana y el lino pueden encoger y la seda natural es difícil de limpiar (en caso querer usarla en giras), por su parte, el algodón es una fibra bastante amigable con respecto al tema de la transpiración de los actores, a diferencia de los textiles sintéticos, lo cuales, incluso, llegan a incrementar la sudación y guardar olores corporales.

Es necesario recordar que la elección que el diseñador decida debe responder a las necesidades del diseño y también a las condiciones y límites que caractericen al proyecto. Es por ello que en muchas ocasiones, sobre todo cuando el presupuesto es escaso, el diseñador deberá buscar textiles que a la vista den la apariencia deseada, aunque no se traten de los materiales idealmente seleccionados.

IV. Estampados y adornos

Los estampados son elegidos según la impresión que se trate de comunicar al público a través del vestuario del personaje en cuestión. Según el tipo de agrupación de los objetos en una composición se pueden establecer diferentes relaciones con el espectador como: atracción, estaticidad, simetría, asimetría, equilibrio; se puede incluso crear la ilusión de que una prenda es ligera o pesada, según la estructura de la composición si la agrupación de los objetos visuales es: fina o gruesa, por difusión, por su dirección y por su posición.

V. Influencias históricas o culturales.

Algunos diseños pueden estar inspirados en momentos históricos o en culturas determinadas sin necesidad de tratarse de representaciones de época, pues el diseñador puede retomar siluetas que retomen por ejemplo la caída de tela que tenían las túnicas griegas o la estructura amplia del Renacimiento, sin llegar a hacer un trabajo meramente histórico.

Por otra parte, cuando se trabaja un vestuario de época es indispensable hacer un trabajo de investigación en fuentes visuales como pinturas de la época, libros de historia del vestido, así como recorridos virtuales o visitas a museos, para tener el referente particular, sin embargo es necesario tomar en cuenta que tipo de vestuario se desea, para hacer una propuesta que guarde relación con lo que se desea comunicar. Que en cualquier caso es necesario hacer una valoración del vestuario histórico y hacer una reinterpretación para la representación actual. Es por ello que el diseñador debe tener una vasta selección iconográfica pues esta permite:

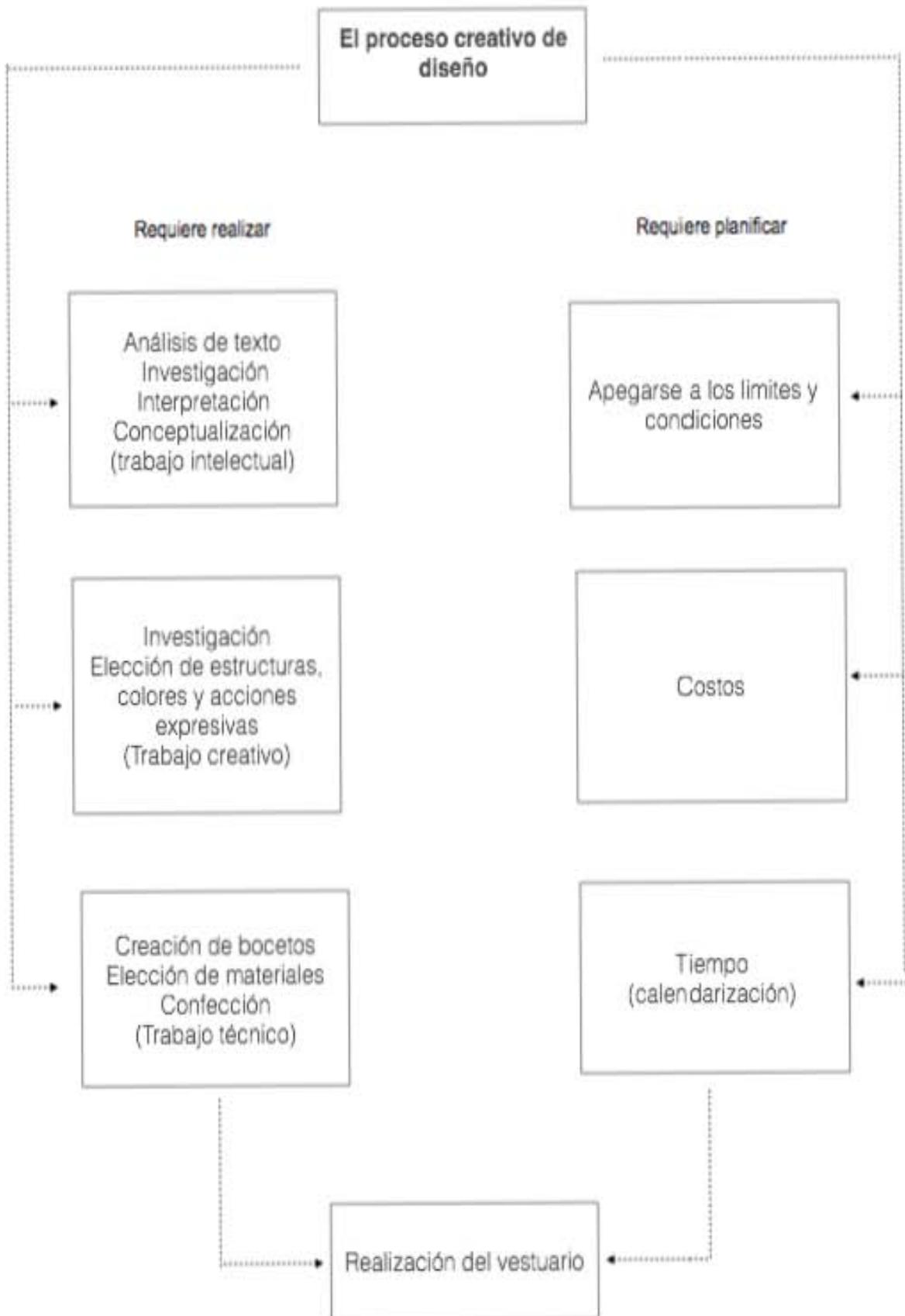


En cuanto a las representaciones con vestuario de época realista, es posible que puedan ser realizadas con sólo copiar patrones o modelos ya prefabricados o atuendos que podemos extraer de fuentes bibliográficas de historia del vestido o pictóricas, sin embargo el diseño de vestuario teatral debe ser genuino, imaginativo y arriesgado, por lo que va más allá de sólo reproducir una imagen.

3.3.3 Planificación y organización de recursos.

El diseñador de vestuario, como anteriormente señalé, tiene obligaciones y responsabilidades, las cuales están vinculadas con aspectos tales como: límites y condiciones, presupuesto y calendarización. A continuación explicaré cada uno de estos puntos.

- Límites y condiciones. Son aspectos que se deben tomar en cuenta al realizar el proceso creativo, pues de ellos dependerá si es posible realizar el diseño. Por ejemplo, es necesario tomar en cuenta la facilidad de limpieza, el fácil mantenimiento y transportación, pues de ello depende el buen manejo del vestuario en giras de larga duración, en donde entre funciones no hay mucho tiempo para el lavado de prendas; de la misma manera, es preciso determinar la durabilidad y practicidad de los materiales según las acciones que requiera el actor, para que éste pueda desempeñarse con confianza; ejemplo de esto, es cuando la acción demanda movimientos acrobáticos.
- Presupuesto. El costo de cada uno de los diseños debe ser valorado según el presupuesto total, sería inútil realizar un diseño ostentoso, si no podemos cubrir el resto de los vestuarios, por lo que el diseñador debe ajustar los costos según convenga. Cuando se carece de un presupuesto holgado, son varios los diseñadores que optan por realizar sólo algunas prendas y otras realizar compras directas y modificar las piezas, lo cual en algunos casos puede ahorrar gastos.
- Calendarización. Tener una planificación nos garantizará llegar a tiempo a las fechas de entrega, así como prever posibles contratiempos. A continuación y a manera de ejemplo, presento un cuadro que posibilita una rápida calendarización de tres meses:



- Toma de medidas.

Medir a cada actor para recabar sus tallas puede ser una tarea en apariencia sencilla, sin embargo, es necesario tener cada una de sus medidas por si llega a ser necesario o incluso para futuras referencias.

Es por ello que a continuación presento una propuesta de formato para inventariar las medidas para cada uno de los actores. Es importante fechar nuestros formatos, ya que con el tiempo, los actores podrían cambiar de talla. Registrar el nombre de la actriz o actor y el o los personajes que interpretará, va a favorecer la identificación de manera eficaz. De igual forma tener sus datos de localización agilizará la comunicación con los actores.

FECHA	
NOMBRE DEL ACTOR/ACTRIZ	
PERSONAJE (S)	
TELÉFONO	
CORREO ELECTRÓNICO	
ESTATURA	
TALLA DE CALZADO	

MEDIDAS	CENTÍMETROS totales	FRACCIONES*	CENTÍMETROS por fracción
Contorno cuello		1/6	
Contorno pecho		1/4	
Contorno cintura		1/4	
Contorno cadera		1/4	
DELANTERO			
Largo hombro			
Altura pecho			
Largo talle delantero			
Ancho delantero		1/2	
Contorno bajo pecho		1/4	
Costado			
ESPALDA			
Largo talle espalda			

Ancho espalda		1/2	
FALDA Y PANTALÓN			
Bajada cadera			
Largo rodilla			
Largo tobillo			
Tiro			
Contorno muslo		1/2	
Contorno pantorrilla		1/2	
BRAZO			
Contorno brazo (sisa)		1/2	
Contorno codo		1/2	
Contorno muñeca		1/2	
Largo brazo			
Largo codo			
CABEZA			
Contorno			
De oreja a oreja			

* Algunas medidas se procuran escribir en fracciones, ya que al momento de realizar los patrones, el tener las medidas fraccionadas facilita el trabajo. Por ejemplo, para realizar el trazo o patrón de una blusa se requiere el contorno pecho, pero sólo una cuarta parte.

Nota aclaratoria: los anteriores puntos son herramientas que pueden servir como apoyo, que pueden o no presentarse de manera explícita en el proceso de conceptualización y de creación.

4. Propuesta de vestuario para la obra: *Prometeo Encadenado*

4.1 Análisis de la obra e investigación.

El autor de la obra *Prometeo encadenado* es Esquilo, dramaturgo que nació entre el año 525 y 524 a.n.e probablemente en Eleusis en el seno de una familia de noble descendencia. Ganó galardones con obras tales como: *Los Persas* (472 a.n.e), *Los siete contra Tebas* (467a.n.e) y la *Trilogía de Orestes* (458 a.n.e). Muere en la ciudad de Gela entre los años 456- 455 a.n.e.

Prometeo encadenado es un texto dramático clásico griego, del cual no sabemos la fecha exacta de su primera representación, sin embargo se suele fijar en 479 a.n.e Se cree que forma parte de una trilogía, que consta en primer lugar, de cómo Prometeo roba el fuego; en segundo lugar, de su castigo: *Prometeo encadenado*; y finalmente, de cómo es liberado. No obstante, sólo se han encontrado breves fragmentos y no se tiene certeza de su autoría.

1) Trama. La obra versa de cómo Prometeo es castigado por robar el fuego y darlo a los hombres, Efestos es quién se encarga de encadenarlo a una roca junto con la Fuerza y el Poder. Prometeo expone los dones que dio a los mortales, así como el carácter tiránico de Zeus a través del diálogo con Océano y con la ninfa Ío, así como los presagios de su futuro y del dios Zeus. Finalmente, llega Hermes e intenta convencer a Prometeo para que confiese los augurios del dios del trueno para poder evitar su asesinato, a cambio de ser liberado, a lo cual se niega y es doblegado una vez más.

2) Objetivo de la obra. Puedo suponer que la intención del autor puede ser:

a) Tomando en cuenta el contexto e ideología griega, podemos suponer, que esta obra pretende exponer el valor de la justicia, en donde la desobediencia merece un castigo imparcial, exponiendo a Zeus no como un dios malvado sino justo, que hace pagar el delito de Prometeo, es decir que ejecuta el cumplimiento de la ley, pero que puede resultar indulgente sólo si se resuelven sus demandas, esto en el supuesto de que la tercera parte de la trilogía se represente como Prometeo es liberado al confesar cuáles son los vaticinios para Zeus y la confesión de cómo liberarse del parricidio.

b) Exponer la tiranía del dios Zeus sobre dioses y mortales, que aunque no se presente físicamente en la obra, si lo está en potencia, pues gracias a él se lleva a cabo la

acción. En contraste, presenta al protagonista de la obra como un benefactor de los mortales que habían sido olvidados por Zeus y quien a pesar de conocer su futuro acepta el castigo. Un rebelde que se opone al carácter tiránico de un dios egoísta que cometió parricidio para llegar al poder, que acosa y posee a la mujer que desea y que castiga.

Expuestas estas dos intenciones u objetivos de la obra *Prometeo encadenado*, podemos elegir que discurso queremos comunicar, es decir, el objetivo de la puesta en escena; en este caso me gustaría rescatar la primera. Si nos apegamos sólo al texto y retomamos las evidencias en las que tanto como Prometeo como la ninfa Ío afirman el abuso de poder de Zeus tendremos un discurso actual que puede ser empático con el público; sin embargo si optáramos por la primera opción daríamos por hecho que es mejor ser entes pasivos y no desobedecer incluso si esto beneficiara a una mayoría.

3) Tema central y secundario.

Tema central: La Filantropía.

Tema secundario: La rebeldía ante el abuso de poder.

4) **Situación espacio- temporal.** La acción se lleva a cabo en un páramo inhóspito en el Cáucaso, un lugar lejano de todo mortal, en el confín del mundo. El tiempo es al amanecer de la civilización humana.

5) **Género:** Tragedia.

6) **Público:** Adolescentes y adultos.

7) Análisis de los Personajes:

- **Fuerza y Poder:** es un personaje que es descrito por Esquilo como lleno de audacia y sin compasión, se presenta como el que ejerce la presión para que se lleve a cabo el castigo contra Prometeo.
- **Efesto:** en la mitología griega es el dios del fuego, la forja, de los herreros, los metales y metalurgia; se le asocia con los volcanes. Para Hesíodo (*Teogonía*, v. 927-929) cita Georges Méautis (1982, p. 54) Hefesto es hijo de Hera “sin unión de amor, por cólera y desafío lanzando al esposo” ya que Zeus tuvo a Atenea, Hera por celos lo tiene sin necesidad de un padre. Sin embargo este hijo no será lo que la diosa esperaba pues señala Méautis (1982 p.128) “Está estropeado, contrahecho, y su madre, Hera, lo desechó, lo abandonó”. Es por ello que se presenta generalmente a Hefesto como un dios feo.

En la obra sabe que Prometeo transgredió la norma de justicia y robó el fuego, sin embargo a pesar de ser él el agraviado directo, se resiste a ejecutar la condena y en contraste expone el miedo que le tiene a Zeus de no hacerlo, tal lo muestra el siguiente texto:

“... A uno de mi propia sangre? ¡Me siento incapaz...! Pero... tengo que hallar la osadía...tengo que cumplir con el mandato de mi padre ¡A que me expusiera de no hacerlo!” (Esquilo 1991, p.71)

- Prometeo: Según el mito griego es hijo del titán Japeto y una Oceánide (Asía), sin embargo en la obra se dice que es Temis su madre y no se habla de quién es su padre. Encarna la rebeldía ante Zeus y la filantropía (ante los mortales, desprotegidos). Exteriormente ha sido representado como un hombre desprovisto de vestiduras o con un manto a manera de taparrabo.
- Coro de Oceánidas: son hijas de Océano y su esposa y hermana Tetis, y son dioses menores fluviales que representan los ríos del mundo, fuentes y lagos. En la obra se lamentan por la tragedia de Prometeo y lo acompañan en su dolor.
- Océano: es un titán hijo de Urano y Gea, en la titanomaquia él junto con Prometeo, se rehúsan a unirse a la rebelión contra Cronos, en el texto se presenta como amigo que no por ello deja de reprender al rebelde para que calme su ira y su soberbia, lo cual es revelado en la siguiente cita: “Pero, oh Prometeo, aún no eres humilde, aún no te doblegas ante tus males...” (Esquilo 1991, p.75) De carácter parece sencillo y protocolario; pretende interceder ante Zeus para que libere a su amigo. Exteriormente, se ha representado a Océano como un hombre de torso y brazos musculosos, con una barba larga y cuernos, a menudo con pinzas de cangrejo y la parte inferior del cuerpo de serpiente. En una vasija arcaica fechada en 580 a.n.e aparece con cola de pez, sosteniendo en una mano a una serpiente y en la otra a un pez; también se le considera como la representación de las aguas desconocidas del Atlántico.
- Ío: es hija de Ínaco y en la mitología griega era sacerdotisa de Hera. El mito narra que el Dios Zeus, esposo de Hera, se fija en Ío y le declara sus intenciones amorosas durante sus sueños. Ante ello al ser doncella le revela sus sueños a su padre Ínaco, el cual pide consejo al oráculo, quien dice que debe expulsar a su hija de su casa o de lo contrario Zeus aniquilaría a toda su estirpe. En la obra Ío vaga errante sin dirección atormentada por un tábano²², que es dispuesto por Hera a causa de los celos. Popularmente se presenta a la ninfa en forma de vaca, pues según el mito, Zeus la convierte para disuadir a Hera.
- Hermes: este dios es hijo de la ninfa Maya y el dios Zeus, por su condición se sobrepone como dios ante los demás con astucia, malicia e inteligencia, rasgos que lo

²² Los tábanos, son insectos parecidos a las moscas pero más grandes, específicamente las hembras se alimentan de la sangre de animales, gracias a la estructura y dureza de su boca.

caracterizan. Méautis, señala que en el *Himno a Hermes* se muestra como “...pícaro, ingenioso y que sus armas favoritas son la mentira y la astucia...” (1982, p. 82) y cita “Según la *Odisea* (XIX, v 305) es Hermes quién enseñó a Autólico, abuelo de Ulises, el arte del robo y del perjurio” (1982, p.83) Se caracteriza por su gran elocuencia al hablar y es a él al que recurrían si requerían lograr ciertos objetivos mediante el discurso, por lo que antiguamente se le ofrecían las lenguas de diversos animales. En la obra *Prometeo encadenado* podemos suponer que Zeus lo envía con Prometeo para convencerlo de revelar los vaticinios, para tener conocimiento de que hijo arremeterá contra él y como evitarlo. Externamente se le caracteriza por llevar un monedero o bolsa, sandalias aladas, un gorro con alas o un sombrero de ala ancha (pétaso) sus símbolos son el gallo y la tortuga.

Realizar una tabla en la que se sinteticen las características principales, así como la estructura externa e interna de los personajes de acuerdo al mito clásico griego puede apoyarnos para tener un panorama condensado y simplificado de los personajes y nos da la oportunidad de clasificarlos, lo cual aportará unidad y consistencia a la creación de los diseños. A continuación presento la tabla que elaboré para la obra de *Prometeo encadenado*.

PERSONAJE	EL MITO	ACCIÓN	TIPO/ ALEGORIA	ESTRUCTURA EXTERNA	ESTRUCTURA INTERNA
FUERZA Y PODER	Alegoría	Ejerce presión para que el castigo se ejecute.	La crueldad	Fuerte, imponente, con gran presencia, voluptuosa.	Segura, cruel, astuta.
EFESTO	Hijo de Hera, es feo y cojo. Dios del fuego y de la forja, de los herreros y los metales.	Ejecuta el castigo. Encadena a Prometeo	La obediencia.	Feo y fuerte,	Indeciso, empático con Prometeo pero obediente a Zeus.
PROMETEO	Hijo del titán Japeto	Robó el fuego y vaticina el derrocamiento de Zeus	El filántropo.	Fuerte, bello, golpeado	Empático con los mortales. Los demás dicen que es altanero, arrogante, atrevido, altivo y orgulloso.
CORO DE OCEANIDAS	Dioses fluviales hijos de Océano y Tetis	Escuchan a Prometeo y lo apoyan en su dolor.	La empatía	Se presentan como aves. Eféreas.	Empáticas, tímidas y agobiadas por Prometeo.
OCÉANO	Titán hijo de Urano y Gea.	Busca a Prometeo para aconsejar. Le pide que sea prudente y discreto.	La cordura.	Hombre mayor	Discreto, empático.
ÍO	Hija de Ínaco y sacerdotisa de Hera,	Camina errante, y es su travesía tropieza con prometeo, a quién le pregunta su futuro.	La esperanza	Doncella sucia con cuernos de vaca	Triste, cansada, temerosa, perturbada.
HERMES	Dios Heraldo y mensajero, dios de la prudencia y habilidad de en las relaciones de intercambio social de los viajeros, del comercio y astucia	Como Heraldo de Zeus, va a pedir que se doblegue ante la autoridad.	El lacayo	Joven y delgado	Astuto y diligente con Zeus.

4.2 Investigación creativa y conceptualización

Como señale en el apartado 3.2.2, la investigación creativa, nos permite retomar de distintas fuentes elementos para crear nuevos diseños de vestuario. En el caso de la obra *Prometeo encadenado*, realicé una investigación bibliográfica para conocer los personajes míticos así como para entender el contexto de la obra, lo cual presente en el apartado anterior 4.1. Mientras que la elección de fuentes visuales que presento a continuación son las más representativas para el trabajo creativo.



Imagen 23. *Efestos (Vulcano)*, Costou Guillaume II
1742
Marmol 69 cm
Museo del Louvre, Paris



Imagen 24. *Océano*, siglo II d. C.
Estambul, Museo Arqueológico



Imagen 25. *Les Océanides*,
Gustave Doré

Óleo sobre lienzo 185.5 cm X 127
cm
Colección Privada



Imagen 26. *Juno descubriendo a
Jupiter con Ío*, Pieter Lastman

Óleo sobre roble 54.3 cm X 77.8
cm
The National Gallery, Londres.



Imagen 27. *Prometeo trayendo el fuego*, Cossiers Jan
1636-1638

Óleo sobre lienzo 182 cm X 113 cm
Museo del Prado.



Imagen 28. Copa Lacónica
Museo Gregoriano Etrusco



Imagen 29. *Hermes Ingenui*, copia romana del original griego del siglo V a. C., Museo Pío Clementino, Ciudad del Vaticano.

A continuación presento dos propuestas de vestuario para la obra *Prometeo encadenado*. Parto del anterior análisis e investigación para tener el acercamiento a la obra y al mito que gira en torno al texto. La primera propuesta se apega a la estética griega, pero no por ello es una propuesta realista o antropológica. Mientras que la segunda es una propuesta personal que busca una apropiación del tema con el presente con un vestuario anacrónico.

4.2.1 Primera propuesta

El concepto y diseño de vestuario que presento a continuación es el primer acercamiento y se inspira en la estética griega sin llegar a ser un trabajo antropológico. En cada uno de los conceptos abordaré los elementos antes mencionados (formas y estructuras, color, texturas, estampados y adornos e influencias históricas y culturales) que pueden ayudarnos en la construcción y creación de los diseños, siempre recordando que son herramientas y que no son de carácter obligatorio en cada uno de los conceptos. Además de las fuentes de investigación bibliográficas y visuales antes mencionadas, otras fuentes materiales como la textura de algunas telas también jugaron un papel importante para la creación de los diseños, pues mi intención fue la de combinar texturas sintéticas y naturales para obtener contrastes entre los personajes.

1. Fuerza

El personaje de la Fuerza, es un personaje alegórico, por lo que puede ser femenino o masculino. Mi propuesta es la de una actriz de apariencia andrógina, con cabello corto y con cuerpo musculoso, a pesar de hacer notar su femineidad por el top y el pantalón bien ajustados. Con este diseño busco una silueta bien marcada al cuerpo de la actriz. A pesar de que el top no es propio de la época griega, busco mediante los pliegues del drapeado y las muñequeras, hacer alusión a los producidos por las túnicas griegas. También pretendo que este personaje se visualice alto, por lo que añado unas botas con plataforma para ganar altura. En cuanto al uso del color empleo el rojo, porque para el imaginario colectivo y contexto de la obra pretendo comunicar la violencia en este personaje y en todos aquellos que trabajan para Zeus. Las texturas con las que pretendo trabajar son sintéticas, como vinilo y licra para dar la apariencia de frialdad y poco orgánico. Como adornos agrego una muñequera hecha de la misma tela del top.

2. Efesto

A pesar de que la mitología griega describe a Efesto como un dios feo y cojo, mi propuesta busca presentar a un Dios fuerte físicamente y al mismo tiempo mostrar cierta vulnerabilidad al dejar el torso descubierto con cicatrices a la vista, así como mostrar su oficio de herrero. Busco una línea de triángulo invertido por lo que el color del pantalón es marrón y busco darle volumen en la parte superior con un brazalete y el diseño de un tatuaje en color rojo. Busco, a través de los adornos de los accesorios mantener el estilo griego, muestra de ello las grecas del cinturón. El uso del color en el par de muñequeras de tela en tonos cálidos, principalmente el rojo y el anaranjado, y el tatuaje rojo buscan guardar la idea de la violencia y evocar la labor de Efesto y su cercanía con el fuego. La muñequera y el brazalete así como las cadenas también buscan aludir a su trabajo con el hierro. En cuanto a los adornos y detalles, busco mediante el uso de las cadenas comunicar que es él quien encadena a Prometeo. Además de la relación mediante los colores con el personaje de Fuerza, busco también un contraste en las texturas, mientras que el pantalón de Fuerza es sintético, busco darle un aspecto más orgánico y suave a Efesto con un pantalón de gamuza.

3. Prometeo

El personaje de Prometeo es un filántropo que por seguir sus convicciones es castigado. La propuesta de diseño es sencilla pero no por ello falta de análisis, busco a través del vestuario se muestra su desnudez del torso como signo de vulnerabilidad, presento a un varón vestido únicamente con un pantalón en color caqui texturizado y desgastado para hacer suponer que lleva días torturado. De esta forma el color es neutro sin llegar a ser por sí mismo signo, y la textura que se le da, es para mostrar el paso del tiempo, el desgaste nos comunica que en otro momento llego a estar completo, así como su larga estadía en este lugar.

4. Coro de oceánidas.

Estos personajes en la mitología griega son varones, dioses fluviales, representan ríos, fuentes y lagos, por lo que la intención del vestuario es darle un aire etéreo, con una falda volátil y semitransparente mientras que en la parte superior retomo el drapeado griego, dejando un seno cubierto con plumas con detalles dorados y plateados que otorgan el rasgo divino. Planteo una cabellera exageradamente larga, blanca con amarillo y distintas tonalidades de azules y una diadema metálica. El uso del color blanco y azul buscan la

evocación del agua que fluye. Por otra parte las aplicaciones de las plumas sugieren una característica volátil alada que plantea la obra.

5. Océano

En la mitología griega Océano es un titán que representa las aguas desconocidas del Atlántico y aliado de Prometeo. Interpreto a este personaje como un hombre maduro, tanto psicológica como físicamente, por lo que pretendo dar volumen a la parte inferior con el chaleco para equilibrar el volumen superior (brazos) con el inferior (piernas delgadas). Con el color busco el contraste con de cálidos y fríos; por un lado uso los colores cálidos para los aliados de Zeus y mientras que empleo colores fríos para los aliados de Prometeo, por lo que pretendo evocar el azul de las aguas profundas para este personaje. También busco darle volumen mediante los estampados del chaleco.

6. Ío

La sacerdotisa Ío en la mitología griega es amante de Zeus, quién la convierte en vaca para persuadir a Hera (su esposa) sin embargo, Ío es perseguida por un tábano a causa de los celos de la mujer de Zeus. Por lo que mi propuesta es vestir a Ío con un top y una falda blanca texturizada para darle la apariencia de suciedad y de rasgaduras; el uso del color blanco como signo de pureza por ser sacerdotisa, contrastado con lo sucio de sus ropas para evocar la transgresión a su consagración a la divinidad de Hera. Por otro lado busco una combinación de texturas, la base blanca de un textil ligero y sobre ella un par de faldillas realizadas en pieles, la superior con pelaje y la inferior lisa; el uso de pieles buscan evocar a la ternera mitológica. En cuestión de accesorios propongo un cinturón delgado metálico para dar unidad con los demás personajes y como rasgo divino insinuado.

7. Hermes

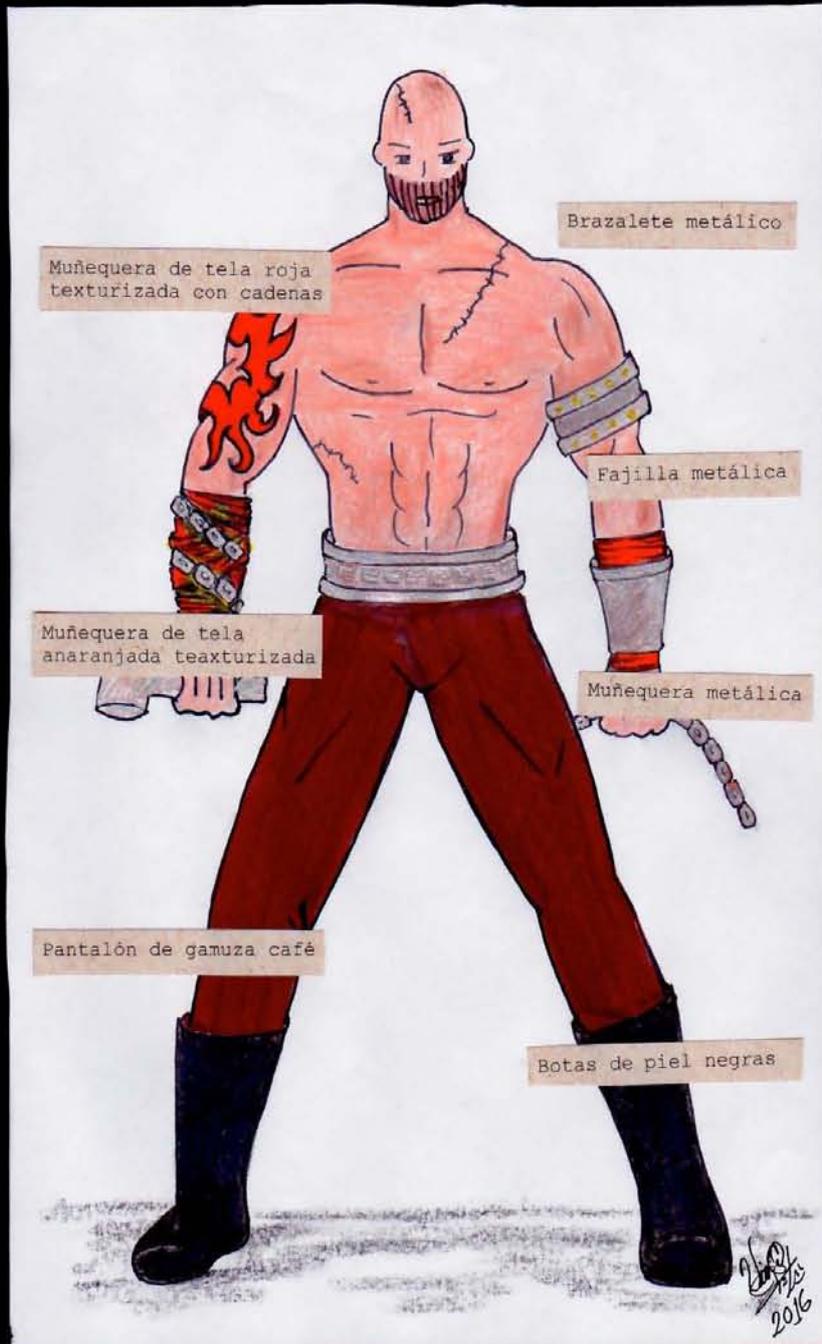
Este personaje es considerado como el mensajero de Zeus y se caracteriza por su astucia al hablar, la propuesta de vestuario que hago para Hermes busca la apariencia de guerrero aunque no lo sea, por lo que lleva un peto metálico y protectores en las botas, con una insignia de alas por ser el signo que lo caracteriza en la mitología griega, los cuales se sostienen por tiras de piel. Las muñequeras en tela roja buscan la unificación con los otros personajes aliados de Zeus, el amarillo evoca su carácter altivo. El pantalón en color negro y botas color café.

1. Primera propuesta para el personaje:



2. Primera propuesta para el personaje:

Efesto



Prometeo encadenado, Esquillo.

Itzel Camarillo

3. Primera propuesta para:

Prometeo



Pantalón texturizado y desgastado

Descalzo

Prometeo encadenado, Esquillo.

Itzel Camarillo

4. Primera propuesta para:

Coro.
Oceánidas



Prometeo encadenado, Esquillo.
Itzel Camarillo

5. Primera propuesta para:

Océano



Prometeo encadenado, Esquillo.

Itzel Camarillo

6. Primera propuesta para:

Ío

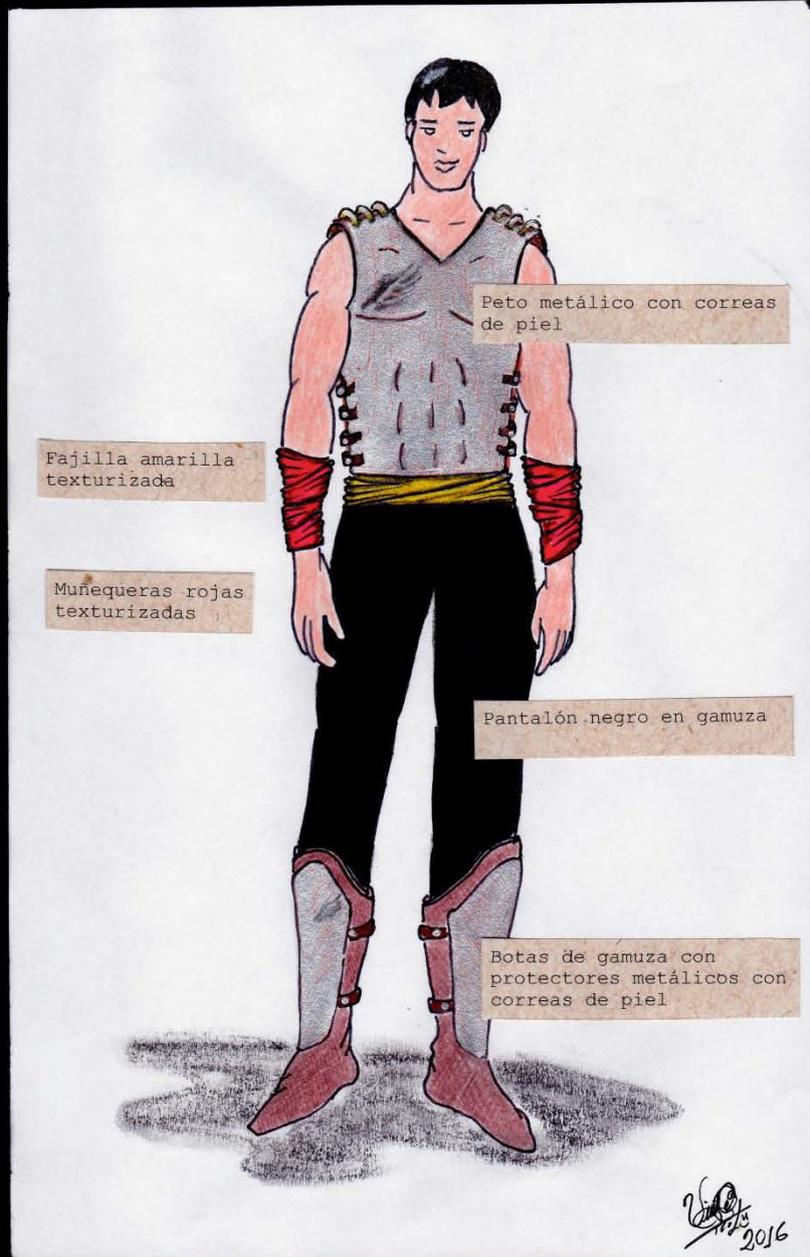


Prometeo encadenado, Esquilo.

Itzel Camarillo

7. Primera propuesta para:

Hermes



Peto metálico con correas de piel

Fajilla amarilla texturizada

Muñequeras rojas texturizadas

Pantalón negro en gamuza

Botas de gamuza con protectores metálicos con correas de piel

Itzel Camarillo
2016

Prometeo encadenado, Esquillo.

Itzel Camarillo

4.2.2 Segunda propuesta

Mediante el análisis del texto e investigación que realicé, pude reconocer en la obra *Prometeo encadenado* temas universales, que resultan vigentes en cada uno de los lugares y momentos históricos, ya que en cada sociedad y cultura impera una elite que ostenta el poder ejerciendo la fuerza contra aquellos que se opongan a sus leyes cuando benefician sólo a la clase alta, olvidando a los más desprotegidos. De tal forma Prometeo puede ser reinterpretado bajo distintas miradas, desde la de un Jesucristo redentor que paga los pecados de la humanidad sacrificando su integridad, hasta la imagen del luchador social que está en contra de la opresión de la dictadura en turno; al estudiante que denuncia y busca la erradicación de la ignorancia del pueblo y las injusticias; o el periodista que da a conocer la veredas y es callado por el sistema que gobierna. De esta forma descontextualizo *Prometeo encadenado* de su ambiente clásico griego, para presentarlo en un contexto contemporáneo, sin perder de vista las características propias de los personajes.

El objetivo de este concepto es comunicar a través de una propuesta de vestuario anacrónico, el paralelismo y vigencia de la obra *Prometeo encadenado* de Esquilo, en el contexto socio cultural mexicano.

El proceso de búsqueda para configurar la propuesta de vestuario final fue abarcativa. Dentro de las fuentes de inspiración puedo mencionar:

- Bibliográficas. En un primer momento hice una búsqueda para entender a los personajes desde su origen, es decir en el imaginario griego. Conocer sus principales características externas e internas, rescatando y sintetizándolas. La principal fuente fue Georges Méautis (1982)

Además del análisis e investigación que presento en el apartado 4.1, para poder proponer un tipo de vestuario anacrónico, en un segundo momento realicé una búsqueda de eventos contemporáneos en México que mostrara una situación cuyo origen es el amor por la humanidad, por el bien común o bien la exposición de los abusos del poder y cómo han sido censurados, castigados y ejecutados por el Estado, entre los cuales retomo:

- Visuales. Mi búsqueda tuvo como resultado el descubrimiento de imágenes en periódicos y en internet, de distintos movimientos civiles y me quise enfocar en los estudiantiles, como son: *Tlatelolco 1968*, *Huelga de la UNAM 1999* y reciente *desaparición de los 43 estudiantes de Ayotzinapa*, pues han sido voces de jóvenes que

su único objetivo es la búsqueda de la justicia y el bien común. Videos como *La lucha que los derrotó: La huelga universitaria de 1999 en la UNAM*, Entrevistas de televisión por internet *A contra corriente*, *Rompe Viento TV 22/5/14*.

También recurrí a la exposición que ofrece el Centro Cultural Tlatelolco, en donde encontré evidencias visuales como fotografías de la matanza de los estudiantes mexicanos en la Plaza de las tres culturas²³.

Finalmente revisé diversas fuentes de estos tres sucesos, dentro de los que destacan:

- Auditiva. Las evidencias en audio, aunque no son tangibles, fueron para mí fuente de inspiración, pues el sentimiento que pueden despertar, contribuye a la concreción de la propuesta de vestuario. Las grabaciones que se encuentran en internet de las manifestaciones así como las entrevistas y música inspirada en estos movimientos estudiantiles, como *Aquí nada pasó* de Panteón Rococó²⁴, *Dos de Octubre* de La Maldita Vecindad²⁵, *La masacre de Tlatelolco* de Oscar Chavez²⁶ *No se olvida* de Fernando Delgadillo²⁷ entre otras, apoyaron el proceso creativo.
- Visuales: los testimonios que han sido documentados en video y en fotografía.

Como resultado de mi búsqueda realicé un collage en el que podemos apreciar a jóvenes que se manifiestan ante la represión del Estado y quienes a pesar de ello expresan su postura con convicción y sin rendirse, del mismo modo que Prometeo no claudica y se aferra a su ideal de darle un beneficio a la humanidad aunque de ello dependa su persona.

²³ Es conocida como la Plaza de las Tres Culturas porque en ella se ve reflejada tres etapas importantes en la historia: La prehispánica, la colonial y la contemporánea.

²⁴ Panteón Rococó, grupo de música ska mexicano.

²⁵ La Maldita Vecindad, grupo de rock mexicano.

²⁶ Oscar Chavez, cantante y compositor mexicano de trova, exponente de la corriente de *Canto Nuevo*.

²⁷ Fernando Delgadillo, cantautor mexicano de trova, creador de la canción informal.



Imagen 30. Realización: Itzel Camarillo

A partir de las fuentes anteriores propongo los siguientes conceptos:

1. Fuerza

Este personaje lo he descrito con anterioridad como una alegoría que bien podría ser la crueldad, por lo que en esta propuesta la presento vestida con un uniforme que hace alusión al de la Policía Federal. Pretendo mostrar a un personaje que ha perdido sus rasgos de humanidad, por ello le coloco una máscara de calavera.

2. Efecto

Uso la imagen de los policías federales, pues ellos son los encargados de ejercer la presión física por mandato del poder que jamás hace acto de presencia; como Zeus en la obra de Prometeo. Para Efecto, a diferencia de la Fuerza, propongo el mismo uniforme de policía, sin embargo él aún conserva sus rasgos de humanidad y de empatía, por ello no lleva máscara; de tal forma hago un paralelismo del dios con aquellos policías que aún se preguntan por qué golpear a sus iguales, pero que tienen la obligación realizar el trabajo y la necesidad de obtener un sueldo.

3. Prometeo

La imagen de Prometeo que quiero comunicar es la del joven ávido de justicia, orgulloso y altivo y que por ello no claudica, que prefiere tener un doloroso fin antes de renunciar a sus ideales o venderse a la figura de poder. Por ello empleo la prenda más usada entre los jóvenes: los jeans, que ante el proceso de tortura se presentan desgastados, desgarrados y manchados de tierra y sangre. Hago uso también como parte del vestuario una X roja sobre la boca del actor como signo de censura.

4. Coro de Oceánidas

La propuesta de vestuario sugiere que el personaje sea una infante, pues parto del análisis del personaje, éste es empático con Prometeo y en una sociedad individualista en su mayoría, son los niños los que pueden tener la empatía por el otro. El uso del color, así como las texturas son empleados para dar la idea de pureza e inocencia.

5. Océano

En el imaginario mitológico se presenta a Océano como un hombre mayor, sin embargo apelo a su carácter discreto, prudente y empático, para proponer un personaje joven que comparte los ideales de Prometeo pero que no se compromete como él, por ello lo presento con detalles que lo identifican como hípster, los lentes, las botas, los jeans deslavados.

6. Ío

Representa la esperanza, que no recae directamente en ella, sino en su descendencia, es por ello que la propuesta es la de una mujer embarazada o que lo sugiera. Una mujer temerosa y cansada, sucia por vagar huyendo de la violencia.

7. Hermes

La propuesta que hago para Hermes es la de un abogado altanero, por ello el traje, busco altura para el actor por lo que propongo un pantalón a rayas delgadas y el color negro. El uso de los colores pretende dar presencia al personaje, al contrastar el negro elegante con el amarillo altivo

1. Segunda propuesta para:

Fuerza



Prometeo encadenado, Esquillo.

Itzel Camarillo

2. Segunda propuesta para:

Efesto



Prometeo encadenado, Esquillo.

Itzel Camarillo

3. Segunda propuesta para:

Prometeo



Pantalón de mezclilla texturizado y desgastado

Cinta roja

Prometeo encadenado, Esquillo.

Itzel Camarillo

2016

4. Segunda propuesta para:

Coro.
Oceánidas

Listón de terciopelo rosa
pastel

Vestido corte princesa blanco

Zapatos de polsera azul
pastel



Prometeo encadenado, Esquillo.

Itzel Camarillo

5. Segunda propuesta para:

Océano



Prometeo encadenado, Esquillo.
Itzel Camarillo

6. Segunda propuesta para:

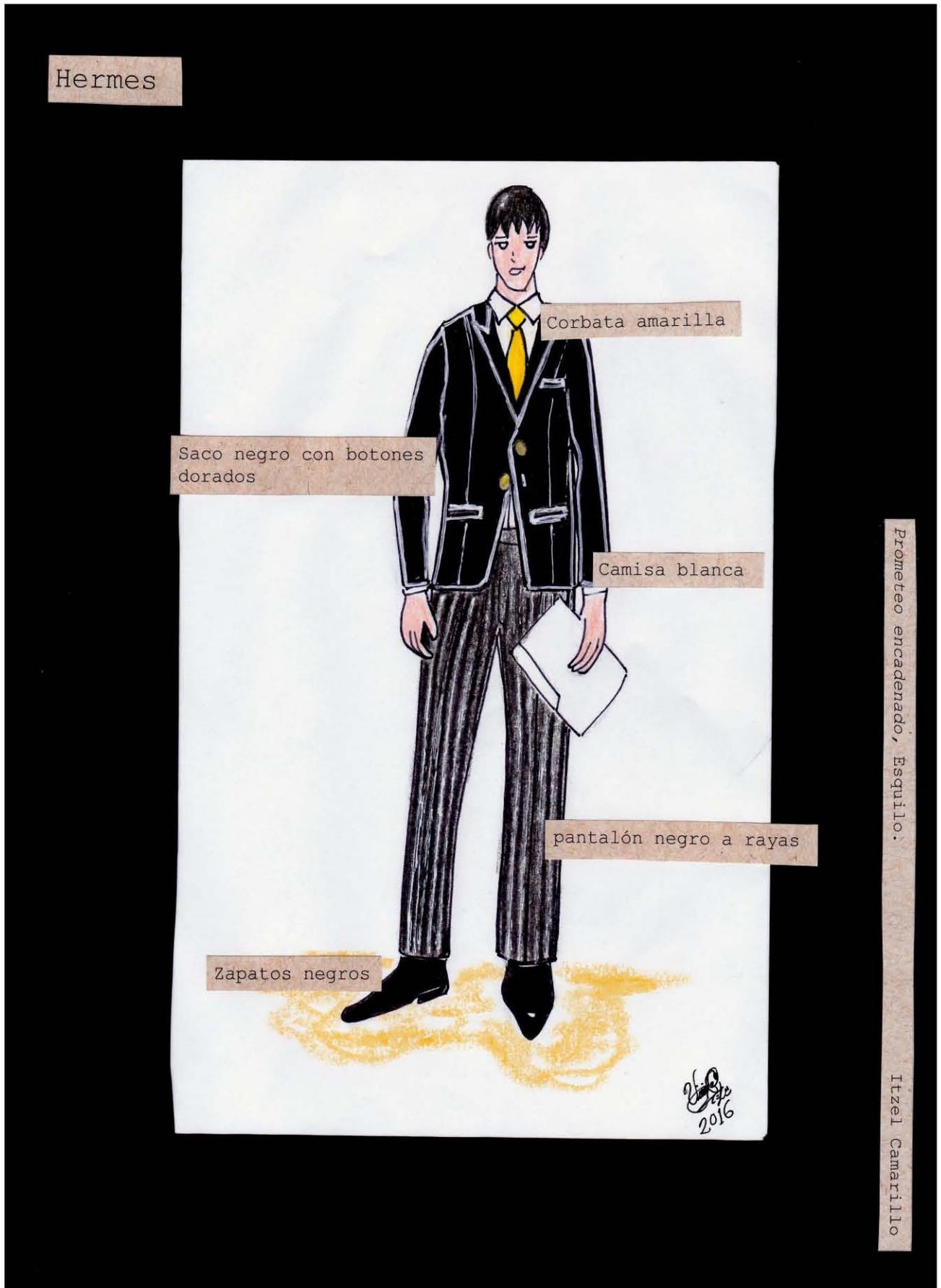
Ío



Prometeo encadenado, Esquilo.

Itzel Camarillo

7. Segunda propuesta para:



En suma, estas propuestas ponen en evidencia la importancia del vestuario como lenguaje en la representación teatral, pues a través de este elemento se puede conducir al espectador y acentuar rasgos de la obra; ya que, sin modificar a los personajes, ni el lenguaje, podemos mostrar dos puestas en escena distintas, dos realidades en dos lugares y tiempos diferentes, pero que, no por ello distan en cuanto a la problemática humana, en este caso la filantropía y la rebeldía ante el abuso del poder.

La primera propuesta expone un distanciamiento temporal, mientras que el anacronismo de la segunda, manifiesta el paralelismo entre el tema escrito hace siglos con situaciones del presente.

El teatro es una síntesis de la realidad; la representación teatral es un fragmento de como un grupo de personas percibe esa realidad, por lo que el vestuario es el lenguaje en el que se comparte una visión del mundo, acentuando y filtrando lo que los creativos perciben. De esta forma la misma obra dramática puede ser vestida de distintas formas y este elemento visual puede comunicar determinada postura ideológica y afectar en su interpretación.

CONCLUSIONES

*“En relac. n al organismo vivo que es el actor,
el traje adquiere nuevas funciones
al ser resonador y trampa,
red y amplificador,
a veces traba y freno,
tal vez verdugo y víctima,
al existir junto al actor
como objeto de su malabarismo”.*

Tadeusz Kantor.

Por lo anterior expuesto, podemos llegar a las siguientes conclusiones:

- 1) El vestuario es importante, porque es una fuente antropológica, social, semiótica y psicológica, es una pieza fundamental para el análisis de la cultura misma, de modo que teóricos de diversas disciplinas han considerado a este elemento como portador de signos y discursos, en igual o mayor grado, que el lenguaje oral o escrito.
- 2) Porta su significado, ya sea ideológico, psicológico, económico y/o geográfico, a través del uso de los colores, accesorios, extensiones, estructuras y texturas, de tal manera, que un descuido puede afectar de manera negativa al mensaje que se desee comunicar.
- 3) El vestuario funge de la misma forma que el indumento en la vida real, en el microcosmos teatral, pero con mayor intensidad.
- 4) Expone información acerca de los personajes y también de la obra en su conjunto.
- 5) El vestuario teatral tiene, una función estética que refleja los géneros y subgéneros teatrales; una función semiótica, la cual apoya y/o determina la condición del personaje y de la obra; y una función práctica, la cual, a pesar de no ser la principal no se puede dejar de lado.
- 6) La importancia del vestuario teatral también se hace presente en la colectividad que confluye en el proceso comunicativo teatral, en las convenciones a las que se puede llegar en determinado contexto.
- 7) El vestuario toma importancia como evidencia del medio que se vive en la escena teatral, pues dará testimonio de los gustos de determinado momento y corriente; y como reflejo de una realidad social y/o para exponer una postura ideológica.

- 8) El diseño de vestuario en el teatro no es un simple adorno o lujo, sino que, en escena se convierte en lenguaje que comunica, trastoca, transgrede y penetra en el espectador.
- 9) Es necesario poner atención en la formación de creadores escénicos, ya que a pesar de que no existen recetas predeterminadas, si se requiere un método, conocimientos y herramientas específicas para la elaboración de creaciones y diseños de vestuario.
- 10) A través de nuestro ejemplo de *Prometeo encadenado*, se muestra por medio de un vestuario anacrónico, que se puede descontextualizar y/o actualizar un tema, para exponer una postura ideológica, para mostrar una realidad social y explorar la vigencia de una obra clásica en otras latitudes y en otros tiempos.
- 11) No podemos dejar de lado a ese creativo que se encarga de colorear la escena sin otra cosa que lo que los actores visten. Pues podemos minimizar los elementos, diseñar vestuario metonímico para demostrar el arte del actor, pero no podemos dejar de prestar atención a lo que lleva puesto, pues la magia del teatro radica en cada uno de sus elementos y en su buen empleo.

BIBLIOGRAFÍA

- ADAME Domingo, *Para comprender la teatralidad*, Facultad de Teatro Universidad Veracruzana, Xalapa, 2006, pp. 310
- BEAULIEU, Michèle, *El vestido Antiguo y Medieval*, Editorial Oikos-tau, Colección ¿qué sé?, Barcelona, 1971.
- DESLANDRES Yvonne, *El traje imagen del hombre*, Editorial Tusquets Colección Los 5 sentidos, 3a Edición, Traducción Lola Gavarrón, Barcelona, 1998, pp. 327
- ECHERRI Marisa y Eva San Miguel, *Cuadernos de Técnicas Escénicas. Vestuario Teatral*, Ñaque Editora, Serie práctica, España, 1998
- GARCÍA Barrientos José Luis, *Análisis de la Dramaturgia. Nueve obras y un método*. Editorial Fundamentos, Colección Arte, Madrid, 2007, pp 347
- GAVARRÓN Lola, *Piel de ángel. Historias de la ropa interior femenina*, Tusquets Editores, Los cinco sentidos, Barcelona, 1982, pp. 304
- GENEVIÈVE Allard y Pierre Lefort, *La máscara*, Fondo de Cultura Económica, México, 1988
- GERVAL Oliver, *Studio et produits, carnets de mode l'univers du designer de la conception à la réalisation*, Éditions Eyrolles, Paris, 2007
- GROTOWSKI Jerzy, *Hacia un teatro pobre*, Siglo veintiuno editores, México DF, 1970, pp. 233
- HELLER Eva, *Psicología del color*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, pp.326
- KLEPPER Erhard, *El traje a través de los tiempos*, Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 1971
- LAVER James, *Breve historia del traje y la moda*, Editorial Cátedra, 2a edición, Madrid, 1989
- LEANCH Edmun, *Cultura y Comunicación. La lógica de la conexión de los símbolos. Una introducción al uso del análisis estructuralismo en la antropología social*. Editorial Siglo XXI, 4a edición, Madrid, 1989.
- LEBORG Christian, *Gramática visual*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2013
- MÉAUTIS Georges, *Mitología Griega*, Editorial Hachette, Nueva colección Clío, 2a Edición, 1982, pp. 213
- OLIVA César y Francisco Torres Monreal, *Historia básica del arte escénico*, Editorial Catedra, Colección Crítica y estudios literarios, Madrid, 1990
- PRIETO Stambaugh Antonio y Yolanda Muñoz González, *El teatro como vehículo de comunicación*, Editorial Trillas, México, 1992

RIEFF Patricia, *Historia del vestido*, Editorial Blume, Barcelona, 2008

ROMAN Calvo, *Para leer un texto Dramático. Del texto a la puesta en escena*, UNAM - Árbol editorial, México- Ciudad Universitaria, 2001

RUIZ marcela y Ariel Contreras, *Glosario de términos del arte teatral*, Editorial Trillas, 2a edición, México 1983, pp. 252

SÁNCHEZ Vazquéz Adolfo, *Antología. Textos de estética y teoría del arte*, UNAM, México- Ciudad Universitaria, 1978

SEIVEWRIGHT Simon, *Manuales de diseño y moda, DISEÑO E INVESTIGACIÓN*, Editorial Gustavo Gil, Barcelona, 2008

SQUICCIARINO Nicola, *El vestido habla: consideraciones psico-sociológicas sobre la indumentaria*, Editorial Cátedra, Colección Signo e imagen, (título original de la obra "Il vestito parla: considerazioni psicopsicologiche sulla indumentaria", 1990

TIERNEY Tom, *Historic costume from ancient times to the renaissance*, Dover Publications Inc, N.Y, 2003

UBERSFELD Anne, *Semiotica Teatral*, Editorial Cátedra/Universidad de Murcia, Colección Signo e imagen, Madrid, 1989

ZAPELLI Cerri Gabrio, *Imagen escénica. Aproximación didáctica a la escenología, el vestuario y la luz para teatro, televisión y cine*, Editorial UCR, Costa Rica, 2006