



**EL PROCESO DE DISEÑO DE VESTUARIO:  
SUS ETAPAS DE IDEACIÓN Y MATERIALIZACIÓN EN LOS MEDIOS  
TEATRAL Y AUDIOVISUAL**

*Maximiliano Sabarros  
Gabriela Sellanes*





UNIVERSIDAD  
DE LA REPÚBLICA  
URUGUAY



Facultad de Arquitectura,  
Diseño y Urbanismo  
UDELAR



Escuela Universitaria  
Centro de Diseño

# El proceso de diseño de vestuario: sus etapas de ideación y materialización en los medios teatral y audiovisual

*Maximiliano Sabarros*  
*Gabriela Sellanes*

*Tutora: Prof. Adj. Adriana Babino*

*Integrantes del tribunal:*  
*Prof. Adj. Fabiana Ardao*  
*Prof Adj. Fernando Martínez*

*Montevideo, 23 de julio de 2019*



# Índice

|   |           |
|---|-----------|
| <b>1. RESUMEN</b>   | <b>7</b>  |
| 1.1. Motivación   | 8         |
| 1.2. Fundamentación   | 8         |
| 1.3. Objetivos  | 9         |
| 1.4. Metodología  | 9         |
| <b>2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA</b>  | <b>10</b> |
| 2.1 Definiciones  | 10        |
| 2.1.1 Vestuario   | 10        |
| 2.1.2. Función del vestuario  | 11        |
| 2.1.3. Ideación y materialización   | 12        |
| 2.2. Proceso de diseño  | 14        |
| 2.2.1. Proceso de diseño de la Cátedra Taller Transversal de Diseño             | 14        |
| 2.2.2. Proceso de diseño textil de Simon Seivewright                            | 16        |
| 2.2.3. Proceso de diseño de vestuario en el medio teatral de Melanie Blood      | 18        |
| 2.2.4. Proceso de diseño de vestuario en el medio audiovisual de Juliana Osorio | 22        |
| 2.2.5 Cuadro comparativo 1: Fundamentación teórica                              | 25        |
| 2.3 Proceso de diseño según la experiencia de los estudiantes en UPIII y UPIV   | 27        |
| 2.3.1. Proceso de diseño en la Unidad de Proyecto III                           | 27        |
| 2.3.2. Proceso de diseño en la Unidad de Proyecto IV                            | 28        |
| 2.3.3. Cuadro comparativo 2: Experiencia académica                              | 30        |
| <b>3. INTERACCIÓN CON DISEÑADORES DEL MEDIO LOCAL</b>                           | <b>32</b> |
| 3.1. Mariana Dosil  | 32        |
| 3.2. Felipe Maqueira  | 35        |
| 3.3. Paula Villalba   | 38        |
| 3.4 Cuadro comparativo 3: Profesionales del diseño de vestuario del medio local | 40        |
| <b>4. CONSIDERACIONES FINALES</b>   | <b>42</b> |
| 4.1. Constantes de los procesos de diseño                                       | 42        |
| 4.2. Particularidades de los procesos de diseño                                 | 44        |
| <b>5. FUENTES DE INFORMACIÓN</b>  | <b>48</b> |
| 5.1 Bibliografía  | 48        |
| 5.2. Webgrafía  | 48        |
| 5.3. Referencias de imágenes  | 49        |
| <b>6. ANEXOS</b>  | <b>52</b> |
| Anexo I - Pauta de entrevista Rol del diseñador                                 | 52        |
| Anexo II - Transcripción de la entrevista con Mariana Dosil                     | 53        |
| Anexo III - Transcripción de la entrevista con Felipe Maqueira                  | 59        |
| Anexo IV - Transcripción de la entrevista con Paula Villalba                    | 64        |



# 1. RESUMEN

Este trabajo de grado corresponde a la Licenciatura en Diseño Industrial Perfil Textil de la Escuela Universitaria Centro de Diseño y fue desarrollado entre 2018 y 2019. El mismo tiene como propósito conocer diferentes procesos de diseño enfatizando en la ideación y materialización con el fin de encontrar constantes y particularidades de dichos procesos que puedan enriquecer el quehacer del diseño de vestuario.

Para su realización, en primer lugar se estudiaron diferentes procesos de diseño. Los procesos elegidos fueron: el planteado por la cátedra Taller Transversal Diseño de la EUCD, el proceso de diseño textil propuesto por el autor Simon Seivewright, el proceso de diseño de vestuario en el medio teatral de Melanie Blood y el proceso de diseño de vestuario en medio audiovisual de Juliana Osorio García. Por otro lado, se eligieron los utilizados por los autores de este trabajo en UPIII (2016) y UPIV (2017), y finalmente los procesos de diseño de los profesionales entrevistados: Mariana Dosil, Felipe Maqueira y Paula Villalba.

Una vez estudiado y desglosados los anteriores procesos de diseño, se los cotejó con el fin de establecer constantes y particularidades entre ellos. Como resultado, se puede ver que a pesar de la heterogeneidad de los procesos de diseño que se tomaron en este trabajo, hay una serie constantes en sus procesos de diseño, que nos dan la posibilidad de establecer una serie de pasos a transitar a la hora de diseñar vestuario. Dentro de las particularidades de cada proceso, hubo algunas herramientas y pasos que no fueron constantes, pero que de igual resultan útiles a la hora de diseñar.

Por otro lado, es necesario señalar que actualmente en Uruguay existe una institución que se dedica a la formación específica de diseñadores de vestuario: la Escuela Multidisciplinaria de Arte Dramático (EMAD). Sin embargo, este trabajo se propone abordar esta temática teniendo en cuenta la perspectiva académica de la EUCD, evidenciando una forma de diseñar vestuario con procedimientos y herramientas adquiridas a lo largo de la formación dentro de la escuela.

Finalmente, este trabajo se plantea y confirma que la bibliografía existente en relación al diseño de vestuario es escasa. Sin embargo, acudiendo a fuentes nacionales e internacionales se pudieron hallar conceptos comunes que resultan de gran utilidad a la hora de acotar y determinar el lugar desde el que se plantea este trabajo. Sin embargo, resulta una invitación para que haya más publicaciones sobre esta temática con aval académico.

### **1.1. Motivación**

Es de nuestro interés el abordaje del diseño de vestuario como tema de este trabajo ya que actualmente es una fuente laboral para nosotros. Asimismo, desde nuestra corta experiencia laboral nos hemos enfrentado a proyectos muy distintos entre sí y es difícil encontrar información, guías y una metodología que se adapte a todos ellos. Consideramos importante investigar con diseñadores uruguayos brindándonos así información sobre la situación de este tema en el medio local.

Es de nuestro interés sistematizar dicha información y que sea una herramienta futura para nuestro trabajo y para diseñadores que estén en igual situación. Entendemos que es importante que el diseño de vestuario esté contemplado dentro del diseño textil y su formación académica, y nos proponemos con este trabajo de grado aportar a la divulgación de la disciplina, teniendo en cuenta que actualmente existe una gran demanda de trabajo en esta área, siendo una fuente laboral para muchos diseñadores textiles.

### **1.2. Fundamentación**

#### *Relevancia para la Escuela Universitaria Centro de Diseño*

Dada la falta de documentación sobre los procesos de diseño de vestuario en el medio local, se considera valioso generar contenido académico con respecto a ello. De este modo, se aportará al desarrollo de conocimiento dentro de la EUCD, generando material de consulta para estudiantes, siendo este un motivador para su desarrollo como diseñadores de vestuario.

#### *Relevancia para la Universidad*

A pesar de que el diseño de vestuario se encuentra fuertemente establecido, la bibliografía que está disponible actualmente, además de ser escasa, proviene de otros países. En este sentido, se considera valioso culturalmente sistematizar la información brindada por expertos con vasta experiencia en área, y así recuperar y recabar saberes de aquellos que se encuentran trabajando y creando vestuario en nuestro medio actualmente, enmarcados en las características específicas del contexto local.

#### *Relevancia para la sociedad*

El diseño de vestuario juega un rol destacado en el desarrollo cultural y la creación de la identidad local desde su presencia en el teatro, el cine, el carnaval, la publicidad, entre otros; este trabajo se acotará al estudio de los procesos de diseño de vestuario en los medios audiovisual y teatral. Asimismo, se considera

un gran aporte a nivel social valorizar y dar a conocer el trabajo desarrollado por diseñadores uruguayos.

### **1.3. Objetivos**

#### *Objetivo General*

Conocer y sistematizar procesos de diseño de vestuario haciendo énfasis en los medios teatral y audiovisual, abordando específicamente las etapas de ideación y materialización.

#### *Objetivos particulares*

Estudiar los conceptos y herramientas a abordar en el trabajo con el fin de establecer ejes de estudio y análisis del proceso de diseño con énfasis en las etapas de ideación y materialización.

Conocer los procesos de diseño de vestuario de diseñadores con experiencia en el medio local para analizarlos y sistematizarlos.

Cotejar procesos de diseño dentro de la fundamentación teórica con procesos de la experiencia académica de los autores de este trabajo en la EUCD y con procesos de diseño de vestuario de los profesionales entrevistados, para encontrar en ellos constantes y particularidades que aporten a las prácticas del diseño de vestuario.

### **1.4. Metodología**

Esta investigación es de carácter cualitativo con un anclaje en la interpretación de la información recabada. Para llevarla a cabo se prosigue de la siguiente manera:

1. Se realiza una búsqueda de antecedentes bibliográficos para conocer la situación actual del diseño de vestuario. En este punto, se lleva a cabo una pesquisa bibliográfica donde se establecieron los conceptos principales y adyacentes que le dan sustento al trabajo.
2. Construcción de la fundamentación teórica.
3. Generación de la pauta de entrevista para realización de entrevistas.
4. Se seleccionan los entrevistados, teniendo en cuenta su trayectoria. Se contacta a los entrevistados. Se realizan las entrevistas.
5. Analizar y ordenar el contenido obtenido en la entrevista. Para contrastarlo con los conceptos y definiciones elaboradas en la fundamentación teórica.
6. Se formulan las consideraciones finales.

## 2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

### 2.1 Definiciones

Este trabajo tiene como propósito conocer diferentes procesos de diseño enfatizando en la ideación y materialización con el fin de encontrar constantes y particularidades de dichos procesos que puedan enriquecer el quehacer del diseño de vestuario. En esta fundamentación teórica se proponen estudiar algunas definiciones que permitirán establecer conceptos comunes que servirán de guía para este trabajo.

#### 2.1.1 Vestuario

Para poder estudiar los procesos de diseño de vestuario se considera pertinente definir el vestuario y su función. Deborah Nadoolman<sup>1</sup> (2014) sostiene que toda prenda que aparece en escena es entendida como vestuario. Estas prendas son *“una de las varias herramientas que tiene director para contar la historia; el vestuario comunica los detalles de la personalidad del personaje al público, y ayuda al actor a transformarse en una nueva persona verosímil”* (p.2).

En esta misma sintonía, Donatella Barbieri<sup>2</sup> (2017) sostiene que el vestuario es un elemento material que le permite al actor representar un personaje y convertirse en una persona totalmente diferente a la que es en su cotidianidad. De esta forma, el vestuario permitirá descifrar los círculos sociales en los que el personaje se mueve, la época y el lugar en el que se desarrolla la historia.

1. Deborah Nadoolman: 1952 - Es una diseñadora de vestuario estadounidense, es conocida por sus vestuarios para diferentes películas de Hollywood.

2. Donatella Barbieri: Docente de la Universidad de Artes de Londres. Es conocida por su trabajo relacionado al vestuario y escenografía.

Una nota importante que expresan varios de los diseñadores entrevistados por Nadoolman (2012) en su libro, es que el objetivo del diseño de vestuario, cuando se trata de los medios audiovisual y teatral, es generar personajes creíbles, donde las prendas pierden protagonismo por sí solas para ser parte de un todo.

### 2.1.2. Función del vestuario

Patrice Pavis<sup>3</sup> (1996) sostiene que el vestuario es la segunda piel del actor, este nació con la representación teatral y han evolucionado conjuntamente. Sin embargo, el mismo autor afirma que aunque durante mucho tiempo el vestuario se haya entendido como un disfraz, hoy tiene un lugar mucho más llamativo y ambicioso, alimentando a la escenificación y a la representación mediante símbolos y signos.

Las autoras Ali MacLaurin y Aoife Monks<sup>4</sup> (2015) plantean que el vestuario funciona como *“un puente entre el actor y la audiencia en el cual sitúa al actor dentro de un sistema de modas, categorías de identidad social (como el género o la clase) o las relaciones de poder”* (p.2). Mediante la lectura de estas categorías a partir del vestuario, es que el público puede entender el rol del personaje y su historia, es entonces que el vestuario *“juega un rol intrincado en organizar la relación entre el cuerpo del actor y el cuerpo del personaje, el momento histórico del público y el momento del mundo ficticio, y la personalidad del actor y las formas en las que esa personalidad puede estar reimaginada o modelada mediante la actuación”* (p.4).

El vestuario y el actor no son objetos autónomos y disociados, sino que el público los debe entender como una misma cosa, como un elemento íntegro donde se genera una relación recíproca para poder entender al personaje y a la obra. Según las autoras, el vestuario no es una prenda que el actor se puede sacar al terminar la obra, sino que es un cuerpo y una personalidad de la cual se desprende al terminar la función (p.70).

Estas mismas autoras toman la idea de Jenny Tiramani<sup>5</sup>, quien expresa que el vestuario debe estar al servicio del actor, de la obra y de la historia, donde además el vestuario tiene que ayudar a involucrar al público en el desarrollo narrativo (p.72).

Sin importar de dónde sale el vestuario, si es de un ropero, si es hecho a medida, si es comprado o prestado, el vestuario no está realmente terminado hasta que está puesto sobre el cuerpo y está puesto en escena, funcionando en un

3. Patrice Pavis: 1947 - Idóneo del teatro y docente de la Universidad de París y la Universidad de Kent.

4. Ali MacLaurin y Aoife Monks: Reino Unido - diseñadoras textiles relacionadas a la práctica teatral.

5. Jenny Tiramini: Londres 1950 - Diseñadora de vestuario y escenografía del teatro The Globe de Londres y de la Royal Opera House. Es investigadora de vestuario histórico

### **Imagen 1**

Dibujos de Lindy Hemming para las tres doncellas de la película Topsy-Turvy. En esta etapa se visualiza la etapa de ideación.

### **Imagen 2**

Frame de la película Topsy-Turvy donde se pueden ver. En esta imagen se puede visualizar la etapa de materialización.

espacio en el cual se entendió que esas prendas eran las mejores para ser parte de un todo.

Las mismas autoras Maclaurin y Monks comentan que *“el vestuario funciona para organizar el cuerpo del actor en relación a la puesta en escena, que funciona como una pantalla para la visión del director o del escenógrafo, controlando el ambiente de la escena mediante los principios de la coherencia visual”* (p.1). Esta coherencia visual no tiene simplemente como objetivo la representación de un ambiente y su coherencia, sino que ese trabajo es el que le da al público los elementos necesarios para acceder a un momento o un contexto en el cual se desarrolla la obra, para que lo pueda vivir y sentir, y en consecuencia apropiarse de él (p.89).

Para resumir, se puede decir que existen dos funciones principales del vestuario, tal lo sostiene Pavis (1996):

- La función de vestir, el simple hecho de llevar prendas sobre el cuerpo.
- La función señalética, es decir la de proporcionar aquella información que nos permite decodificar datos de los personajes. Esta tiene dos caras, dentro del escenario funciona *“como una serie de signos unidos entre sí por un sistema más o menos coherente de vestidos”* (p.507), y por fuera *“como referencia a nuestro mundo, donde el vestuario también tiene sentido”* (p.507).

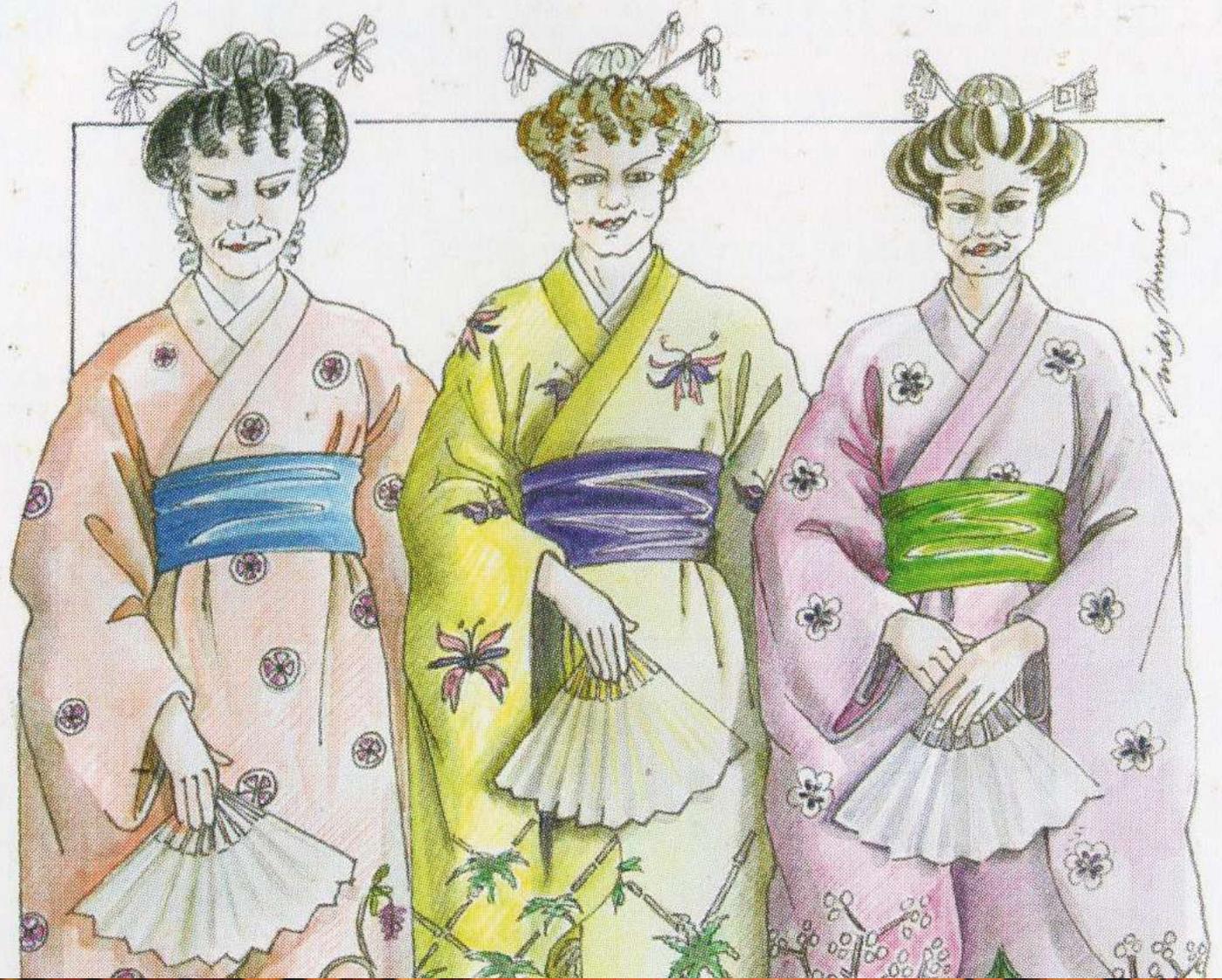
### **2.1.3. Ideación y materialización**

Como se plantea en el objetivo general, este trabajo se propone adentrarse en el diseño de vestuario haciendo énfasis en la ideación y la materialización.

La ideación es la etapa donde el/la diseñador/a trabajará sobre el vestuario desde un plano conceptual, según Simon Seivewright<sup>6</sup>, esta etapa se efectúa con la finalidad de inspirar al diseñador/a, estimulando su mente y ampliando las posibilidades creativas. La etapa de ideación se puede dividir en dos partes, por un lado la investigación, que tiene un rol fundamental, ya que a partir de ella se establecerán las bases del proyecto. Las fuentes de información, según el autor, son infinitas, ya que las referencias e inspiraciones se pueden tomar de diversos lugares, como Internet, la arquitectura, museos, revistas, entre otros. La segunda parte trata de la transmisión visual de los conceptos que surgen a partir de esa investigación, para ellos se pueden utilizar herramientas tales como el moodboard, a modo de ejemplo.

En la etapa de ideación también se deben tomar decisiones que afectan a los resultados, como son el manejo del presupuesto, la elección de realizadores, la búsqueda de materiales, como se verá más adelante.

6. Simon Seivewright: diseñador de tejidos y estilista independiente, profesor del London College of Fashion.



### **Mapa conceptual**

Mapeo de conceptos relacionados al proyecto, que surgen de la investigación. (Cátedra Taller Transversal de Diseño, 2014)

### **Matriz de percepción**

Generar impresiones sensoriales asociadas a los conceptos de una forma intuitiva para lograr un acercamiento inicial a lo que será la propuesta material. (Cátedra Taller Transversal de Diseño, 2014)

### **Imagen 3**

Ejemplo de boceto de Julie Weiss.

La materialización, por otro lado, implica la concreción y realización de lo planteado en la ideación. Así, entran en juego los conceptos y las decisiones tomadas pero desde lo material y la tangibilidad.

## **2.2. Proceso de diseño**

A continuación, se estudiaron diferentes procesos de diseño identificando las etapas de ideación y materialización con el fin de encontrar sus constantes y particularidades, además se señalaron las herramientas aplicadas en cada etapa. El abordaje de los procesos de diseño se planteó desde lo más general hacia lo más particular. Los procesos estudiados fueron: el planteado por la cátedra Taller Transversal Diseño de la EUCD, el proceso de diseño textil propuesto por el autor Simon Seivewright, el proceso de diseño de vestuario en el medio teatral de Melanie Blood y el proceso de diseño de vestuario en medio audiovisual de Juliana Osorio García.

### **2.2.1. Proceso de diseño de la Cátedra Taller Transversal de Diseño**

Como primer proceso de diseño a estudiar se toma un proceso de diseño utilizado en la EUCD con el fin de detectar pasos y/o herramientas que puedan ser de utilidad para contrastarlo con procesos específicos de vestuario, y así generar, a partir de las constantes y particularidades, un proceso de diseño de vestuario más integral.

#### *1. Premisa y propuesta de trabajo*

Se parte de una premisa o propuesta de trabajo

#### *2. Investigación*

Se investiga sobre lo propuesto en la premisa y información relacionada al proyecto. La investigación indagará sobre el público/usuario, el cliente, el producto (materiales a utilizar, procesos productivos, costos, ciclo de vida del producto) y el ámbito de uso. Esta información se analiza y se sintetiza.

#### *3. Conceptualización*

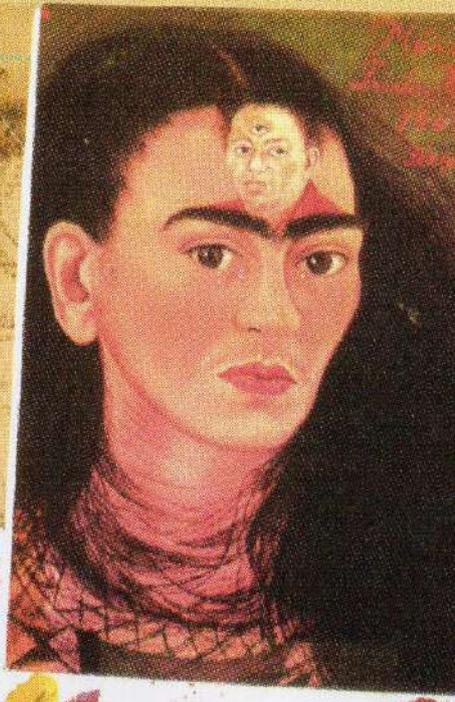
Se definen los conceptos a transmitir en la propuesta. Según el autor, la conceptualización es la “*forma intelectual de un proyecto de diseño*” (s/p). Partiendo de la investigación y sus conclusiones se deberá visualizar un camino de acción a partir de herramientas como el mapa conceptual y la matriz de percepción.

#### *4. Transmitir conceptos mediante signos*

Se buscan signos para transmitir los conceptos propuestos anteriormente.

#### *5. Expresar conceptos de manera tangible*

Expresar los conceptos a través de estructuras, formas, colores, tex-



GOLD  
OCCASIONAL  
COIN +  
PEARL



DEEP YOKE  
BRACELETS



Charming  
TOP

HAIR

## **Brief**

“La finalidad de un brief es, esencialmente, ofrecer inspiración y subrayar los objetivos que se pretenden alcanzar. Identifica todas las limitaciones, condiciones o problemas que requieren ser resueltos e indica las fechas de entrega de los resultados y de la finalización de las tareas. El brief ayuda y, sobre todo, guía durante el proceso de investigación y diseño” (Simon Seivewright, 2011, p.1)

## **Brainstorming**

Esta herramienta “requiere únicamente hacer una lista con todas las palabras que vienen a la mente relacionadas con el proyecto”. (Simon Seivewright, 2011)

## **Bocetos**

Los bocetos son dibujos hechos por los diseñadores que sirven para comunicar visualmente una idea. El boceto describe los elementos claves del diseño, para ello, además de dibujar las prendas sobre una silueta humana o una pieza aislada, es aconsejable explicar las terminaciones elegidas, los materiales, texturas, colores, etc. (Simon Seivewright, 2011, p.144-145)

## **Imagen 4**

Ejemplo de collage propuesto por Simon Seivewright.

turas, sonidos, aromas, sabores.

### **6. Análisis y verificación**

Se verifica la coherencia entre los objetivos planteados en la premisa y el resultado final del producto obtenido.

### **7. Definición y culminación de la propuesta**

Se realiza el producto propuesto.

## **2.2.2. Proceso de diseño textil de Simon Seivewright**

A la hora de ver un proceso de diseño textil se toma a Simon Seivewright ya que es una de las referencias metodológicas que se toman para diseño textil dentro de la EUCD. A partir de su proceso de diseño se pueden ver, además, algunas de las herramientas que también se utilizan en la escuela.

### **1. Propuesta de brief**

Seivewright sostiene que lo primero que se debe hacer a la hora de enfrentarse a un proyecto es generar un brief en el que se limita tentativamente el camino a seguir.

### **2. Investigación**

El autor plantea que “investigar significa una búsqueda creativa, es recoger información para utilizarla ahora o en el futuro” (p.11). Según él, la investigación es una de las fases más importantes a la hora de diferenciarse individualmente de otros diseñadores.

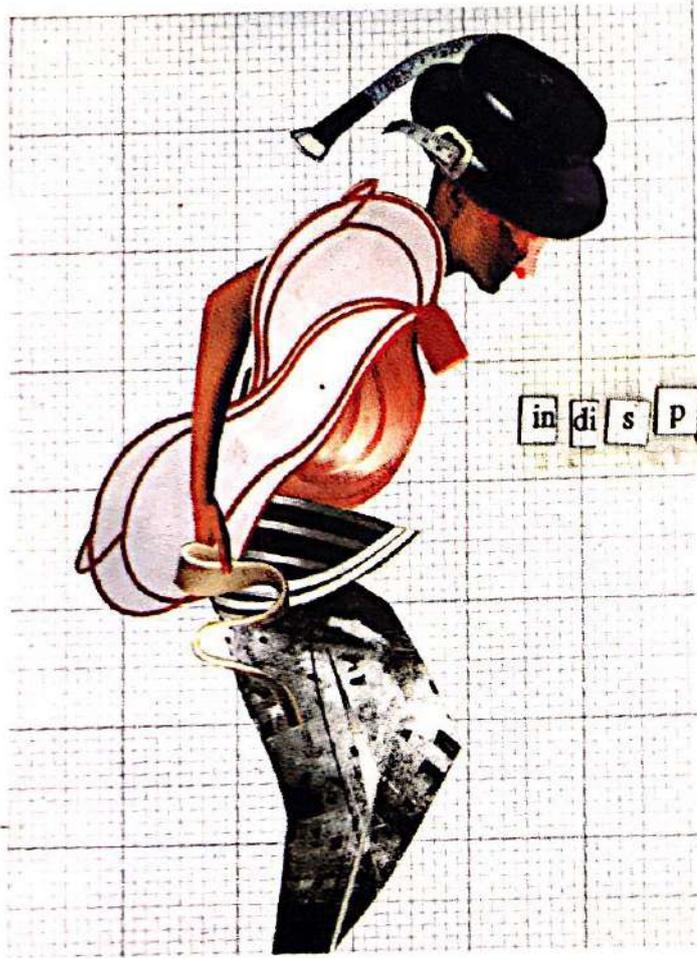
Esta investigación no supone solamente una búsqueda teórica, sino que abarca todo aquello tangible e intangible que aporte al proyecto. Hace una búsqueda de formas, estructuras, terminaciones, colores, texturas, influencias históricas, influencias culturales y tendencias. Para la investigación propone recurrir a fuentes tales como Internet, bibliotecas, libros, revistas, museos, galerías, la historia, viajes, la arquitectura, la naturaleza, cine, teatro, música, la calle, nuevas tecnologías y otros diseñadores.

Seivewright propone que en esta etapa el diseñador puede utilizar un brainstorming que sirve para explorar en las fases iniciales y para generar muchas ideas para profundizar más tarde.

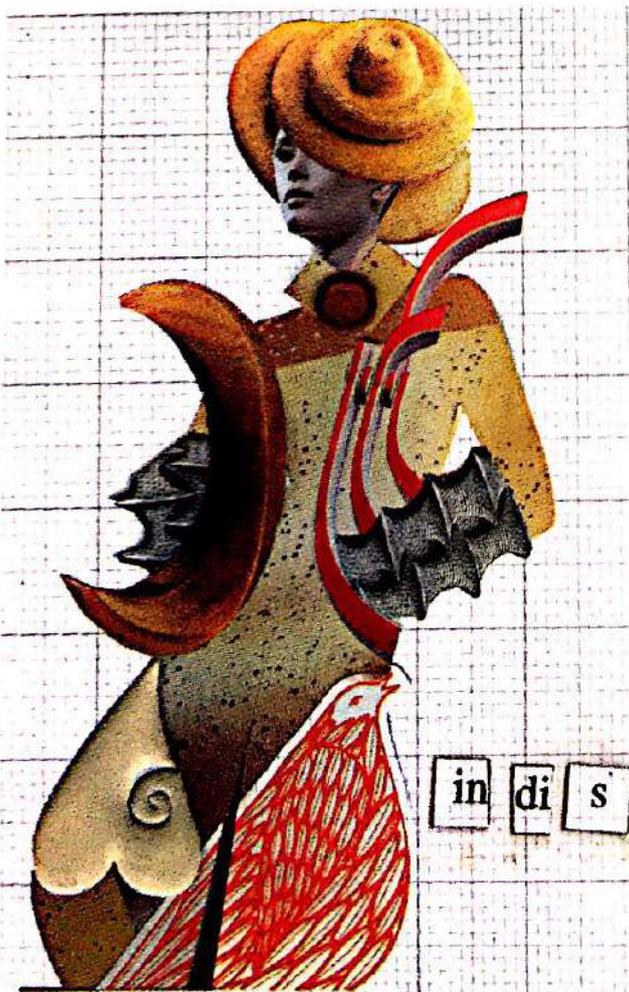
### **3. Recopilación de datos de la investigación**

Para traducir la investigación y las ideas generadas a partir de ella a un medio visual, el autor plantea el uso de herramientas como: el boceto, el collage, referencias cruzadas, moodboard.

Otra de las formas de llevar a cabo esta etapa es mediante la tridimensionalidad. El autor plantea que para esta etapa “resulta esencial poseer un conocimiento al menos básico acerca de los tejidos y sus distintas características” (p.105). Para llevar esta etapa a cabo, la herramienta más utilizada es el modelado 3D o drapping.



in di s pu ta b I e



in di s pu ta b I e



## Referencias

### **cruzadas**

“Es una técnica donde se buscan referencias visuales relacionadas o complementarias y se agrupan por conceptos.” (Simon Seivewright, 2011, p. 90)

### **Collage**

Es una composición artística realizada pegando trozos de papel o de fotografía sobre una superficie. Servirá para explorar e indagar en los conceptos a nivel visual. (Simon Seivewright, 2011, p. 86)

### **Moodboard**

Esta herramienta se puede definir como la portada de la colección porque cuenta la historia de la investigación mediante la selección de elementos. Está dirigido a clientes, a posibles inversores, al equipo de diseño o a profesores. (Simon Seivewright, 2011, p. 96)

### **Modelado 3D o drapping**

Es un procedimiento para crear patrones y dar forma a las prendas que consiste en manipular el tejido sobre el maniquí. (Simon Seivewright, 2011, p. 106)

### **Imagen 5**

Ejemplo de moodboard propuesto por Simon Seivewright.

#### 4. Diseñar a partir de la investigación

En esta etapa se lleva a la práctica la investigación. Para ello propone comenzar a trabajar con el collage sobre maniqués y así empezar a visualizar lo investigado sobre el cuerpo y posibles prendas.

Para diseñar se deben tener en cuenta un conjunto de elementos que serán esenciales para transformar las ideas en algo tangible. Estos son: silueta, proporción, función, terminaciones, color, materiales, estampados y bordados. Con estos elementos se comienzan a definir las prendas

#### 5. Comunicar las ideas

La siguiente instancia consiste en generar material para comunicar las ideas desarrolladas a terceros. Esto se puede llevar a cabo mediante ilustraciones, collage, dibujo de prototipos o la maquetación.

#### 6. Realización de prendas

Una vez definidas las prendas se mandan a realizar por terceros.

### **2.2.3. Proceso de diseño de vestuario en el medio teatral de Melanie Blood<sup>7</sup>**

Para entender cómo se lleva a cabo el diseño de vestuario en este medio se toma como referencia la propuesta de la docente Melanie Blood. En primera instancia, la autora plantea que a la hora de diseñar vestuario para el medio teatral existen dos tipos de herramientas que ayudan al diseñador de vestuario en su trabajo: las herramientas de diseño visual y las herramientas prácticas.

Los elementos de diseño visual que propone la autora son:

- La silueta, que permite a la audiencia identificar rápidamente el lugar y el tiempo al que pertenece el vestuario.
- La composición, es decir cómo se ve el vestuario en escena, ya sea las diferentes piezas que forman un vestuario o cómo se van a ver todos los personajes en conjunto en escena y en un momento específico de la historia. Algunos de los factores que se toman en cuenta a la hora de generar esta composición son, por ejemplo, destacar a los personajes principales del resto de los personajes, ya sea mediante el uso del color o prendas más extravagantes, o crear relaciones entre los personajes también por el uso de color o la silueta.
- El color, la autora expresa que “asociamos ciertos colores con la comedia versus la tragedia o con otros tipos de estados y sentimientos” (s/p).
- La textura, el primer elemento de la textura, según sostiene la autora, son los textiles, “el satén es suave y brillante, mientras que el encaje es liviano y altamente texturado y el tweed es pesado y altamente

7. Melanie Blood: Estados Unidos - Doctora en teatro y actuación interdisciplinaria, actual docente de teatro de GENESO - NY.



#12

#13



### **Paleta o carta**

Es una propuesta de variantes de un elemento que se alinean conceptualmente a las ideas a transmitir. Este elemento puede ser el color, los materiales, las formas, entre otros.

### **Imagen 6**

Propuesta de paleta de materiales

*texturado*" (s/p). Los vestuarios, en general, se componen de varias telas, accesorios y detalles, creando una textura visual elaborada.

- El movimiento, el vestuario se debe mover con el actor a lo largo del escenario, y la limitación o no del actor debe corresponder a las acciones, estados y personalidad del personaje.

Por otro lado, las herramientas prácticas son aquellas que nos permiten materializar los vestuarios. La autora propone que estas herramientas son las telas y los diferentes materiales utilizados, los diferentes métodos de construcción del vestuario, comprendiendo al patronaje y la costura, y finalmente los cuerpos de los actores, ya que *"ningún vestuario estaría en escena sin un actor y un personaje"* (s/p).

Blood, a su vez, plantea cinco pasos claves para el proceso de diseño de vestuario, y entiende que cada diseñador/a de vestuario los debe tener en cuenta:

#### 1. *Análisis del texto*

En esta primera etapa, Blood propone leer el guión y prestar especial atención en el desarrollo de los personajes, es decir sus acciones, como va cambiando a lo largo de la obra y los espacios y tiempos en los que transcurre la historia.

#### 2. *Reuniones de producción*

La autora entiende que el trabajo del/la diseñador/a de vestuario no es aislado, sino que se debe alinear a los conceptos propuestos por el/la director/a. Este último debe proponer el tiempo, el lugar y el estilo en el que se va a desarrollar la historia, además de coordinar y evaluar las diferentes ideas que proponga el/la diseñador/a de vestuario.

#### 3. *Propuesta de vestuario*

Una vez que se define el camino que va a tomar la obra, el/la diseñador/la de vestuario pasa a realizar los primeros bocetos y define la paleta de colores, y los materiales. En esta etapa el diseñador/la puede acudir a fuentes externas para inspirarse. Una vez terminada la propuesta pasa a presentársela nuevamente al director/a.

#### 4. *Definición del vestuario, bocetado final y contacto con los realizadores*

Cuando la propuesta es aprobada, la autora sostiene que el/la diseñador/a de vestuario debe hacer unos segundos bocetos más fieles a la idea que se va a materializar. Los bocetos deben ser de cada vestuario, en el caso de que un actor tenga varios vestuarios o cuando se trata de un grupo que aparece en escena en conjunto, como un coro, se puede bocetar todos los vestuarios juntos para visualizar cómo se visualizan en conjunto. El/La diseñador/a de vestuario le entrega los bocetos a los realizadores, esto quiere decir que los bocetos además de ser los más específicos posibles, deben además contener instrucciones y notas en las que se aclare completamente todo lo pertinente a las prendas. A veces, la autora propone, que



## **Imagen 7**

Propuesta de investigación de Juliana Osorio.

el/la diseñador/a puede bocetar un mismo vestuario desde diferentes puntos de vista para ayudar a los realizadores al momento de la construcción de las prendas. En el caso de que los vestuarios tengan varias capas de prendas, la autora aconseja bocetar las cada capa por separado.

### *5. Pruebas de vestuario*

Blood entiende que los diseñadores de vestuario, en general, no realizan ni compran el vestuario, esta tarea le corresponde a los realizadores y los asistentes. Sin embargo, el/la diseñador/a de vestuario debe ir a las pruebas de vestuario, y cuando sea necesario realizar los ajustes pertinentes.

Se puede decir que en los pasos 1 y 2 se utilizan principalmente las herramientas de diseño visual, en el punto 3 se empiezan a mezclar con las herramientas prácticas y en los pasos 4 y 5 ya toman protagonismo solo las herramientas prácticas.

### **2.2.4. Proceso de diseño de vestuario en el medio audiovisual de Juliana Osorio**

Tal como lo explica Juliana Osorio García (2016), el trabajo del/la diseñador/a de vestuario en el medio audiovisual puede dividirse, en general, en tres grandes etapas: preproducción, producción o rodaje y post producción. Teniendo en cuenta que este trabajo de grado se limita a estudiar los procesos de ideación y materialización a continuación se describe solamente la preproducción, que es la etapa en la que se pueden enmarcar estos procesos.

La preproducción, según sostiene la autora, es la primer etapa a la que se enfrenta el/la diseñador/a a la hora de formar parte de un proyecto. En esta es donde se llevan a cabo las diferentes tareas que le permiten pasar de lo intangible a lo tangible, pero también donde se organiza y se planifica, para que llegado el momento de comenzar el rodaje la tarea sea más práctica y se puedan sortear con facilidad los imprevistos. Osorio, a su vez, propone que la preproducción tiene una serie de tareas a realizar en un orden específico:

#### *1. Lectura y desglose del guión*

La primer lectura de guión es el primer momento de intimidad del vestuarista con la obra. Luego de esta primer lectura, la autora propone que se prosigue a subrayar y hacer anotaciones de los componentes de vestuario descritos por el guión, de los personajes e incluso dudas para luego consultar con el/la director/a. Posteriormente, se prosigue a hacer un desglose, que en palabras de Osorio es *“el análisis detallado y profundo de cada escena del guión, con la finalidad de enlistar las necesidades y requerimientos del vestuario en cada una de ellas, teniendo en cuenta características del contexto, el espacio, la acción y los personajes, para construir una especie de manual que servirá como guía en el diseño, reproducción y desarrollo del vestuario durante la preproducción, rodaje y postproducción de una película”* (p.27).

End



RR



Amor



Text on a piece of paper, partially obscured and illegible.



## 2. Investigación

Seguido al punto anterior, la autora plantea una investigación en la que el diseñador/a se sitúa y toma referencias. Dicha investigación puede variar de diseñador/a en diseñador/a por factores como su formación, sus intereses y recursos con los que se siente más a fin. Sin importar si la investigación proviene de libros de historia, revistas de moda, artículos científicos, arquitectura, artes plásticas etc., de ella se debe desprender necesariamente el *“lugar, momento histórico, costumbres y tradiciones, comportamientos, moda, tecnología, clima o estación, entre muchos otros que ayudarán a tener una idea más verosímil de la historia del guión”* (p.31).

## 3. Creación de personajes y propuesta de vestuario

Luego de la investigación, el/la diseñador/a ya puede tener una imagen mental de cada personaje, esta imagen se nutrirá una vez que se conozcan los actores, dependerá del/la diseñador/a cuánto permite que el actor aporte en este proceso, pero se debe considerar la comodidad y el confort del individuo que encarna al personaje, porque un vestuario incómodo puede ir en detrimento del trabajo del actor. En la creación del personaje se debe reparar en aquellas sensaciones o elementos del vestuario que el actor entienda importantes para su interpretación, ya que pueden aportar y enriquecer el vestuario.

Una vez que los personajes están conformados y se tiene una idea establecida del rol de cada uno de ellos, la autora sugiere proyectar mediante colores, siluetas, texturas, materiales, formas, entre otros, las sensaciones y características propias de cada personaje, las cuales pasarán más tarde a convertirse en prendas. Según sostiene Osorio, hay diseñadores que entienden que en esta etapa es imprescindible el boceto y el dibujo, mientras que otros trabajan directamente a partir de la volumetría. Una vez que se establece qué es lo que va a llevar cada personaje, *“la propuesta de vestuario finalizada debe ser aprobada en primer lugar por director de arte (o diseñador de producción) quien es el jefe directo del diseñador de vestuario; luego debe ser aprobada por el director”* (p.47).

## 4. Manejo del presupuesto

Osorio sostiene que una vez que la propuesta de vestuario está aprobada se la debe trasladar a números, eso implica comenzar a definir qué es imprescindible confeccionar, qué hay que comprar y qué se puede alquilar. También es importante definir qué prendas o accesorios son imprescindibles y otros que aportan pero si el presupuesto no alcanza podemos prescindir de ellos. Sin importar la dimensión del proyecto siempre hay un presupuesto limitado. La autora agrega que es imprescindible tener reservado un porcentaje del presupuesto para imprevistos para estar cubiertos ante cualquier eventualidad.

### 5. Prueba de vestuario

En esta etapa, Osorio plantea que este es el “*momento de la verdad*”, ya que todas las ideas se ven materializadas y se visualizan en el cuerpo del actor. Ante esta primera presentación del vestuario el/la diseñador/a debe defender con seguridad su propuesta, si bien debe estar abierto a cambios, tiene que pararse con seguridad ante su trabajo ya que si el mismo no está seguro de lo que presenta, es difícil transmitirles confianza a los actores. Es un momento de gran importancia para el/la diseñador/a, ya que puede evacuar dudas, verificar qué elementos funcionan, chequear que todo esté como lo pensó y resolver aquello que no haya resultado. También es el momento en que los directores ven materializado a los personajes que estuvieron en su cabeza durante mucho tiempo, si esta imagen se condice o supera las expectativas del/la director/a, la autora plantea que para el diseñador es muy satisfactorio.

### 6. Ajustes, acabados y aging

Finalmente, es el momento de realizar las modificaciones que se comprobaron necesarias luego de la prueba de vestuario. También se debe ir acondicionando el vestuario para el día de rodaje; dependiendo del caso, las prendas pueden llevar diferentes tipos de tratamiento de envejecimiento, manchas o roturas particulares. Osorio plantea que “*los personajes simbolizan personas reales, y como tal, deben ser verosímiles desde sus prendas. Un ser humano real, no estrena ropa todos los días, por lo cual un personaje que lo represente tampoco debe hacerlo. Solo en el caso de que el guión especifique que el sujeto compró ropa nueva y está estrenando sería aceptable, y eso que aun en estos casos, las prendas pueden haber pasado por al menos una lavada para no verse tan relucientes en cámara*” (p.63).

## 2.2.5 Cuadro comparativo 1: Fundamentación teórica

A continuación se presenta un cuadro comparativo donde se pueden visualizar las etapas de los procesos de diseño estudiados en la fundamentación teórica. En él se señalan las constantes y particularidades de los procesos de diseño tanto en la etapa de ideación como en la de materialización.

CUADRO COMPARATIVO 1 - FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

|                        | CÁTEDRA TTD - EUCCD  | SIMÓN SEIVEWRIGHT   | MELANIE BLOOD  | JULIANA OSORIO  | CONSTANTES                             | PARTICULARIDADES                     |
|------------------------|--|---|--|---|--|--------------------------------------|
| <b>IDEACIÓN</b>        | 1-Premisa y propuesta de trabajo   | 1-Propuesta de Brief<br>Herramienta utilizada: Brief  | 1-Análisis del texto   | 1-Lectura y desglose de guión   | Análisis y lectura de primer documento | Transmitir conceptos mediante signos |
|                        | 2-Investigación  | 2-Investigación<br>Herramienta utilizada: Brainstorming   | 2-Reuniones de producción  | 2-Investigación   | Investigación                          | Comunicar las ideas                  |
|                        | 3-Conceptualización<br>Herramientas utilizadas: mapas conceptuales, matriz de percepción | 3-Recopilación de datos de la investigación<br>Herramientas utilizadas: collage, moodboard, modelo 3D | 3-Propuesta de vestuario<br>Herramienta utilizada: paleta de colores       | 3-Creación de personajes y propuesta de vestuario<br>Herramienta utilizada: Modelado 3D | Generar una propuesta                  | Herramienta: Brief                   |
|                        | 4-Transmitir conceptos mediante signos   | 4-Diseñar a partir de la investigación<br>Herramienta utilizada: collage                              | 4-Definición del vestuario, bocetado final y contacto con los realizadores | 4-Manejo de presupuesto   |  | Herramienta: Brainstorming           |
|                        |  | 5-Comunicar las ideas   |  |   |  |                                      |
|                        |  |   |  |   |  |                                      |
|                        |  |   |  |   |  |                                      |
| <b>MATERIALIZACIÓN</b> | 5-Expresar conceptos de manera tangible  | 6-Realización de prendas  | 5-Prueba de vestuario  | 5-Prueba de vestuario   | Prueba y verificación                  | Ajustes, acabados y aging            |
|                        | 6-Análisis y verificación  |   |  | 6-Ajustes, acabados y aging   |  |                                      |
|                        | 7-Definición y culminación de la propuesta   |   |  |   |  |                                      |
|                        |  |   |  |   |  |                                      |
|                        |  |   |  |   |  |                                      |
|                        |  |   |  |   |  |                                      |
|                        |  |   |  |   |  |                                      |

PROCESO DE DISEÑO

## 2.3 Proceso de diseño según la experiencia de los estudiantes en UPIII y UPIV

### 2.3.1. Proceso de diseño en la Unidad de Proyecto III

La siguiente metodología a analizar surge del proyecto de Unidad de Proyecto III (2016), materia de la EUCD, donde se toma el caso del grupo en el cual dos de los integrantes son los mismos estudiantes que realizan este trabajo de grado. El tema central del proyecto fue el diseño de vestuario para una murga.

Para la realización de este proyecto se realizó una metodología en cascada. Esta propuesta metodológica surge de la propuesta de Burno Munari, la cual se adaptó a las necesidades y objetivos del proyecto de la UP. La razón de esta elección fue un proceso en el que se siguiera paso a paso, teniendo en cuenta la propuesta de clases en la que se avanza en cada corrección.

La secuencia de pasos en cascada es la siguiente:

1. *Problema - premisa*

Se presenta por parte de los docentes los lineamientos de UP y la propuesta de proyecto.

2. *Investigación*

Desde los módulos teórico y tecnológico se investigó sobre la el tema del proyecto propuesto en la premisa.

3. *Charla con la murga*

Para acercarnos al contexto para el que se iba a diseñar se realizó una entrevista grupal con la murga, en la cual participó la generación y también se llevaron a cabo visitas al club en que la murga ensayaba.

4. *Visualización de los conceptos a trabajar*

A partir de la investigación se abordan los conceptos a trabajar.

5. *Generación de texturas*

Se generaron texturas que en relación a los conceptos elegidos.

6. *Bocetar y definir vestuario a realizar*

A partir de las texturas se empezó a diseñar los trajes para la murga y se decidió cuál de todos se iba a materializar. La materialización dependía de la clase, ya que cada grupo diseñaba para un integrante diferente.

7. *Búsqueda de materiales*

A partir de la etapa anterior, se buscan los materiales necesarios para realizar el vestuario. Algunos se compraron y otros se tuvieron que generar a partir de materiales existentes en plaza.

8. *Realización de vestuario*

Se empezó a confeccionar el vestuario. A su vez se realizaron las

### **Fichas técnicas**

Documento en el que se detallan las características y métodos de realización de un objeto. En el caso de una prenda incluye: medidas, materiales, métodos de construcción, terminaciones, entre otros.

### **FODA**

“El análisis FODA es una herramienta de planificación estratégica, diseñada para realizar un análisis interno (Fortalezas y Debilidades) y externo (Oportunidades y Amenazas) en la empresa.” (Análisis FODA, s/f))

### **Focus group**

Esta herramienta consiste en invitar personas a hablar con un moderador capacitado para un producto, un servicio o una organización. “El moderador promueve un debate libre y sencillo, con la esperanza de que las interacciones del grupo revelen sentimientos y pensamientos reales.” (Kotler y Armstrong, 2012, p.111)

### **Imagen 8**

Foto del Registro fotográfico de UPIV

fichas técnicas de las prendas.

#### **9. Prueba de vestuario**

Se comenzó a realizar el vestuario y se realizaron pruebas de vestuario.

#### **10. Rectificar**

Tras las pruebas de vestuario se modificó lo que fue necesario: moldes, medidas, elección de materiales, entre otros.

#### **11. Finalizar vestuario**

Una vez rectificado, se finalizó el vestuario.

#### **12. Conclusiones**

Se concluyó sobre el proyecto en general, el trabajo con la murga, el proceso, la materialización y se realizaron observaciones para tener en cuenta a futuro. El vestuario se presentó al público en conjunto con los demás equipos de la generación donde la murga canta parte del espectáculo.

### **2.3.2. Proceso de diseño en la Unidad de Proyecto IV**

La siguiente metodología a analizar surge del proyecto de Unidad de Proyecto IV (2017), materia de la EUCD, donde se toma el caso del proyecto realizado por los mismos estudiantes que realizan este trabajo de grado. El mismo se basó en la investigación de una técnica, en este caso el collage, para la posterior generación de un producto.

#### **1. Entrega de premisa**

El equipo docente entrega una premisa en el que propone los lineamientos de la UP.

#### **2. Búsqueda de información y del estado de la técnica**

Una vez elegida la técnica, se hace una pesquisa sobre su estado y antecedentes que hayan trabajado con ella anteriormente. En esta parte se utilizaron las herramientas: foda, moodboard, matriz de percepción, focus group y mapa de impacto.

#### **3. Realización de entrevistas**

Se realizaron entrevistas participantes con personas calificadas con el objetivo de entrar en contacto con diferentes actores que hoy realizan la técnica.

#### **4. Síntesis de la información recabada**

Se desgrabaron entrevistas y se cotejaron con la información recabada hasta el momento.

#### **5. Propuesta de brief**

Se generó un brief donde se plantearon los lineamientos generales en los que se va a basar el proyecto. Se expuso la información reca-



## **Mapa de impacto**

Un mapa de impacto es un mapa mental construido durante una conversación, o serie de conversaciones entre stakeholders y miembros del equipo de desarrollo. La conversación se centra alrededor de cuatro tipos de cuestiones: ¿por qué?, ¿quién?, ¿cómo?, ¿qué? (Javier Garza, 2016)

bada hasta el momento a docentes y compañeros.

### *6. Propuesta de caminos a seguir y alternativas*

A partir del brief se proponen dos caminos a seguir (caminos proyectuales) y de cada uno de ellos alternativas de aplicación.

### *7. Elección de un camino y una alternativa*

A partir del intercambio con el equipo docente. Profundizar en la alternativa seleccionada. En esta etapa se vuelve a utilizar el mapa de impacto.

### *8. Generación de prototipos*

Se generan prototipos en relación a la alternativa elegida. Se realiza una experimentación matérica, análisis específico desde los diferentes módulos de la Unidad de Proyecto.

### *9. Materialización de una alternativa*

Se realizan las prendas que se propusieron. Para ello se generó la moldería por parte de los alumnos, se confeccionaron algunas cosas por los alumnos y otras por realizadores y finalmente se aplicaron texturas por parte de los alumnos.

### *10. Validación del proyecto*

Se ponen a prueba las prendas realizadas en personas del público objetivo.

### *11. Registro fotográfico*

Se hizo una sesión fotográfica y se generó un corto audiovisual con las las prendas realizadas.

### *12. Conclusiones*

Se concluye sobre el proyecto donde se evalúa el proceso realizado.

### **2.3.3. Cuadro comparativo 2: Experiencia académica**

A continuación se presenta un cuadro comparativo donde se pueden visualizar las etapas de los procesos de diseño que surgen de las experiencias en Unidad de proyecto III y Unidad de Proyecto IV. En él se señalan las constantes y particularidades de los procesos de diseño tanto en la etapa de ideación como en la de materialización.

CUADRO COMPARATIVO 2 - EXPERIENCIA ACADÉMICA

| UPIII   |   | UPIV                                    |   | CONSTANTES |  | PARTICULARIDADES |  |
|---|---|---|---|------------|--|------------------|--|
| <b>IDEACIÓN</b>   |   |   |   |            |  |                  |  |
| 1-Problema - premisa  | 1-Entrega de Premisa  | Premisa                                 | Propuesta de caminos a seguir y alternativas  |            |  |                  |  |
| 2-Investigación proyecto propuesto en la premisa. Herramienta utilizada: UPAC | 2-Búsqueda de información y del estado de la técnica<br>Herramientas utilizadas: FODA, moodboard, matriz de percepción, focus grup, mapa de impacto | Investigación                           | Herramientas:<br>Matriz de percepción y brief |            |  |                  |  |
| 3-Acercamiento al usuario y su contexto.                                      | 3-Realización de entrevistas  | Inmersión en contexto                   |   |            |  |                  |  |
| 4-Visualización de los conceptos a trabajar                                   | 4-Síntesis de la información-recabada   | Síntesis de la información en conceptos |   |            |  |                  |  |
|   | 5-Propuesta de Brief<br>Herramienta utilizada: Brief  |   |   |            |  |                  |  |
|   | 6-Propuesta de caminos a seguir y alternativas<br>Herramienta utilizada: Mapa de impacto  |   |   |            |  |                  |  |
|   | 7-Elección de un camino y una alternativa   |   |   |            |  |                  |  |
| <b>MATERIALIZACIÓN</b>  |   |   |   |            |  |                  |  |
| 5-Generación de texturas  | 8-Generación de prototipos  | Generación de pruebas y texturas        | Herramienta: Fichas técnicas                  |            |  |                  |  |
| 6-Bocetar y definir vestuario a realizar                                      | 9-Materialización de una alternativa  | Realización de vestuario                |   |            |  |                  |  |
| 7-Búsqueda de materiales  | 10-Validación del proyecto<br>Herramienta utilizada: focus grup   | Pruebas y verificaciones                |   |            |  |                  |  |
| 8-Realización de vestuario<br>Herramienta utilizadas: Ficha técnica           | 11-Registro fotográfico   | Conclusiones                            |   |            |  |                  |  |
| 8-Prueba de vestuario<br>Herramienta utilizada: evaluación ergonómica         | 12-Conclusiones   |   |   |            |  |                  |  |
| 9-Rectificar  |   |   |   |            |  |                  |  |
| 10-Finalizar vestuario  |   |   |   |            |  |                  |  |
| 11-Conclusiones   |   |   |   |            |  |                  |  |

### ***Biblia del personaje***

Esta es una herramienta que utiliza Mariana en las que va registrando la investigación que realiza sobre los personajes. En ella utiliza diferentes recursos, desde fotografías, dibujos hasta textos y muestras de materiales. En ella expone todo lo que construye sobre los personajes pero que no se explicita en el guión o libreto.

### ***Imagen 9***

Fotos del trabajo de Mariana en la película *La Redota*.

## **3. INTERACCIÓN CON DISEÑADORES DEL MEDIO LOCAL**

Con el fin de conocer cómo son los procesos de ideación y materialización de vestuario llevado adelante por diseñadores de vestuario locales, se recurre a tres diseñadores que hablaron sobre su experiencia en el rubro. Para la realización de dichas entrevistas se creó una pauta de entrevista<sup>8</sup> abordando puntos de importancia para el trabajo. Se procedió a grabar las entrevistas, y posteriormente se extrajo la información relevante según los ejes de interés del trabajo.

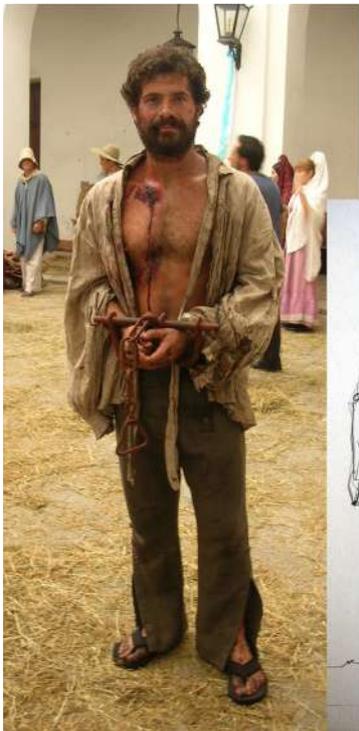
### **3.1. Mariana Dosil**

*Entrevista realizada el 13 de noviembre de 2018*

Mariana es Diseñadora textil reside actualmente en Montevideo. Egresada de la Facultad de Ciencias Sociales en el 2014 y del Centro de Diseño Industrial en el 2009 (actual EUCD). Desempeña su labor como vestuarista y como asistente de vestuario en audiovisual (ficción y publicidad), teatro y carnaval.

Mariana se describe como vestuarista en todos los ámbitos que le ha surgido trabajo. Ella es una vestuarista que no se limita a un solo rubro teniendo así experiencias muy diversas en torno al diseño de vestuario.

8. Ver Anexo I



El proceso de diseño de Mariana consiste en:

1. *Lectura de guión/libreto*

Según Mariana el proceso de diseño comienza cuando llega un guión/libreto o una idea del proyecto.

2. *Desglose de personajes*

Continúa con el desglose de los personajes, una caracterización, y genera lo que ella denomina la biblia del personaje, es decir todo lo que no te dice el guión, y se elabora hablando y coordinando con el/la director/a o el/la director/a de arte.

3. Reunión con el/la director/a y el/la director/a de arte

Se habla con el/la director/a o el/la director/a de arte y de ahí se comparten las referencias que tiene cada uno. El/La diseñador/a hace o le es asignada una carta de colores y texturas.

4. *Boceto de vestuario*

Se comienza a esbozar el vestuario.

5. Resolución de vestuario

Decide si se va a partir de cero, qué se va a mandar a hacer, qué se va a alquilar o qué se va a comprar.

6. *Prueba de vestuario*

Se hace una prueba de vestuario donde puede o no estar el/la director/a, ahí se prueban varias opciones y se define la más adecuada para el caso.

Mariana hace énfasis en que en los diferentes rubros en los que trabaja el proceso de vestuario se aborda de formas diferentes, aunque siempre ella se maneja con el proceso antes descrito. En carnaval, por ejemplo, no lee los libretos y va directamente al ensayo, habla con el letrista quien le transmite el concepto a trabajar y se proponen texturas o formas. Luego se pone en contacto con otros técnicos como el que hace la puesta en escena o el de la puesta de luces para coordinar el trabajo.

Por otro lado, en publicidad, trabaja con referencias de personas de la vida real, y en vez de generar una biblia, hace carpetas para cada personaje. Estas referencias las puede extraer de lugares cotidianos o de redes sociales. En ese sentido, Mariana afirma que a la hora de crear un personaje los diseñadores de vestuario, en general, se guían por prejuicios o estereotipos, dado que esto generan un contexto que le permiten al espectador entenderlo.

Mariana dice que dependiendo del contexto en que esté trabajando hay referencias que son más ilustrativas que otras. En carnaval y teatro se pueden usar referencias más abstractas, mientras que en el cine y en publicidad se usan referencias más concretas. Comenta que antes se expresaba sus ideas por medio

del dibujo a la hora de mostrar sus diseños, pero actualmente prefiere el modelado 3D directamente en el maniquí ya que le resulta una herramienta más tangible y donde se puede ir visualizando el resultado previo a su realización.

Si bien entiende que antes estaba más involucrada en la materialización, ahora, por un tema de tiempos les inviable, y delega esa tarea, pero nunca está ausente en esta etapa del proceso. Siempre deja muestras de lo que hay que hacer, dibujos, moldería o referencias muy claras. A la hora de delegar tiene que tener confianza en la persona a la que le delega la tarea, ya que muchas veces hay procesos que se realizan directamente sobre las prendas que no son reversibles y eso es una complicación de tiempo y dinero.

En cuanto al presupuesto, Mariana comenta que es una gran responsabilidad tomar la decisión de en qué se destina el presupuesto, ya que es un recurso limitado.

## 3.2. Felipe Maqueira

*Entrevista realizada el 19 de diciembre de 2018*

Es un artista textil que reside actualmente en Montevideo. Es miembro fundador del Centro de Tapicería del Uruguay - CETU, y hoy es docente en la EUCD dentro del Área Textil y en la EMAD en la Cátedra de Diseño de Vestuario. Desde 1991 se encuentra relacionado a proyectos teatrales desde la escenografía y el vestuario.

El proceso de diseño de Felipe consiste en:

1. *Lectura de guión/libreto*

Lo primero que hace es leer el libreto.

2. *Investigación*

Si se trata de una obra de época, realiza una búsqueda de datos históricos y utiliza referencias de la pintura, también utiliza como referencia diseñadores nuevos en proyectos de corte contemporáneo. A veces en conjunto con el actor crean una historia para darle contexto al personaje.

3. *Boceto de vestuario*

Luego boceta y realiza una carta de colores. Para esto emplea como técnica, el dibujo, utiliza habitualmente lápices de escribir, lápices acuarelables, acuarelas y témperas. Sus bocetos tienen un carácter técnico para que la modista entienda correctamente los detalles de confección. No hace demasiados detalles de rostro y pelo a no ser que estos tengan especial importancia para la caracterización. Además de realizar bocetos, para explicar o mostrar una textura específica modela en el maniquí.

## **Imagen 10**

Bocetos e investigación de Felipe Maqueira .

### *4. Reunión con el/la director/a*

Le lleva los bocetos al director/a a ver si está de acuerdo o si hay que hacer alguna corrección.

### *5. Reunión con actores*

Seguido al punto anterior se los presenta a los actores, ve los bocetos en los ensayos y en base a eso se realizan modificaciones en función de los movimientos y las acciones de los actores.

### *6. Resolución de vestuario*

Después sale en búsqueda de materiales y/o prendas para componer a los personajes, ya sea comprado o mandado a hacer. Mientras se da este proceso asiste a los ensayos.

### *7. Seguimiento de confección*

Luego sigue todo el proceso con la modista, a quien le lleva el boceto y con la que va trabajando paso a paso. Felipe cuenta que está muy presente en el proceso de confección desde la moldería hasta el cortado, ya que dada su experiencia y formación está capacitado para generar las prendas en conjunto con la modista y que el resultado final se parezca lo más posible a lo que pensó en primera instancia. Se maneja con el boceto del diseño, que es entregado a la modista, ella comienza a trabajar y en conjunto van modificando el vestuario hasta que se llega a lo deseado.

### *8. Prueba de vestuario*

Se realizan las pruebas de vestuario en las que él está presente para ver si hay que hacer modificaciones.

En cuanto a la hora de diseñar, Felipe resalta que es importante tener en cuenta el físico del actor, porque es el actor quien va a llevar las prendas, el diseñador no se puede encaprichar con su idea y tiene que considerar los diferentes cuerpos con los que trabaja. Entiende que el actor se debe sentir cómodo con lo que lleva puesto, ya que es él el que va a aparecer en escena.

Felipe comenta, además, que trabaja en conjunto con otros realizadores como zapateros, sombrereros y realizadores de bisutería, que sostiene que son oficios que se han ido perdido con el tiempo y es difícil conseguir alternativos en la actualidad. Entiende que de los mayores retos es encontrar modistas que se adapten a las necesidades del teatro, ya que las prendas utilizadas, a pesar de que parezcan prendas iguales a las que se utilizan en otros contextos, no son formalmente ni funcionalmente iguales, ya que tiene que aguantar muchos días de función, ser sometidas a la transpiración y a los variados movimientos de los intérpretes. Otro aspecto a tener en cuenta es que el actor pueda usarlo antes del estreno, ya que es importante que no parezca nuevo y que se note el uso, dotando de verosimilitud a la caracterización.



## Imagen 11

Backstage de La Espera, película en la que Paula trabajó como diseñadora de vestuario

### 3.3. Paula Villalba

Entrevista realizada el 26 de noviembre de 2018

Es Directora de arte, reside actualmente en Montevideo. Egresó de la EMAD en 1996. Se desempeña como docente en la EMAD y tallerista en su espacio Mundo Construido. Trabaja en el medio teatral como diseñadora de vestuario y escenógrafa desde 1996. En Cine como Directora de Arte. Diseña vestuario para murgas muy reconocidas en el ámbito local.

El proceso de diseño de Paula consiste en:

#### 1. *Lectura de guión/libreto*

Lee el guión impreso. Subraya lo que le parece importante.

#### 2. *Desglose de guión/libreto*

Saca los conceptos, el subtexto, lo que el texto evoca.

#### 3. *Investigación y búsqueda de referencias*

Etapas de documentación e investigación. La búsqueda puede ser de lo más diversa, “un libro de botánica de tu abuela”, nombra, lo denomina como un banco material intangible. Para Paula todo es referencia, todo lo que puedas relacionar con el proyecto con el que estás trabajando.

#### 4. *Boceto de vestuario*

Plasma sus ideas mediante bocetos, no siempre recurre al dibujo, depende para quien sea el boceto, si es para la modista o para el director.

#### 5. *Formación de equipo*

Etapas de concreción de las ideas o producción. Define el diseño, determina el equipo de vestuario, los materiales a trabajar, la intervención que se les van a hacer a los materiales, ve la cantidad de presupuesto con el que se cuenta.

#### 6. *Generación de presupuesto*

Realiza un presupuesto, por lo general lo separa en: honorarios, equipo de trabajo, realización, materiales y producción.

#### 7. *Presentación al director*

Presenta las ideas al director, le da mucha importancia a este momento donde despliega todo el mundo que generó en torno al proyecto, creyendo firmemente en lo que está presentando. Le parece importante sorprender en esta instancia. A la hora de presentar prefiere “lo analógico”, busca generar instalaciones donde los que reciben la información puedan tocar, ver, etc. Plasma todo su proceso mental en las presentaciones y la experimentación que hizo hasta el momento.



#### 8. *Materialización de prendas*

Elige diferentes modistas y técnicos dependiendo del rubro, porque tienen implicaciones diversas a la hora de confeccionar. Paula dice no cerrar sus diseños hasta las pruebas de vestuario, donde sigue realizando modificaciones.

#### 9. *Prueba de vestuario*

Prueba las prendas realizadas en los actores y modifica si es necesario.

### **3.4 Cuadro comparativo 3: Profesionales del diseño de vestuario del medio local**

A continuación se presenta un cuadro comparativo donde se pueden visualizar las etapas de los procesos de diseño que surgen de las entrevistas realizadas a diseñadores de vestuario del medio local. En él se señalan las constantes y particularidades de los procesos de diseño tanto en la etapa de ideación como en la de materialización.

CUADRO COMPARATIVO 3 - PROFESIONALES DEL DISEÑO DE VESTUARIO DEL MEDIO LOCAL

|                 | MARIANA DOSIL  | FELIPE MAQUEIRA  | PAULA VILLALBA                                    | CONSTANTES               | PARTICULARIDADES  |
|-----------------|--|--|---|--------------------------|---|
| IDEACIÓN        | 1-Lectura de guión/libreto   | 1-Lectura de guión/libreto   | 1-Lectura de guión/libreto                        | Lectura de guión/libreto | Formación de equipo con el que se va a trabajar           |
|                 | 2-Desglose de personajes<br><i>Herramienta utilizada: Biblia de personaje</i>                              | 2-Investigación y búsqueda de referencias  | 2-Desglose de guión/libreto                       | Desglose                 | <i>Herramientas: Biblia del personaje</i>                 |
|                 | 3-Reunión con Director/a y director/a de Arte<br><i>Herramienta utilizada: carta de colores y texturas</i> | 3-Boceto de vestuario<br><i>Herramientas utilizadas: carta de colores, modelado 3D</i> | 3-Investigación y búsqueda de referencias         | Investigación            |   |
|                 | 4-Boceto de vestuario  | 4-Reunión con Director/a   | 4-Boceto de vestuario                             | Boceto de vestuario      |   |
|                 |  | 5-Reunión con actores  | 5-Formación de equipo con el que se va a trabajar | Reunión con director/a   | <i>Herramientas: carta de colores y carta de texturas</i> |
| MATERIALIZACIÓN | 5-Resolución de vestuario  | 6-Resolución de vestuario  | 6-Generación de presupuesto                       |                          |   |
|                 | 6-Prueba de vestuario  | 7-Seguimiento de confección  | 7-Presentación al director/a                      |                          |   |
|                 |  | 8-Prueba de vestuario  |   |                          |   |
|                 |  |  |   |                          |   |
|                 |  |  |   |                          |   |
|                 |  |  |   |                          |   |
|                 |  |  |   |                          |   |
|                 |  |  |   |                          |   |
|                 |  |  |   |                          |   |

Seguimiento de confección

Resolución de vestuario

Prueba de vestuario

8-Materialización de prendas

9-Prueba de vestuario

## 4. CONSIDERACIONES FINALES

Como forma de concluir con el estudio de los procesos de diseño, se consideró pertinente comparar, finalmente, cuáles son las constantes y particularidades de los procesos de diseño en los tres niveles analizados: fundamentación teórica, experiencia académica y profesionales del vestuario en el medio local, se generaron dos últimos cuadros comparativos en los que se pueden visualizar por un lado las constantes de los procesos de diseño y por otro lado las particularidades de los procesos de diseño.

### 4.1. Constantes de los procesos de diseño

A partir del estudio realizado en este trabajo y de los cuadros expuestos podemos ver que, a la hora de diseñar vestuario, el uso de procesos de diseño ayuda a la labor de los diseñadores. Asimismo, se visualiza como los diseñadores que se estudian a lo largo del trabajo tienen pasos a seguir, algunos más y otros menos establecidos, pero a la hora de trabajar, todos proponen un plan de acción que siguen en los diferentes proyectos para los que diseñan.

En los cuadros comparativos se puede visualizar que hay pasos claves que se repiten. En cuanto a la etapa de ideación comienza con la **lectura de un primer documento** entregado por terceros, donde los diseñadores se acercan a un proyecto y establecen los lineamientos y los puntos de partida para comenzar a trabajar. El siguiente paso es la **investigación**, este implica una búsqueda de información que varía según corresponda el caso. A continuación se **genera una propuesta** donde se plantean los vestuarios, tomando eje la lectura del documento y como insumos la investigación. En la etapa de materialización se **realiza el vestuario** y se prosiguen a hacer **pruebas y verificaciones**.

| CONSTANTES DE LOS PROCESOS DE DISEÑO |  |   |   |
|--------------------------------------|--|---|---|
| FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA               | EXPERIENCIA ACADÉMICA                  | PROFESIONALES DEL DISEÑO DE VESTUARIO EN EL MEDIO LOCAL | CONSTANTES A RESALTAR   |
| IDEACIÓN                             | Análisis y lectura de primer documento | Premisa   | Lectura de primer documento (premisa, guón, libreto)            |
|                                      | Investigación                          | Investigación   | Desgloce  |
|                                      | Generar una propuesta                  | Inmersión en contexto                                   | Investigación   |
| MATERIALIZACIÓN                      |  | Síntesis de la información en conceptos                 | Boceto de vestuario<br>Herramienta: carta de colores y texturas |
|                                      | Prueba y verificación                  | Generación de pruebas y texturas                        | Reunión con director/a  |
|                                      |  | Realización de vestuario                                | Resolución de vestuario   |
|                                      |  | Pruebas y verificaciones                                | Prueba de vestuario   |
|                                      |  |   | Realización, pruebas y verificaciones                           |

## 4.2. Particularidades de los procesos de diseño

Una vez estudiados los procesos de diseño en la fundamentación teórica, la experiencia en las Unidades de Proyecto y las entrevistas a los profesionales del diseño de vestuario en el medio local, surgen algunas particularidades de los procesos de diseño que resultan interesantes de destacar. Estas particularidades refieren a pasos o herramientas que resultan útiles para el quehacer del diseño de vestuario, algunas de ellas son utilizadas en más de un proceso de diseño y otras son generadas por algunos diseñadores.

En cuanto a la etapa de ideación se pueden resaltar como pasos: la **propuesta de caminos a seguir y alternativas**. Como se explicó en el desarrollo del proceso de diseño de UPIV, este paso consiste en proponer varias opciones de aplicación del proyecto y se elige la que más se aplica y la que cumple con la mayor cantidad de requisitos que pueden ser establecidos por la premisa. Si se trabaja con un/a director/a o terceros resulta útil este paso, ya que se le brinda al equipo opciones para elegir colectivamente la que más se adecue al proyecto. En el caso de los medios teatral y audiovisual, se tendrían que contemplar los requisitos del guión o el libreto, y el/la director/a o director/a de arte y por los/as actores. Lo interesante de este paso es que al ponerlo en práctica se puede ver cómo desde una mismo punto de partida y unos mismos lineamientos se puede llegar a diferentes lugares.

Otro paso a resaltar es la **formación del equipo con el que se va a trabajar**. Este es un paso que a veces pasa por alto, pero que influye en los resultados finales. Por ello, a la hora de formarlo se debe tener en cuenta las habilidades de los integrantes para que se adapten lo más correctamente a los requerimientos del proyecto. En el caso del medio local los entrevistados proponen que muchas veces estos equipos se forman por el trabajo en conjunto de sus integrantes en proyectos anteriores, el valor de esta manera de formar equipos radica en que ya se conoce las formas de trabajar de cada individuo y de el equipo en su conjunto.

Siguiendo con las herramientas dentro de la etapa de ideación, la **matriz de percepción** se entiende como una herramienta práctica para trabajar los conceptos y pasarlos de lo intangible a lo visual en: colores, formas, siluetas, textura, materiales, etc. Varios de los diseñadores hacen hincapié en este traslado de las ideas ya que por lo general es el siguiente paso a la investigación y con una herramienta de este tipo se puede visualizar lo investigado.

Por otro lado, Mariana Dosil propone una herramienta que no aparece en ninguno de los otros procesos de diseños estudiados, esta es la **biblia de personaje**. Esta es un registro de la construcción de los personajes realizadas por el/la diseñador/a de vestuario. Los insumos utilizados en esta biblia pueden ser sugeridos por el guión o libreto, o también pueden ser propuestas desde el equipo de diseño de vestuario. Esta construcción se puede materializar en la herramienta mediante diferentes recursos: referencias visuales, referencias matéricas, textos, ilustraciones, entre otros.

| PARTICULARIDADES DE LOS PROCESOS DE DISEÑO   |  |  |  |
|--|--|--|--|
| FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA   | EXPERIENCIA ACADÉMICA  | PROFESIONALES DEL DISEÑO DE VESTUARIO EN EL MEDIO LOCAL  | PARTICULARIDADES A RESALTAR  |
| <p>Transmitir conceptos mediante signos</p> <p>Comunicar las ideas</p> <p>Herramientas: <i>Brainstorming y brief</i></p> | <p>Propuesta de caminos a seguir y alternativas</p> <p>Herramientas: <i>Matriz de percepción y brief</i></p> | <p>Formación de equipo con el que se va a trabajar</p> <p>Herramienta: <i>Biblia del personaje</i></p> | <p>Propuesta de caminos a seguir y alternativas</p> <p>Formación de equipo con el que se va a trabajar</p> <p>Herramientas: <i>Matriz de percepción y biblia del personaje</i></p> |
| <p>Ajustes, acabados y aging</p>   | <p>Herramienta: <i>Fichas técnicas</i></p>   | <p>Seguimiento de confección</p>   | <p>Seguimiento de confección</p> <p>Ajustes, acabados y aging</p> <p>Herramienta: <i>Fichas técnicas</i></p>   |
| <b>PARTICULARIDADES</b>  |  |  |  |
| <b>IDEACIÓN</b>  |  | <b>MATERIALIZACIÓN</b>   |  |

Cuando se trata de la etapa de materialización, los pasos que se destacan de los procesos de diseño estudiados son, en primer lugar, el **seguimiento del proceso de confección**. En este paso, el/la diseñador/a trabaja en conjunto con los realizadores, donde se pueden poner en común diferentes formas de construcción, terminaciones, materiales, y otras resoluciones. La importancia de realizar este paso es tener un control de la realización de las piezas, pudiendo modificar cosas que no funcionaron durante el proceso de confección y llegar al resultado deseado por el diseñador. Mediante este seguimiento, la pérdida de control sobre el resultado final es menor.

Otro paso a resaltar, sobre todo cuando se trata específicamente de los procesos de diseño de vestuario, ya sea para el medio teatral o el medio audiovisual, es el **ajuste, acabados y aging**. Este paso comprende la realización de diferentes procedimientos sobre las prendas para dotarlas de verosimilitud. Estos procesos por lo general tienden a envejecer las prendas, con el objetivo de dar a entender que las prendas son utilizadas cotidianamente por los personajes, y no es una prenda que se compró para poner en escena. Esta verosimilitud, como se explica en la fundamentación teórica, ayuda a que el público se centre en la historia y no le dé protagonismo a la ropa. Por lo general, estas intervenciones se realizan después de las pruebas de vestuario, por lo tanto se aprovecha a realizar otras modificaciones y ajustes relacionadas con la adaptación al cuerpo del actor y los movimientos que tiene que realizar.

En la etapa de materialización encontramos como herramienta que se utiliza en el proceso de diseño textil de la EUCD: **las fichas técnicas**, esta herramienta es de gran utilidad a la hora de mandar a confeccionar las prendas por terceros, ya que todas las dudas esenciales de confección que puedan surgir están ahí y evitan malos entendidos, es un respaldo para el diseñador y una herramienta que puede hacer más fácil el paso ya explicado anteriormente, seguimiento del proceso de confección.

Cabe resaltar dentro de las particularidades los aportes de la formación recibida en la EUCD al proceso de vestuario, entre los pasos encontramos: propuesta de caminos a seguir y alternativas y dentro de las herramientas: matriz de percepción, brief y fichas técnicas.

En cuanto a las etapas de ideación y materialización se puede considerar que en la primera el/la diseñador/a tiene un rol más activo, ya que de él dependen los diferentes pasos a seguir, mientras que en la materialización, donde la mayoría de los pasos son realizados por terceros, el diseñador tiene un rol de supervisión en vez de acción. Si bien el diseñador/a tiene un rol menos activo en la segunda etapa, ambas son de importancia y merecen atención para el buen desarrollo del proyecto y una resolución exitosa.

Finalmente, se puede decir que si bien el diseño de vestuario tiende a desligarse de su carácter formal como disciplina para entrelazarse con el mundo del arte, la experimentación y el trabajo sobre la incertidumbre, hay herramientas y pasos a seguir que no son posibles de saltar para lograr un buen proceso de

vestuario, y que en este sentido el diseño textil tiene mucho para aportar al vestuario.

# 5. FUENTES DE INFORMACIÓN

## 5.1 Bibliografía

Barbieri, D. (2017). *Costume in Performance. Materiality, Culture and the Body*. London, United Kingdom: Bloomsbury.

Kotler, P. Armstrong, G. (2012). *Marketing*. CDMX, México: Pearson

MacLaurin, A., Monks A. (2015). *Costume: Readings in the Theatre Practice*. London, United Kingdom: Palgrave Macmillan.

Nadoolman, D. (2012). *Diseño de Vestuario*. Barcelona, España: Blume.

Nadoolman, D. (2014). *Costume Design: Defining Character*. Beverly Hills, United States: AMPAS.

Osorio Garcia, J. (2016). *Gestión del Diseño de Vestuario en una Producción Cinematográfica* (Tesis de grado). Universidad Pontificia Bolivariana.

Seivewright, S. (2011). *Diseño e Investigación*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.

## 5.2. Webgrafía

Análisis FODA. (s/f). FODA: Matriz o Análisis FODA: Una herramienta esencial para el estudio de la empresa. Recuperado de: <https://www.analisisfoda.com/>

Book Art & Design. (2019). Felipe Maqueira. Recuperado de: <https://www.bookart.com.uy/felipemaqueira>

Cátedra Taller Transversal del Diseño. (2014) Proceso de diseño. Recuperado de: <http://www.fadu.edu.uy/taller-transversal-diseno/files/2014/10/PROCESO-DE-DISE%C3%91O.pdf>

Diseñofilia. (s/f). Cómo hacer un brief de diseño. Recuperado de: <https://www.disenofilia.com/como-hacer-un-brief-de-diseno/>

GENESE0. (s/f). Melanie Blood. Recuperado de: <https://www.geneseo.edu/arts/blood>

Javier Garzas. (22 de abril de 2016). Descubriendo el qué: Mapas de Impacto. Recuperado de: <https://www.javiargarzas.com/2016/04/descubriendo-mapas-impacto.html>

Linkedin. (2019). Melanie Blood. Recuperado de: <https://www.linkedin.com/in/melanieblood>

Mariana Dosil. (2019). Contact. Recuperado de: <https://www.marianadosil.com>

Museo del Azulejo. (2019). Felipe Maqueira. Recuperado de: <http://azulejo.montevideo.gub.uy/curriculum-del-artista-felipe-maqueira>

Paula Villalba. (2014). CV. Recuperado de: <http://www.paulavillalba.com.uy>

Queen Mary University of London. (s/f). Dr Aoife Monks, BA PhD (Trinity College Dublin). Recuperado de: <https://www.qmul.ac.uk/sed/staff/monksa.html>

Real Academia Española. (2019). Recuperado de: <https://dle.rae.es/?w=diccionario>

Royal Opera House. (s/f). Jenny Tiramani. Recuperado de: <http://www.roh.org.uk/people/jenny-tiramani>

UAL. (s/f). Donatella Barbieri. Recuperado de: <https://www.arts.ac.uk/research/ual-staff-researchers/donatella-barbieri>

Wikipedia. (22 de marzo de 2019). Deborah Nadoolman. Recuperado de: [https://en.wikipedia.org/wiki/Deborah\\_Nadoolman\\_Landis](https://en.wikipedia.org/wiki/Deborah_Nadoolman_Landis)

Wikipedia. (26 de diciembre de 2017). Patrice Pavis. Recuperado de: [https://es.wikipedia.org/wiki/Patrice\\_Pavis](https://es.wikipedia.org/wiki/Patrice_Pavis)

### 5.3. Referencias de imágenes

#### *Imagen 1*

Hemming, L. (s/f). Boceto de doncellas de Topsy-Turvy. [Imagen]. Recuperado de Nadoolman (2012).

#### *Imagen 2*

Hemming, L. (s/f). Frame Topsy-Turvy. [Imagen]. Recuperado de Nadoolman (2012).

*Imagen 3*

Weiss, J. (s/f). Boceto de Julie Weiss para Frida Kahlo. [Imagen]. Recuperado de Nadoolman (2012).

*Imagen 4*

s/d. (s/f). Collage [Imagen] Recuperado de Seivewright (2011).

*Imagen 5*

s/d. (s/f). Moodboard [Imagen] Recuperado de Seivewright (2011).

*Imagen 6*

La casita de Wendy (8 de marzo 2019) sin título.[Imagen] Recuperado de : <https://www.instagram.com/p/BvJkv5xH0FH/>

*Imagen 7*

s/d. (s/f). Investigación para película 300. [Imagen]. Recuperado de J. Osorio (2016).

*Imagen 8*

Gratarola, J. (2017). No doy más. [Imagen].

*Imagen 9*

s/d. (s/f). El vestuario. [Imagen]. Recuperado de: <https://laredota.wordpress.com/2010/12/08/el-vestuario/>

*Imagen 10*

Fotos tomadas por los autores de este trabajo.

*Imagen 11*

s/d. (2014). La espera. [Imagen]. Recuperado de: <http://www.paulavillalba.com.uy>

*Imagen en tapa*

Fotos tomadas por los autores de este trabajo.



## 6. ANEXOS

### Anexo I - Pauta de entrevista Rol del diseñador

#### *Rol del diseñador*

¿Cómo describirías tu trabajo?

¿Realizás alguna tarea que entendés que no son pertinentes para un diseñador?

¿Entendés que el trabajo que hacen los vestuaristas se ve invisibilizado?

¿Cuál es tu mayor reto a la hora de diseñar en esta área?

Dado que te despeñas en vestuario pero en diferentes rubros, ¿con cuál te sentí más cómodo?

Según tu experiencia ¿cuál sería el recorrido que debería hacer un diseñador joven que se quiera dedicar al vestuario para formarse?

Una vez definida la propuesta de vestuario ¿Cuándo entendés que termina tu trabajo?

¿Consideras que el trabajo del vestuarista es una tarea individual?

¿Cómo se ve afectado el vestuario por el resto de las áreas que intervienen en un proyecto?

¿Qué factores que no son inherentes al vestuario tenés en cuenta a la hora de proyectarlo?

¿Considerás que en tus diseños queda plasmado tu sello personal? Si es así ¿Cuál sería? ¿Qué características tiene?

#### *Proceso de diseño*

¿Cómo definirías tu vínculo con el director?

¿Considerás que trabajar constantemente con el mismo director es positivo?

¿Qué tanto dejás que la opinión del director influya en tu trabajo?

¿Hasta cuánto sentís que el director puede intervenir en tu trabajo para trabajar libremente?

¿Podrías hacernos una breve descripción del proceso que llevás a cabo para diseñar a la hora de enfrentarte con un proyecto?

En tu proceso, ¿cuáles son las tareas esenciales que debe llevar a cabo el diseñador?

¿Cuál es el primer paso que realizás una vez leído el guión?

¿Cuáles son los elementos que empleás en el vestuario para comunicar el guión?

¿Ayuda que en el guión haya acotaciones sobre el vestuario?

¿Cuáles son las mayores complejidades a la hora de diseñar un vestuario?

A la hora de trabajar, ¿te son de utilidad las referencias?

¿Usás referencias contemporáneas o antiguas?

¿Qué medio expresivo elegís para plasmar tus ideas?

A la hora de representar tus ideas ¿realizás primeros bocetos para vos y pasás en limpio para mostrárselo a terceros?

#### *Materialización*

¿Cómo pasa el vestuario de ser una idea a algo tangible?

¿Con quiénes contás para materializar el vestuario?

¿El vestuario es un elemento de la obra que funciona solo o que solo cobra sentido en conjunto con otros elementos?

¿Estás pendiente de la materialización del vestuario o te es ajeno?

¿Realizás los vestuarios de cero o reutilizás prendas? ¿Por qué?

### *Presupuesto*

- ¿El presupuesto influye en los resultados? ¿De qué forma?
- ¿Altos presupuestos significa buenos resultados?
- ¿Qué es en lo que más se invierte?
- ¿Considerás que el poco presupuesto estimula la creatividad?

### *Mantenimiento*

- ¿En qué casos los vestuarios deben ser mantenidos una vez terminada la función?
- ¿Entre función y función hay algún proceso a realizarle al vestuario?
- Si lo hay ¿quién se encarga de realizarlo?

## **Anexo II - Transcripción de la entrevista con Mariana Dosil**

*Entrevista realizada el 13 de noviembre de 2018*

Entrevistadores (E) - ¿Cómo describirías tu trabajo? ¿A qué te dedicas?

Mariana (M) - Soy vestuarista básicamente, en todos los ámbitos que se pueda o que me ha surgido trabajo. Hago publicidad, cine, teatro carnaval, danza. Lo que vaya pintando lo voy haciendo, es básicamente ese mi trabajo.

E - ¿Sentís que realizás tareas que no son tanto de vestuarista a pesar de que estés llevando a cabo ese rol?

M - Yo que sé, son parte un poco del rol. O sea depende en qué ámbito, pero muchas veces se podría decir que manejar un presupuesto me excede en mi rol, pero básicamente es parte de mi rol, o hacer una liquidación, o ir a una reunión de producción. Y si, no tenés una reunión de producción, tenés una reunión con el director, o con los que escriben en carnaval, en una obra de teatro sería con el director, en una película también con el director o con el director de arte. O/y manejar un presupuesto, porque manejar un presupuesto, llevar las cuentas, hacer una liquidación, es parte de mi tarea.

E - ¿Lo hacés orgánicamente?

M - Y si son parte, armar un presupuesto. Y transar con un extra en una película, o con un actor, con un bailarín. Hay un poco de psicología, muchísimo, que es parte. Los compañeros que hacen arte en una película transan con los peones, con los muebles, y yo tranzo con la gente, pero no me parece que haya tareas que diga "esto no me corresponde" y lo terminás haciendo. Me parece que sí te corresponde.

E - ¿Sentís que el trabajo de los vestuaristas está invisibilizado?

M - Sí, pienso... no lo digo yo esto que te voy a decir, por ejemplo en una película donde el vestuario no es lo más importante, que son la mayoría, si tu trabajo pasa desapercibido es porque está bien. Lo que está me parece, no sé si la palabra es invisibilizado, es como... menospreciar el rol, eso si, es tipo "ahh el vestuario que lo haga cualquiera", "yo tengo una sobrina que le gusta la moda, que le gusta vestirse y tiene un poco de buen gusto, y ta, la traemos a la sobrina". Ta dale, yo soy de la idea de dale, llevá a la sobrina, y suerte.

E - ¿Tranca alguien que no esté formado?

M - Algunas cosas sí puede hacer, capaz que un comercial de Tienda Inglesa medio light o un comercial de Mister Músculo,

la señora ahí con un vestidito lindito limpiando el piso, una señora, ta capaz que sí, con un poco de... pero donde te pase algo en el rodaje y tengas que resolverlo, suerte. No es que necesites una vestuarista sí o sí, y alguien formado, hay cosas que si se resuelven con un poco de buena cintura, y te voy a decir una cosa, más que mi formación una cosa que he descubierto con el paso de los años que corre para todo es el sentido común. Entonces si tenés un poco de buen gusto, sentido común, que sé yo y te vas manejando, sí, hay gente que trabaja así. Hay gente que trabaja en publicidad que no se formó, fue aprendiendo, que mucho te lo da la práctica. Pero ta, también te pasa eso, carnaval, "traemos a una gurisa nueva", bueno dale. Y también hay cosas que te las da la experiencia, no solo la formación, más allá de que yo hace muchos años que salí del Centro de Diseño, cuando me cruzo con gente formada en el Centro de Diseño directamente, tienen otra formación que prefiero, por ejemplo si tengo que elegir una asistente.

E - Decís que preferís la formación del centro de diseño ¿a qué?

M - A otros lugares directamente. Los prefiero. Yo soy asistente, muchas veces trabajo como vestuarista y también como asistente. De hecho, ahora estoy trabajando en un proyecto que estoy como asistente. Yo fui asistente muchos años y lo sigo siendo, y ta, de hecho sí, los asistentes probás, más o menos ves, a ver qué hacés, cómo estás formado, pero ta, sabes por ejemplo que contratás a alguien para hacer una peli o una cosa así que capaz que tiene que hacer un trabajo más de mirar el monitor, y de relacionarse y otras cosas, pero sabés que "che hay que hacer un dobladillo", yo sé que una persona del Centro de Diseño capaz que un dobladillo lo sabe hacer, que sabe agarrar una trincheta. Y que a veces no son parte, pero todo es parte.

E - ¿Cuál es tu mayor reto a la hora de diseñar?

M - Yo creo que el mayor reto a esta altura, es como un proyecto grande, donde tenga que manejar un equipo grande, la organización, como hacer funcionar un equipo. Hay en vestuario, que a mí eso me gusta mucho de mi trabajo, como mucho trabajo en equipo, demasiado, como que realmente tú tenés que confiar en tu equipo y siendo parte como asistente o dirigiendo en equipo. Y de hecho, en cine o en publicidad algo que pasa que es muy claro, que es como un gran equipo de muchos equipo chicos y todos los engranajes tienen que funcionar, porque si hay alguno que "crrggh", toda esa cadena se tranca.

Y eso lo ves tal cual, todo eso que te dicen “vamos a trabajar en equipo, vamos a hacer una entrega en equipo...” y zaraza, es real. Y pasa en todo, en teatro pasa, en el cine es clarísimo, en publicidad es clarísimo, y en carnaval también. Y todos tiran para el mismo lado porque el vestuario es para algo, vos sos parte de otro engranaje, tenés que trabajar directo con el iluminador, directo con el director, con el sonidista, te empezás a dar cuenta que estás como metido en una rueda donde todo tiene que funcionar.

E - ¿Cuál es el área dentro de vestuario donde te sentís más cómoda?

M - Lo que me gusta más... hay dos cosas que me gustan más: el cine, y en el carnaval siento una libertad que no siento en ningún otro lado y además hay una satisfacción inmediata de lo que uno hace, realmente es un sacrificio, no hago carnaval por plata, lo hago porque me gusta, cobro, pero cobro bien, para que me rinda, pero no es algo que haga por plata, yo creo que nada de lo que hago lo hago por plata, un día empecé a cobrar y fue como mágico. En el carnaval lo que pasa es que es como más inmediato y hay una cosa de que cuando se abre el telón en el teatro de verano... ta. No sé si les gusta el carnaval o si alguna vez vieron, pero a mí además me gusta el carnaval, además de gustarme hacer vestuario, me gusta ver carnaval entonces es como ta. Y esto que les estoy diciendo se lo he escuchado decir a gente que no le gusta el carnaval, que lo hacen solo porque les gusta hacer el vestuario. Y en el cine hay una cosa, eso que te digo, de los equipos y el funcionamiento y de que todo engrane y de que todo tiene que estar muy pensado de antemano para que eso empiece como a engranar, de que se filma en desorden, tenés que estar como previendo todo, y el mundo de los personajes y cómo los personajes conviven entre sí, y este convive con este, este está en esta casa, pero después se va a este lado y se encuentra con este, entonces este vestuario tiene que funcionar en esta locación y en esta otra y con este personaje y conviviendo con este otro. Como ese tipo de cosas que tienen muchos aspectos y además que son equipos, en general, grandes. O sea que si hay una propuesta de cine dejo cualquier otra, incluso he dicho que no a carnaval por cine.

E - Cuando estás trabajando en un proyecto, ¿cuando decís “hasta acá es mi trabajo”?

M - Bueno, en producción que es donde yo empecé a trabajar, están muy bien marcados los límites, se pueden empezar a desdibujar, por ejemplo mantas para los extras, vestuario abriga a la gente. No, vestuario te da una mano, pero algo que yo repito y la gente se reía, a mí si el actor está vivo o muerto de hipotermia, mientras esté vestido problema tuyo. Que el actor está vivo y feliz es un problema de dirección, que el actor esté vestido es problema mío. Una campera en una silla, ¿es de arte o de vestuario? Es de arte. Hay muchas cosas que ya están recontra claras. Un bastón, si el guión dice el tipo trae un bastón en la mano, es de arte, si vos le pones un bastón porque es un lord francés y te parece que el bastón agrega es vestuario, y así todo. Y después carnaval, “che Mariana vamos a hacer unos cartelitos así como de prohibido”: sí, yo te los hago pero es utilería eso.

E - ¿Y ahí también está super claro o en carnaval se desdibuja más?

M - En carnaval se recontra desdibuja todo, porque si te pueden igual decir de escribir, terminás escribiendo como un infeliz. “Che, habría que hacer tal cosa”, y la verdad que a mí no me cuesta nada hacerlo, o les decís “mirá, esto no puedo hacerlo no me da el tiempo”. No es que siempre tengas que estar poniendo ahí unos límites, no me parece una cosa pesada eso, que me recaiga, que siempre tenés que estar como diciéndoles. Y por ejemplo yo qué sé, en publicidad pasa que hay como más fricción entre los equipos, que tenés que estar diciendo esto no me corresponde. Yo en realidad que soy una persona que le gusta mucho trabajar en cine y en cine no pasa eso, hay como más cooperación en vez de fricción, es como: “- Che ¿te podés encargar de esto? - Bueno si me encargo”. O sea ya está claro, están como las reglas muy claras y eso está bien. O por ejemplo usar el asistente de otro, que eso se recontra hace, pero siempre hay que pedir permiso. Pero me ha pasado: “- ¿Dónde está mi asistente? - Ah no, fue a...”. Eso no, pero ta eso es parte del funcionamiento y de también que tu asistente entienda que puede ir a ayudar, pero me tenés que avisar a mí que vas a ir a ayudar. Y ta, y eso es parte un poco de los límites, es algo que se marca pero no es algo que me pese.

E - ¿Cuál es la formación que opinás es mejor para un vestuarista?

M - Bueno, me parece que el Centro de Diseño es una buena escuela, me parece que por la gente que conozco formada de la EMAD, es una muy buena escuela, porque tienen conocimientos que nosotros no tenemos de iluminación, de luz, de estructura, de escenografía. Conozco poca gente formada de los privados y no tienen la misma formación, a veces les decís “hay que cortar esto”, y los ves que agarran una trincheta y decís “¡paal!”.

E - Y Más allá de la formación académica, ¿cuáles creés que pueden ser los primeros pasos a seguir?

M - Yo fui asistente mucho tiempo, siento que muchas cosas las aprendí siendo asistente. Tenés que empezar como aprendiendo al lado de alguien o formando parte de equipos grandes pero no dirigiéndolos. Porque además cuando uno es asistente empieza a ver lo que le molesta, lo que no te gusta que te pase. Entonces yo trato de cuando soy jefa, no llamar a mis asistentes un sábado de tarde, si puedo, anotarme y el lunes de mañana decirle todo. O no sé, cosas que te van pasando. A mí me ha pasado que he trabajado con mucha gente que ha venido de otro lado, entonces me parece que eso dio a mi formación. Y en carnaval también empezás como asistente y con el tiempo vas aprendiendo, yo soy muy lengua larga y con el tiempo aprendí a callarme la boca, eso lo aprendí de asistente, si me hubieran mandado directo a hacer la vestuarista, no estaría acá, hubiese sido un desastre, y sí, y que las sigo haciendo, pero uno va ahí. O mandarte macanas como asistente no pesan tanto, o siempre hay un responsable y también eso te enseña a que cuando vos sos la jefa en la puta vida vas a mandar al frente. Vos sos la responsable de todo lo que haga todo tu equipo.

E - ¿Cómo creés que el vestuario se relaciona con estos otros equipos de los que veníamos hablando?

M - Lo que pasa que cuando hablamos de vestuario hablamos de un espectáculo, o una peli, o lo que sea, y en realidad estás todo el tiempo relacionado. En el cine tu jefe directo es el director de arte, en realidad el vestuario es parte del arte en la película. Si tenés un buen director de arte que te guía que sabe para dónde vas o que te tire directivas claras, funciona. Por ejemplo una vestuarista generalmente no va a las vistas de locaciones. Yo cuando llego a la locación, a donde vamos a filmar ya estamos filmando, es el día del rodaje. Entonces, si el director de arte me tiró una buena directiva, yo llego y está buenísimo lo que veo, pero también me ha pasado de llegar y que la casa esté mucho más destruida de lo que yo me imaginé, entonces el vestuario debería estar mucho más destruido o mucho más sucio. También me ha pasado de llegar y que el director me pedía algo super estridente de color y yo pensaba ¿te parece? ¿tan estridente?, él me decía que sí, que iba a funcionar y una vez que llegaba a la locación era super oscura, todo apagado y decís “pa, tenía razón”.

E - Y si te pasan esas cosas como lo que decías de llegar y que la locación esté más ruinoso ¿Qué hacés?

M - O la tratás de remar en el momento o cambiás, esto que pensamos no va más o ensuciamos esto en dos minutos. ¿Y si te pasa al revés? Tenés que cambiar el vestuario o cambiar el color, eso pasa. Cuando armás la situación, no sé, una familia comiendo, cuando armás hay uno ahí que te hace un ruido y si tenés otro vestuario, que en general lo tenés, lo cambiás. Y vas cambiando, “esto no está funcionando”, “esto se vio mucho”, como que ahí empezás a jugar según lo que ves, pero en el cine a veces te pasa que probás algo, funciona, después vas a filmar otra cosa, y decís “esto acá lo cambiaría, pero ya filmamos”. Ya está, pero bueno cosas del cine. Creo que no te quedas después totalmente conforme con todo, o me ha pasado también que te sacan escenas, entonces personajes que tenían todo un desarrollo y había cosas que se entendían más. Por ejemplo en un comercial, vos tenés que dar mucha información en poco tiempo y muy clara, entonces, no podés explayarte, y vas mucho a los cliché y que la información sea clara y directa, pero en una peli que tenés como otros elementos para explayarte, pero te sacan escenas en el medio y el personaje quedó ahí y pensás “esto no se entiende, me sacaste la mitad de la película”. Eso es montaje, les quedó larga, les quedó corta, es totalmente montaje y estás en manos de otro. Pero me parece que eso es divertido también. U otra cosa que me ha pasado, en murga es que el tipo cantó la retirada y no se puso la chaqueta, y ta que vas a hacer, hay cosas que escapan a lo que vos podés controlar, o un murguista que usa arremangado, yo tengo colegas que dicen “ahh pero no puede ser” y yo, tipo ta, yo qué sé transemos con eso porque tampoco podés estar ahí con un puñal. También me importa muchísimo cuando un actor me dice “no estoy cómodo”, yo ahí cambio, no está bueno que eso pase, lo mismo con un murguista ya le busco la manera, porque ta el que se para ahí adelante de cinco mil personas es él, yo estoy en la tribuna, ahí nadie sabe quién soy, o sea, si no me conocés yo paso desapercibida, pero el que se para ahí a defender eso que hice yo es él, y si te dice esto es una mierda, ta, ¿qué vas a hacer?

E - ¿Considerás que tenés un sello personal en tus trabajos? ¿Cómo lo definirías?

M - Sí, pero no sé como definirlo. Bueno, por ejemplo, yo trabajo mucho con una vestuarista y me ha tocado estar en una película tres de la mañana y el director quiere cambiar algo y tengo que definir yo. Ahí yo sé lo que yo haría y sé lo que ella haría y no es lo mismo. Y ahí hago lo que ella haría porque es su película, pero también se puede dar que le diga al director yo haría esto, y Alejandra haría esto otro y la decisión es del director. O “Alejandra haría esto otro, yo no puedo hacerlo porque no tengo lo que necesito”. Eso es lo bueno de lo que hablábamos antes del mundo de las jerarquías y los equipos, siempre hay alguien que tiene la última palabra. En un comercial es el cliente, en una peli es el director, vos podés argumentar decir “chuchucucu” pero... Y en carnaval sobre el vestuario la que decide soy yo.

E - ¿Cómo definís tu vínculo con el director? ¿O con el encargado del proyecto?

M - ¿En qué sentido?

E - Si es cercano, y a la hora de desarrollar tu trabajo ¿cuánto influye?

M - Es re cercano. Pero depende en los directores, y también están los directores de arte. Depende con quién estés trabajando. En un comercial no pinchás ni cortás. En una peli sí, en algunas pelis opinás más, en otras opinás menos; en unas te preguntan más, en otras menos. Y vos tratás de defender algunas ideas, hay causas perdidas pero hay cosas que tratás de defenderlas, “che, esto así no, por esto, por esto y por esto”. O confían en mí, ponele el año pasado me pasó que le dí el vestuario a la murga el día antes al teatro de verano, el de la retirada, y fueron a hacer un tablado, y cuando volvieron me dijeron: “no nos gusta”, “queremos ir con el vestuario de la presenta”, y ta, era un vestuario que era todo transparente, y yo estaba jugando solo con la luz, apelar a la luz y a que... lo voy a nombrar a Martín Blanchet que estaba en las luces y es un genio. Yo había hablado con él, le había dicho: “mirá Martín, quiero hacer esto, ¿te parece que funciona?”. Él me dijo que sí, yo dije “perfecto”, yo estaba jugando al Teatro de Verano, y los tabladitos no me estaban importando. No tengo las luces que tengo en el Teatro de Verano en el tablado y este vestuario funciona con las luces nada más. Y ta, a los murguistas medio que no les gustaba, y murguistas que siempre respetan y siempre vienen en una buena a decir las cosas, vinieron con la mejor y me dijeron “pah, no nos gusta”. Y ahí como que hablé con ellos, les expliqué todo esto, además ellos normalmente ven un traje solo, y un traje nunca es un traje, son trece trajes parados ahí y los tratás de convencer y les decís “confíen en mí”. Y también una misma, les decís “confíen en mí”, pero estás cagada hasta las patas, ¿y si no funciona?, porque Martín dijo que funcionaba, pero si no funciona, porque no hay forma de probar, es el Teatro, y el Teatro y no hay manera. Y a veces ves cosas les decís “confíen” y después los ves y decís “jeto es una mierda!”. Yo siempre trato, venga de donde venga, que la opinión, si alguien viene a plantearte algo, por lo menos considerarlo, o por lo menos el porqué hice esto que hice, que a veces te quieren cambiar cosas por capricho, y ta, no. Distinto es en un comercial, en un comercial te dicen: “- Esto verde. - Ahh, ¿verde lo querés?, ahora tengo todo hecho rojo, pero va verde, lo hacemos verde” y ni me toco, porque es así y me

parece que están demás ese tipo de cosas. No sé, vamos a vestir una tribuna de cien, ayer eran rosados ahora son verdes: “¿Verdes? Ay, disculpá lo cambiamos”. ¿Tenés plata para pagarlo? Estamos todos bárbaros, me importa un bledo, se hace. Pero ta, es un vínculo ahí que es, depende con quién sea, si es más cercano o menos cercano, y hay directores que no te permiten preguntar nada, y hay directores que son mucho más cercanos, y hay directores de arte que no te guían y hay directores que sí, y hay directores que no están en las pruebas de vestuario y hay directores que sí, que dicen: “No, mandame una foto”. Y no es lo mismo, está bueno que estés en la prueba de vestuario, a veces no podés estar, y ta, pero ese tipo de cosas. Entonces ahí sentís que menosprecian el vestuario. Ponele que te piden que le saques una foto vos con el celular y no es lo mismo, no soy fotógrafa. Tengo compañeras que sí andan mejor, yo la verdad no sé hacerlo, entonces si querés que rinda y que quede bien, lo venís a ver en vivo que es lo que sé hacer, vestirme a la gente. O me mandás un fotógrafo que ilumine que haga todo y sacan ustedes las fotos, si se lo vas a mandar a una agencia por foto, no me mandes a mí al muere. Me estás mandando a al muere porque después la inútil es la vestuarista. Además este es un rol de muchas mujeres, en un mundo machista, entonces pasa esto, “ahh la boba esta de vestuario”. Y ta, luchás contra eso, y en carnaval ni te digo. Me pasó ahora, el año pasado, que vinieron unos chilenos a la murga y ahora hay mucha murga uruguaya en el norte argentino, en Chile, como que se propagó muchísimo, hacen murga uruguaya en pila de lugares, y entonces vienen fascinados a ver el carnaval real. Y la chilena estaba ahí me preguntó cómo hacíamos los sombreros, y esto y lo otro, “¿y esto cómo lo armaron?”. Y zaraza y en un momento me preguntó “¿y vos sos la novia de alguno acá, sos la hermana?”, y yo...viste cuando decís: “pahh, qué difícil chilena, mirá yo estoy en esta murga mucho antes que la mayoría”. No veía viable que a mí me hubieran contratado por eso, que yo estuviera por eso y que me respetaran como me respetan. Pero te pasa de todo.

E - ¿Cómo es tu proceso de diseño?

M - Bueno, empezás, primero llega un guión, un libreto o una idea. Por ejemplo, ahora estoy trabajando en Gutenberg que es un espectáculo que van a hacer en el Antel Arena, estoy como asistente en este caso, pero es básicamente como te llega, vamos a hacer esto, una idea de lo que se va a hacer, ahí o en un comercial también te llega un guión. Una vez que tenés eso, por ejemplo en un guión de cine hacés un desglose de los personajes y hacés como una caracterización de cada personaje, como la biblia de cada personaje, eso podrías hacer en cine, en teatro, a veces en publicidad. Y la biblia del personaje es como todo lo que el guión no te dice de este personaje, de qué trabaja, qué le gusta, si tiene hijos no tiene hijos, es casado no es casado, si el guión no lo dice. Esto lo hablo con el director, con el director de arte, muchas veces los directores ya tienen eso hecho como que ya saben ese tipo de cosas. Y ahí hay cosas que te van surgiendo de leer el guión, ¿por qué termina esta mujer con este tipo? Y hay cosas que las planteás, muchas veces te pasa con directores hombres o con letristas, “che esto a mí como mujer está todo mal”, y te dan pelota a veces sí, a veces no. Entonces hacés esa caracterización de los personajes, después hacés si hay, a veces te lo dan o a veces lo hacés vos como una carta de colores, o un mundo donde moverte, o una

búsqueda de referencias, “tiene que ser más así tiene que ser más aza”. Para cine yo busco muchas referencias reales, busco gente, esto debería ser como la Kechichián, entonces busco a la Kechichián y le entro al Facebook y le entro a las amigas de la Kechichián, que seguro se visten igual que ella y entonces busco por ese lado. Y del teatro es un poco así también, como de ese lado como buscar referencias de los personajes o de por dónde irían y de ahí buscar colores o texturas, este personaje tendría que tener todo más de lana o más, no sé qué, o tendremos que hacer una diferencia de clases sociales entonces este debería tener colores más fríos y este... más cálidos, o esto es más tejido. Y todo esto vas buscando referencias, pero también vas intercambiando con el director de arte, el director de arte con el director. En carnaval, ponele, es como un poco más libre todo, no sé, te dicen: “este año, vamos a hacer tóxico, el tema es tóxico”, a mí no me gusta mucho leer los libretos, prefiero que ya la murga esté cantado lo que va a cantar porque a veces vos le das énfasis a cosas que ellos no le están dando. Entonces ves lo que van cantando, hablás con los letristas, hablás con el que hace la puesta en escena, que sería como el director en este caso, y bueno ahí propones, texturas o formas, me parece que va más por acá y busco cosas, y ahí como que vas mezclando. El carnaval tiene esa cosa como de fantasía y además tiene algo que hacés lo que realmente querés y lo justificas por donde sea. Básicamente es eso, buscar referencias, armar como cada personaje si hay, si es un comercial también hay personajes y se buscan referencias reales, en general se arma una carpeta con cada personaje, personas reales. Y ta, después se hace una prueba de vestuario se arma el diseño, se busca la ropa, si es ropa que se hace o que se va a hacer con eso. Y ta, hacés una prueba de vestuario, probás varias opciones y ahí ellos deciden. Y ta, si es en carnaval hago uno y veo si me cuadra, por ejemplo el año pasado que quería trabajar mucho con la luz, hablo con el iluminador: “che, ¿te parece que esto funciona? Quiero hacer esto”. Como que es un ir y venir todo el tiempo. En un comercial eligen un vestuario y lo ponen al tipo en el medio del set, “che, no funciona, ¿tenés algo más verdedito? ¿más clarito?, ¿igual pero en vez de violeta verde?”, y ahí salís como una desquiciada y no tenés o sí tenés, o hacés la prueba de vestuario y te dicen “me gusta este pero que no sea rojo, que sea verde”, y ta, lo buscás para el rodaje, y en una peli lo mismo. Como que se está cambiando todo el tiempo, hasta último momento se están tomando decisiones. Y en carnaval lo mismo, salen a los tablados y decís esto es una cagada, hay que ponerle más, hay que ponerle menos, se enredan entre ellos, se chocan, es un constante ensayo y error. Y ta, queda el vestuario armado y cuando termina se devuelve lo que hay que devolver o se guarda o lo que sea. Es todo una prueba ahora en Gutenberg son bailarines, el mundo de los bailarines es como todo otro mundo, tenés que probar que funcione o que no funcione. Claro, yo en teatro trabajo mucho con títeres, entonces hay mucha demanda de “necesitamos que esto se transforme en esto o en esto”. Por ejemplo, la última obra que hice eran vestidos de papel. Y había un vestido que hacíamos uno para cada función, probamos e hicimos. Hicimos como catorce mil, cuando quedó uno, yo hice el molde y es un vestido que lo doblamos, papel doblado, ese molde marcamos y lo doblamos, pero sí, es un vestido por función. Pero llevo como todo un proceso, primero iba tener luz adentro, después la sacamos, primero iba a

ser de papel craft, después probamos con otros papeles y ta, es como ir y venir pero con ellos, con los actores, el director. Es eso que les digo, realmente hay un trabajo en equipo y si no hay trabajo en equipo no funciona. No podés encerrarte, dibujar y llevarle a la modista, de ninguna manera, es todo así desde que buscás la primer referencia hasta que lo llevan puesto, el vestuario tiene eso, lo lleva alguien. A mí me pasa mucho que trato de trabajar con los actores, si no sé quién es el actor no pienso nada, no hay manera. Y muchas veces se me ocurren muchas cosas, carnaval por ejemplo viendo a la murga, viéndolos moverse, ahí me empiezo a imaginar.

E - ¿En cine también tenés la posibilidad de trabajar mucho tiempo previo con los actores?

M - Y sí, porque es de lo primero que aparece. Sobre todo los protagonistas. Sí, obvio que hay actores que van cambiando hasta el final, o hay una escena de un día que se corrió de día y el actor que la iba a hacer no puede, entonces te vamos a cambiar al actor, y los extras son gente que cae en el momento o “che, no conseguimos a nadie, lo va a hacer Juanito de producción”, eso ta, pero tenés ahí ropa de más. O a veces te dicen: “- para el policía ¿qué talle tenés de ropa? - Y traeme uno medio normalito, uno medio chiquito”. Yo siempre tengo un tema, y mis compañeros con los que más trabajo se matan de risa porque siempre tengo protagonistas gordos. Y está todo bien, si tenés plata para vestirlo, pero sino tengo un mango, que no conseguís un pantalón ni por decreto.

E - ¿Cuál es el primer paso a seguir luego de leer guión?

M - Hablar con los directores, hablar con el director de arte. Porque también está esa cosa de que se imagina. “Yo me imagino de este personaje...”, y los actores se imaginan una cosa, vos te imaginás otra. Es como que yo te dijera es una cosa verde con rayitas, medio gordito. Vos te estás haciendo una idea muy distinta a la que me estoy haciendo yo y que es distinta a la que se está haciendo él. De eso, de las tres ideas, está buenísimo que los tres nos estamos haciendo una idea distinta y que los tres vamos a sacar algo que está bueno y que decís “esto no me lo había imaginado así, me había imaginado esto otro”, y a mí nunca se me hubiera ocurrido lo que vos pensaste de esto. En ese sentido está bueno el equipo de vestuario. Pero también por ejemplo en una peli hay que hacer la película que tiene el director en la cabeza porque si yo hago mi película, el de arte hace su película, el gaffer hace su película, es un cambalache. No hay un mensaje claro, una comunicación clara. Lo mismo en carnaval, si yo hago un vestuario todo colorido y después viene el escenógrafo y me mete todos colores en la escenografía. No se ve ni el vestuario, ni la escenografía, ni lo que cantan ni se ve nada.

E - En ese sentido, ¿te viene bien que haya acotaciones en el guión de vestuario o que el director pauté cosas de vestuario? ¿O sentís que te saca libertad creativa?

M - Sí, está bueno que pase. Pero muchas veces las cosas que ponen en los guiones: “ella se levanta y está en pijama”, o “ella está todo el día de pijama”, muchas veces los directores lo ponen, pero no están cerrados a eso, “bueno yo puse que estaba todo el día de pijama, como que ella está de entre casa, pero puede ser un jogging”. Cuando pasan esas cosas preguntás:

“che, ¿esto es así? Muchas veces lo ponen pero nunca es tan así, pero está bueno que lo pongan, porque que te digan: “ella está todo el tiempo de pijama” te habla de una persona depresiva, de una persona sola en la casa, un montón de cosas que podés sacar de ahí, y capaz que no es pijama, es un jogging hecho mierda. Le da un contexto, el mundo de los prejuicios, vivimos de los prejuicios, están de menos, pero sirven para armar.

E - ¿Cuáles son las herramientas que usás para bajar esos conceptos del guión a algo más visual o más entendible?

M - Referencias, por lo general son una buena herramienta porque es como que lo ven más directo. Eh... o buscar directamente ropa, porque a veces vos hablás de algo, y algunos te entienden y saben de lo que estás hablando y otros no. “Estaría bueno que yo usara cosas tejidas o materiales como más nobles o materiales más naturales...” y el director no tiene idea de lo que estás hablando, capaz que es mejor mostrarle, este buzo, o esto pero en otros colores, o este tipo de prendas. Aunque no sea exactamente lo que vayas a usar, mostrarle ropa, ropa o telas o cosas, cosas reales. Reales o imágenes de cosas reales, que el tipo tenga una referencia en su mente. Muchas veces los directores y yo misma también cuando arman un personaje están pensando en alguien que conocen, entonces, si realmente estas pensando en alguien que conocés, decime quién es, dá-melo.

E - Vos decís que usás referencias arquitectónicas, ¿eso te sirve para comunicarte con el director o lo guardas más para vos?

M - En carnaval sí, se los muestro. Ahora es “tóxico” el concepto que estoy trabajando y ellos incluso me muestran cosas que no son solo textiles, sapos venenosos, te muestran otras cosas. En teatro también se puede usar un poco eso, pero ya en publicidad y en cine, es demasiado abstracto, no lo entienden, en publicidad olvidate.

E - En cuanto a esas referencias, ¿usás referencias contemporáneas, antiguas?

M - Sí, uso de todo. Arte, esto es como lo que haría tal artista, esto es como tal y tal cosa, aunque no tenga nada en la cabeza, soy como una persona que me gusta ver arte, veo mucho arte contemporáneo. Ver películas, ver espectáculos. Y también esa cosa que dicen, estás levantando ideas, no sé, si viste, claramente todo lo que hacés en algún lado lo viste. A veces te dicen “esto es igual a...”, o “hagamos esto”. Es como que eso es algo medio innato, estás como mirando, “mirá cómo resolvieron esto”, “mirá cómo funciona esto” o “mirá cómo funcionan estos dos colores juntos”, y ta, lo usás, lo agarrás de todos lados, de referencias cualquier cosa.

E - ¿Con qué medio expresivo te sentís más cómoda?

M - Depende en la etapa que esté de mi vida, porque tuve una época en la que dibujaba más y como que mostraba más dibujando. Últimamente casi que no dibujo, agarro la tela y, por ejemplo, armo sobre maniquí, y le llevo a la modista, y las modistas me putean. O pruebo directamente la textura, o tengo algo en la cabeza pero no lo puedo dibujar, es como probarlo en 3D y chau. Esto es lo que últimamente más me está funcionando, el 3D. En otra época dibujaba mucho más. Depende,

porque en cine buscás una referencia que no existe exactamente lo que querés y lo dibujás, si no hay la referencia lo dibujo, y si hay la referencia muestro la referencia, y si es algo que me estoy imaginando muy tridimensional lo hago directo, voy directo al 3D.

E - ¿Ahí hacés una primer bajada para vos y después pasás en limpio?

M - Sí, tengo que hacer una presentación, sí, obvio que sí. Nunca muestro un primer dibujo, nunca en la vida, muestro como un tercero o un cuarto, pero depende también la confianza que tengas o a quién le vayas a mostrar, porque a veces dibujás ahí en vivo. Volvemos al mundo del Centro de Diseño, muchas veces me ha pasado de decir “no, esto es así”, y que quedan tipo “- ¡wow! Sabés dibujar. - Sí amigo”. Por ejemplo un comercial que hice de Movistar, capaz que lo vieron, y había que cambiarle la cabeza en photoshop, y era tipo “pero esto te lo hago yo”, no pero hay que llamar a uno que haga Photoshop. “Pah, ¿sabés Photoshop?”, no, no sé Photoshop, sé cambiar una cabeza, tampoco es algo tan difícil. Y eso ¿quién te lo da?, el Centro de Diseño, el saber como un poquito de todo y poder manejarlo mínimamente en todo. Y no todo el mundo, chiquilines son unos afortunados. O tejer o usar la máquina de coser, yo tengo colegas que nos saben usar la máquina de coser.

E - ¿Estás muy involucrada con la materialización de las cosas o es algo que delegás por completo?

M - Ehh.. depende, antes lo hacía más, decía más “esto yo lo hago”. Últimamente delego casi todo, pero meto mucha mano. Digo “esto hay que hacerlo así”, y hago uno de referencia. Por ejemplo los sombreros de la murga. O ahora en este Gutenberg hay muchas cosas que las estamos haciendo nosotros, porque a veces es más fácil hacerlo vos. Me ha pasado que ahora aprendí como a delegar un poco más, porque no podés hacer todo vos y tenés esa cosa de: si yo lo hago va a quedar bien. Encontrar la persona que realmente funcione para trabajar, o el equipo de trabajo, hay gente que hace determinadas cosas y otros no, hay gente que trabaja con unos determinados materiales y otro no.

E - ¿Reutilizás prendas? ¿Con qué fin?

M - Reutilizás porque es lo que te está sirviendo, porque es lo que estás queriendo, a veces no conseguís lo que querés. Muchas veces te pasa que no conseguís lo que querés, no conseguís, no tenés planta, eso te frustra un disparate, no tener planta. En Mi Mundial, la película, yo quería una campera de jean con corderito adentro, para el padre del protagonista, del niño. Ta, y no conseguía, por dos mangos, una campera que no estuviera usada, porque tampoco la quería compar nueva y hacerle todo un proceso de envejecimiento. Por ejemplo, eso envejecer prendas, maquillar prendas es una cosa que re hago yo. Que no es una cosa tan sencilla como parece, que me tocó hacerla siendo asistente, me tocó hacerla, aprendí a hacerla y muchas veces podés hacer muy mal ese trabajo y que quede una cagada, y no hay vuelta atrás con una prenda envejecida, si ensuciás una prenda mal ensuciada, es una re cagada, si la ensuciás más de lo que debías, si la lijaste y rompiste, si rompiste donde no debías. Es tal cual una tarea invisible, que si está mal

hecha salta a la legua, y si está bien hecha nadie se da cuenta que está maquillado.

E - ¿Cómo lo hacés técnicamente?

M - Lijás, [...] o ponés pastina o cocoa, lo que vayas a ensuciar. Otro mundo es la sangre, ponés sangre y olvidate, si te pasaste de sangre. Es como todo un mundo, disparo. Sonido, trabajás todo el tiempo con los sonidistas para que los cables de los actores no se vean. Disparo, trabajas con los FX, “che, necesito que esta prenda aquello y lo otro”. Bueno, sonido es otro que se te queja de los materiales, “che Mariana, no tenemos otra cosa para ponerle o algo para ponerle en el medio”. Dirección que no te trae a los actores, sí todo el tiempo. Los murguistas que se te quejan. Siempre hay conexión con todos.

E - ¿El presupuesto tiene que ver con el resultado del trabajo? ¿O no necesariamente?

M - Sí, perdón pero sí. Si se pueden hacer cosas que estén buenas con poca plata, pero si tenés plata, trabajás mucho más cómodo. Mi jefa una vez quería unos spencers para los mozos verdes, seis spencers verdes para los mozos, y no los conseguíamos alquilados, había que mandarlos a hacer y no no teníamos plata. Te quedaste sin spenceers. Peor ta, capaz que sí, que hubiera sido un detalle un mozo que pasaba con una silla en una de las primeras escenas. También es como todo una decisión dónde pones la plata. Depende del proyecto, y es una decisión jodida, que la tomás vos. “Voy a gastar la plata en esto”, “no compro una tela mejor para el protagonista, pero tengo que vestir cien extras que me gustaría que quedaran un poquito mejor que...”. O cuando toman las decisiones por vos también te rompe las pelotas, “no, pero les decimos que traigan su ropa”, y no, no es les decimos que traigan su ropa porque no. Hace ya pila de años hice una serie para Italia que vinieron a filmar acá, éramos diez en el equipo, y yo estuve en todas las áreas, primero teñí telas, después estuve con los protagonistas, después me mandaron a vestir extras, la tana una vez me dijo y me di cuenta que era real lo que decía “si tu metti due belle nel medio del fango, é tutto fango”, si vos ponés dos protagonistas hermosos en el medio de un divague, es todo un divague. Si ellos dos están mágicos, ponele de época, si ellos dos están del cincuenta, perfectos, y atrás tenés uno con los Nike y no sé qué, se te fue todo a la mierda, porque un extra vino así. Entonces no es “los extras vienen como están”. O si estas manejado toda una paleta cromática, te salta, te rompe los ojos. Y además otra cosa es que lo ves en el monitor y te rompe los ojos. Por ejemplo, en La Redota, eran trescientos y veías una cámara de fotos, lo veías, y te salta. Un sutién, en un momento que era todo aquello, barro, coso, veías un sutién, porque la extra no se quiso sacar el sutién, “no amiga, no existían los sutienes”. Y ahí es ir explicarle, “esto es una película de 1811, usted sería tan amable de sacarse”.

E - ¿Creés que trabajar con poco presupuesto estimula la creatividad?

M - Si, hay verdad en eso, pero... estimula la creatividad no, nos manejamos con lo que tenemos, pero cuando ves gente que tiene otras posibilidades y que igual resuelve las cosas de manera que están buenas. Ponele que la Noche de los 12 Años se filmó cinco semanas en España y dos acá. La vestuarista que es mi jefa, se fue a filmar allá, armó todo, estuvo un mes pre-

produciendo allá y una de las asistentes de allá vino para acá. Faltaba en una de las cosas que íbamos a filmar acá, las líneas de la remera de Huidobro. Huidobro sale de la cárcel con una remera Adidas, de un golero de la selección de no sé dónde. Habían mandado a hacer la remera pero le faltaban las tres líneas, y la tipa se había recorrido toda España buscando una cinta que fuera con las tres líneas. Y llegaron acá, “¿qué falta resolver? - Falta esto”, a lo cual, yo dije “¿cómo hacemos esto?”, nunca se me ocurrió ni ir a la esquina a buscar una cinta con las tres rayas, porque no la iba a encontrar, entonces básicamente lo que hice fue con esa cinta de pegar con la plancha, corte la medida que quería y la pegué, rayita por rayita, fue un laburo que me llevo un rato pero tampoco era tanto, y la española quedó tipo “ah miraaa”. Nunca pensé en resolverlo hecho, porque sabía que no lo iba a encontrar. Capaz que a la española nunca se le hubiera ocurrido porque está acostumbrada a ir a buscarlo y tenerlo. Y por otro lado ahora en Gutenberg hay cuatro franceses que vinieron, hay uno dirigiendo, otro haciendo la coreografía y otro que es como uno de loos realizadores. Tienen unos globos gigantes que compraron en Buenos Aires que querían que los bailarines los usaran como otro elemento, entonces no es fácil que los tipos sepan cómo usarlos, y necesitaban que los globos quedaran paraditos y el tipo cayó, yo había ido al ensayo para probar unos champions a los bailarines, y veía al tipo que había agarrado una palangana, tenía tipo tres

palanganas distintas, una un poco más petiza, una un poco más honda, le había hecho un agujero en el medio y le había puesto como una manija y por el agujero tironeaba la punta del globo, el globo enorme, y como que lo trancaba con una maderita que le había hecho un cortecito, y entonces agarraba de la manija, la palangana quedaba trancada contra el globo y el globo quedaba paradito. Lo que hizo básicamente fue esos palitos de los globos de cumpleaños, pero gigantes, con una palangana. Y había comprado varios tamaños para ver cual le servía más. Y quedó el globo ahí, y necesitaban que el globo zafara rápido para tirarlo a la tribuna, no es que podías tirarle con la palangana a la gente y eso, realmente funcionaba, era perfecto y lo hizo con una palangana. Entonces ta, un franchute que tiene todas las herramientas que va ahí a una ferretería y tenes mil millones de variedades de cintas de enmascarar, lo que carajo quieras, veinticinco mil herramientas para lo que mierda quieras, donde yo de hecho compro cosas de vestuario súper específica “esto es para que no te deslicen los champions”. Pero ta, el tipo tiene todo eso pero se le ocurren estas cosas. Capaz que sí, que te ayuda no tener todas las herramientas, y tener que manejarlo, pero ahí tenés un creativo, muy bueno en Francia con todas sus posibilidades. Sí, no sé en qué va. Sí y no. Y también teniendo todas las posibilidades se te ocurren otras cosas, que a nosotros ni se nos pasan por la cabeza.

## Anexo III - Transcripción de la entrevista con Felipe Maqueira

*Entrevista realizada el 19 de diciembre de 2018*

E - Contanos un poco cómo describirías tu trabajo, si alguien no sabe a qué te dedicás, ¿cómo te presentarías?

Felipe (F) - Ehhh, yo normalmente digo como los brasileros que tienen un dicho que dice: pinto y bordo. Por tanto te hago un juego de muebles como un vestido de novia, y ahí vamos. Pero sobre todo me gusta el asunto de lo que es el vestuario, lo que es la tela y todo lo que se puede hacer con ella, no? Y ahí es mi definición más clara como para el público que es como artista textil.

E - Nosotros venimos leyendo varios autores vestuaristas y hay una rama, digamos, que dice que el trabajo de los vestuaristas es invisibilizado.

F - ¡Totalmente!

E - ¿Vos considerás que sí?

F - Sí, sí. Y sobre todo en este país, eh, escucharon de que Hugo Millán? Fue premiado en China y que ahora está haciendo una muestra en el Ministerio de Transporte, digamos, y si le han hecho notas y ha salido en el diario fue porque ha salido del país y fue una cuestión casi internacional, y ahí el rubro de diseñador o técnico se nota, porque las críticas, no sale, no es un rubro que se destaca, a lo sumo alguna frase.

E - Claro, como localmente no, no tiene como...

F - Funcionan los actores, algo de escenografía, digamos, es la cuestión de impacto, no que hayas hecho un vestido de época, no, no es algo que...

E - Como que se camufla con todo el resto.

F - ¡Exacto! Eso quiere decir que está bien hecho, porque no lo notás, que en definitiva el vestuario es un poco eso, es la segunda piel del actor y tiene que cumplir esa función.

E - ¿Entendés que realizás tareas que exceden, ya sea en el vestuario o como artista textil, a tu rol en una obra de teatro o en una muestra?

F - No, creo que no me doy cuenta de eso, porque está la parte de utilería puede ser, este.., pero me gusta, sobre todo en el teatro independiente.

E - Entonces, ¿no considerás que estás haciendo trabajo de más?

F - No, no.

E - ¿Y cuál es el mayor reto, que entedés, que hay dentro del vestuario?

F - Encontrar un buen realizador, porque digamos es... las modistas que tenemos hoy día son muy veteranas, ya casi no trabajan, y las nuevas le faltan todavía, digamos, esa cosa más fina, porque el teatro tiene eso de que tiene que ser durable, no es un vestido de fiesta que vos te lo ponés una o dos veces y lo

colgás. Acá tenés funciones todos los fines de semana, transpirás, te movés mucho...

E - Tiene que bancar.

F - ¡Exacto! Sí, y además tenés que, tiene que tener la visual de que está hecho para la vida normal, depende de la obra.

E - Si, no puede estar reforzado a la vez y que se note.

F - ¡Exacto!

E - Dado que desempeñás como artista textil y en el vestuario también, ¿qué es lo que más te gusta? ¿O cuál es el rubro en el que te sentís más cómodo?

F - Y en los dos, como artista textil, porque toda la vida empecé trabajando en telar y después comencé con la tela, y de ahí derivé un poco en el hacer dibujos para Mancebo, por ejemplo, y de ahí ir metiéndome en hacer accesorios y después para algunos amigos y eso entre pariente y amigos empezás a diversificar. Y bueno, y se dio el hecho de que me llamaran algunos grupos para hacer vestuario, inclusive carnaval. Pero ya estoy en selección, carnaval no y el teatro sí. Pero cualquiera de las dos cosas me gustan, puedo trabajar mucho más como artista textil, porque yo lo hago y defino el trabajo, lo otro te tienen que invitar o te tienen que gustar, entusiasmar la obra.

E - Y, por ejemplo, si tuvieras que decirle a algún estudiante cuál es el recorrido ideal para un vestuarista, académico o fuera de lo académico.

F - Y no, lo académico es importante, yo estoy dando clase en la Escuela de Arte Dramático y la parte de diseñador está buena, digamos, vas paso a paso, este... en todos los años y vas como adquiriendo experiencia y además ahí mismo vos preparás las obras que corresponden a cada año, digamos, aunque hay mucha gente que ya empieza a trabajar afuera. El vestuarista, hoy en día, es una profesión, comenzó acá con el teatro independiente, con la persona que tenía un buen gusto, que siempre era la hermana de, o la señora de, y con eso se fue armando, y viendo los pro y los contra, porque también tenés la escenografía y el vestuario y eso también compite o no, cómo funciona una tela, un color, con la luz y la escenografía, eso te lo da un poco la experiencia, o estudiando.

E - Entonces podrías decir que el diseño de vestuario es como una tarea interdisciplinaria, o que trabaja en conjunto con varios grupos que no son solamente el equipo de vestuario.

F - El ideal sería ese. Que pudieras trabajar con el de escenografía y con la luz, pero en la práctica no funciona, porque el vestuario, si conseguís lograr que esté 15 o 20 días antes para que lo puedan usarlo, probarlo, aplaudís. Y la escenografía a veces viene el último día, y la luz es uno o dos días, teniendo todo, ¿no?

E - Y la suerte, claro, de los ensayos previos, en el espacio y eso.

F - ¡Claro! Porque no siempre tenés el lugar físico, por ejemplo ahora estamos preparando, preparando no, vamos a empezar ahora en febrero, pero se está hablando que se va a hacer una obra en la Zavala Muniz, entrás un día antes. O sea que tenés que armar la escenografía, poner las luces, hacer un ensayo, para que al otro día empiece la función. O sea que estamos

ensayando, o se va a ensayar en otro lado, donde las condiciones no son las mismas y después todo se modifica también. Yo siempre digo que corremos con la ventaja de que nadie sabe lo que va a ver. No tenés antecedentes de que vos vas y mostrás, digamos corregís, como se hace en el Centro de Diseño varias veces y el docente va viendo el proceso, ¿no? Acá solo los actores y con suerte. A veces se encuentran con la sorpresa, ¿y cómo, esto iba acá, yo salía por este lado? Y ahora ya no puedo, tengo que ver.

E - ¿Cuándo entendés que tu trabajo como diseñador está finalizado? Que decís: yo esto no toco más. O durante toda la obra seguís...

F - A mí a veces me gustaría de seguir trabajando en las obras, que se fuera como modificando. Pero no, yo normalmente leo el libreto, leo, asisto a los ensayos, a varios, y antes de todo eso, armo unos dibujos, unos diseños, los presento al director, trabajamos ahí más o menos la idea que tiene y después salgo o buscar o se manda a hacer, y después que... yo me manejo siempre con el boceto, con el diseño, y ahí se lo doy a la modista, lo realiza, y ahí vamos modificando alguna cosa. Pero cuando ya está pronto, digamos cuando ya subí el cierre, se terminó. Puede ser que, no sé, algún detalle que le haga falta, pero no hay grandes modificaciones, o sea como que lo voy procesado durante los ensayos, y ya voy con una idea clara, y quiero cuanto antes que lo tengan para poder usar. Para que no se note que es un vestido nuevo o un traje que se lo compraron y que se lo pusieron. Porque normalmente vas a un casamiento con un traje nuevo, pero si vas a la oficina normalmente ya lo tenés usado, se nota que lo tenés usado, y eso me parece que es lo importante en una obra.

E - ¿Considerás que en tu trabajo dejás un sello personal, que diga, no sé, que esto lo hizo tal persona, que esto lo hice yo, que se note que es tu trabajo a diferencia de otros diseñadores?

F - Mmmm, no. Me parece que no. Que no he logrado tener un sello, o por lo menos que yo me dé cuenta, porque tanto he hecho cosas de estilo, como actuales o un poco futuristas. O sea que no hay algo que te puedas definir, o yo, me puedas definir, sin embargo tengo colegas que sí, que vos notas que tienen un estilo propio, o por el material o por la forma que realizan el diseño.

E - ¿Cómo sentís que se ve afectado el trabajo de vestuario por el resto de las áreas? Ya comentaste un poco como desde la iluminación. Concretamente, si pudieras definirlo, como...

F - Y yo creo que la luz, para mí, es muy importante. Eso puede elevar el trabajo o tirártelo, ¿no? Porque los colores modifican mucho, vos capaz que hiciste un rojo espectacular, que te lo imaginás y lo viste y después te tiran una luz amarillenta, un ámbar y ya eso modificó y por eso uno debe de trabajar con los otros rubros técnicos para poder, digamos, defender cada uno el trabajo. No aquello de que yo pongo el mío y después ponés el tuyo y cada uno trabaja independiente. Eso es lo que se enseña y después en la práctica a veces es complicado. Por eso uno tiene que aprender a negociar en esto, en vos como diseñador... con el director, y después con los otros rubros, sin contar los actores que tienen lo suyo también. Esto que me hace gorda, esto que me hace sombra en la cara, la pollera corta

que me queda mal. Hay muchas veces que el actor no le importa si es de los años 20 y usan la pollera corta y no la quiere porque es muy corta y no tiene buenas piernas, o sea tenés que moverte con cintura.”

E - ¿Qué factores que son inherentes al vestuario tenés en cuenta a la hora de proyectar?

F - El físico, el físico es importante, porque vos tenés que defender al actor. No podés ser caprichoso en ese aspecto, de que porque te gusta o tenés ganas de hacer algo se lo podés poner a cualquier. Creo que eso es muy importante.

E - Claro, como no desfavorecer tampoco al que se lo va a poner.

F - Sí, sí, como en la vida real, nadie se pone algo que te afee, o sea, siempre tratás este... de valorar el personaje, ¿no? Si lo requiere que sea feo, que quede más viejo o lo que fuere, o tiene que quedar espléndido, todo eso se tiene que contemplar porque es un cuerpo el que lo va a llevar, cómo se va a mover, que sea cómodo también, no que sea una especie de coraza y que no se pueda mover, o sea siempre pensás en el otro.

E - Cómo definirías tu vínculo con el director del proyecto?

F - Y es una relación, digamos, buena. Este... o tiene que ser buena, ¿no? Este... yo creo que he aprendido que al director le gusta que vos veas el proceso y que participes junto con los actores del paso a paso. No es una charla de café que es que me gustaría que hicieras tal cosa, y después en otra, a la semana, nos reunimos y yo ya le llevo los bocetos. Normalmente, a veces pasa eso y después se va modificando, pero una primera idea ya el directo tiene. Después vos sugerís colores, definís ropa, si entran o salen, si es invierno o verano, digamos, ahí vos vas negociando con el director. Pero en general yo respeto mucho lo que el director tiene pensado, porque ya viene trabajando hace muchos meses y ya tiene la obra como puesta en su cabeza.

E - Entendés como positivo, entonces, que el director meta mucha cuchara en el vestuario?

F - Este... no tan así, normalmente con los que he trabajado tienen confianza y dejan hacer. Hay muchos que sí, que ya tienen como muy claro ese... el vestuario y entonces te sugieren más, ¿no? Que quieren que sea más justo, que muestre más el cuerpo, no sé, modificar algo, pero normalmente no es una complicación.

E - ¿Y vos cómo te sentís más cómodo trabajando? ¿Cuando hay más intervención por parte del director o no?

F - Me es indiferente si, porque digamos tengo la capacidad de escuchar y que me escuchen, o sea cuando he puesto, por ejemplo yo trabajé mucho con Imilce Viñas y cuando yo ponía algo que no le gustaba o que era muy osado, ella tenía una casa larga con un pasillo, entonces me agarraba del brazo desde la puerta y me iba conversando y explicando el por qué ella consideraba que no iba bien tal cosa. Este... e hicimos Tío Vania, este... y yo a una de las protagonistas le puse un sombrero de cosaco enorme, fue una semana antes del estreno, cuando apareció ella, porque se iba de viaje, con el tapado y el sombrero, todos se empezaron a reír y a tentarse, o sea que el sombrero

no pudo ir porque daba gracia. Era demasiado exagerado, no era exagerado para lo que estamos acostumbrados a ver, estaba de acuerdo a la época, pero fue tal la sorpresa, porque si vos lo ves, digamos, lo mostrás a la gente, como que se acostumbra, pero al caer de sorpresa cuando la obra ya empezó a correr, este... impactó, sí, era muy divertido.

E - Y, ¿entendés que trabajar con un mismo director en varios proyectos llega a buenos resultados?

F - Mmmm, sí. Porque creo que cada vez tenés más confianza con él y es como que te da un poco de piedra libre. Y normalmente, la mayor parte de los directores de este país ya tienen como su equipo. Creo que los directores jóvenes son los que echan mano a diferentes, pero los más veteranos, o los pocos que quedan ya tienen un equipo.

E - Y si nos pudieras contar en un punteo tu proceso de diseño, desde que te llega un proyecto hasta que empieza la obra.

F - Bueno, normalmente te dan el libreto, lo lees, si es de época te informás, un poco de historia, un poco de pintura, digamos, para ubicarte y cómo se desarrolla la historia. A veces cada personaje, cada actor se hace una historia para armar su personaje, entonces, a veces, participás. Hay veces que todo lo que él se imagina yo no lo puedo plasmar en el vestuario, ¿no? Pero claro, algo ayuda, este... que define un poco más al personaje, y bueno eso lo llevo al papel, lo consulto primero con el director si está de acuerdo o si hay algunas correcciones. Después se lo presentamos a los actores, y ahí es como el definitivo. Y bueno, después de ahí es con cada uno qué ves y qué preguntan, accesorios, color, a mí no me queda bien tal cosa, prefiero esto o lo otro y ahí hacés un poco las modificaciones, escotado, no escotado, manga corta, manga tres cuartos, lo que sea. Y este... la necesidad de lo que ellos van creando, si necesitan un sombrero o un sobretodo, si les da tiempo para ponérselo, o lo llevan así encima de los hombros. O sea todo eso lo vas trabajando a medida que vas viendo los ensayos y, este... también empezás a buscar los materiales, si vas a mandar hacer telas, o comprar este... second hand, lo que puedas encontrar para modificarlo, y después el proceso con la modista, ¿no? Llevo el boceto, y es paso a paso, desde el cuello hasta los puños y el ruedo.

E - ¿Estás muy presente en ese proceso?

F - ¡Totalmente! Para mí es muy importante eso, porque después de cortado ya es más complicado reformar

E - Estás como desde el primer momento viendo ahí.

F - O sea, cada diseño, yo lo hablo con el que lo va a realizar, paso a paso, e inclusive cómo lo va a cortar, porque entiendo de costura, entonces ya sé las posibilidades. Es aquello que vos hacés un vestido que es justo arriba y amplio abajo y no es un evasé, tiene cortes. Tampoco que hagan una bolsa que después te lo ajusten arriba y que caiga, que caiga como caiga, que me ha pasado, ¿no? Y después en las pruebas lo mismo, estoy... pasa que es algo que a mí me gusta mucho y entonces lo sigo paso a paso, sí, lo disfruto mucho.

E - Entonces en seguida que vos lees el guión, lo primero que hacés es, ¿bocetar?

F - Sí, porque siempre te viene ideas, ¿no? Este... y ya los años ya te ubican en la historia, por ejemplo, ahora hay una obra que se va a hacer que es en 1967, después va a 1993 y después a 1911, son tres épocas muy diferentes. O sea la obra marca las épocas a través del vestuario, ¿no? Pero bueno, es una obra española que se va a estrenar en julio del año que viene. Bueno ahora al director se le ocurrió que sea en el 85', en el 2002 y en el 2011, y claro, entre el 2002 y el 2011 hay una leve diferencia en lo que respecta a moda, para definir y que la gente se de cuenta de que hay un cambio, en eso estamos porque recién conversamos y yo digo hasta enero no pienso.

E - ¿Y cómo te sentís más cómodo con eso llevándolo a boceto? Desde el dibujo, desde el collage, o sea ¿qué herramientas elegís?

F - El dibujo.

E - Ahí va, y dentro del dibujo ¿qué materiales? ¿Qué materiales o qué lápiz?

F - Este... primero dibujo con lápiz y luego con acuarela. Este... normalmente soy fiel a la ténpera y al lápiz de color, o sea que... me gusta con el Canson que ya te da una textura y además tengo un dibujo muy claro en relación, no es un dibujo artístico, no es como lo que pretendía que hicieran los alumnos del Centro de Diseño. Este... lo mío es muy como para la modista, yo le hago la espalda, y sé dónde va el cierre y todo, inclusive para el actor. Y este... le hago el pelo y, digamos, nosotros enseñamos en la EMAD que es un cuerpo sin ojos y sin nada, solo la ropa, a no ser que el peinado sea importante, entonces ahí se hace algo. Pero lo que es vestuario, es solamente vestuario, ¿no? Pero en mis dibujos ya con uno solo ya planteo todo.

E - A veces, hay acotaciones sobre el vestuario en el guión, ¿eso para vos es una ayuda o una complicación, o cómo lo ves?

F - Ehh no, forma parte.

E - Ahí va, es lo mismo como dialogar con el... Es como una herramienta más.

F - Sí, o sea, es lo que hay que tener en cuenta, no se lo podés agregar después.

E - ¿Cuáles sentís que son las mayores complejidades a la hora de diseñar?

F - El presupuesto, eh, porque nunca hay, entonces, por ejemplo, en esta obra que les comento la escenografía se lleva la mayor parte, todavía no hablamos cuánto queda, que son nueve personajes y tampoco es fácil salir y encontrar, porque no es tampoco tan fácil ir a la Casa de las Telas y conseguir lo que querés, porque la Casa de las Telas tiene lo que se usa hoy. Y tal vez no es, y cada vez tenemos menos casas de telas, ¿no? Jaguar por ejemplo cada día es menos, antes que tenía un material muy bueno, pero bueno, todo el mundo se lo ha ido llevando, cada vez es menos.

E - Si, todo lo que le sumes a esa tela nueva también es un costo.

F - Exacto, y después la realización también tiene...

E - ¿Y entendés que altos presupuestos son mejores resultados?

F - No, normalmente nunca me dijeron tenés.... Ehhh podés dedicarte. Inclusive trabajando en la Comedia Nacional me dijeron: no hay mucho dinero, o sea fijate qué es lo que hay en el vestuario y como ya estás acostumbrado, siempre empezás por el perchero y siempre empezás a sacar y a modificar, y bueno, cuando no encontrás algo ahí mandás a hacer.

E - O sea es como un presupuesto acorde, ni escasez, ni abundancia.

F - Sí, porque inclusive, para este que van a ser 6 u 8 funciones también estoy pensando si vale la pena gastar tanto dinero para tan pocas funciones que no se van a desquitar. Pero claro, la gente del teatro, normalmente es el hacer, el disfrutar, así como yo disfruto del hacer vestuario, ellos el actuar. Entonces también estoy pensando en eso, economía de recursos, así que veremos, o ya lo verán.

E - ¿Y qué es en lo que más invertís del presupuesto? ¿A qué le destinás más dinero?

F - Ehh, en mi tiempo, que eso no se cuantifica, porque normalmente no cobrás, cobras poco de acuerdo a lo que se venda, yo en lo que invierto es en horas. Pero, como son de disfrute... Si, si la obra me gusta no me molesta, si la obra, digamos, no es que no me guste, no es algo que yo pueda ver muchas veces, porque pierdo interés, ya ahí se me hace un poco cuesta arriba, pero el compromiso existe, entonces respondo. Claro, porque el hecho de ir a los ensayos aunque vayas un día por medio son tres horas que se te van, después tenés que salir a recorrer telas, bueno ustedes saben. Que no hay acá, que tenés que ir a otro lado. Por suerte ahora tenés todo junto. Y Emaús que tenés que ir en el horario que esté, ir dos o tres veces porque no hay.

E - Volviendo un poco al proceso de diseño, ¿qué referencias utilizás? No sé, del arte, o ¿cuáles son tus referencias habitualmente?

F - Y... la pintura, por lo general, en lo que es época, y después en los diseñadores nuevos también te brindan una visión totalmente diferente y como que te hacen pensar. Vos podés inspirarte sin copiar en muchas formas, que pueden ser, yo qué sé, entretenidas, o que le va bien o inclusive materiales, el experimentar con materiales diferentes que ya alguien los hizo, se te ocurre hacer algo diferente para un personaje, ¿no?

E - ¿Y de esas referencias usás referencias contemporáneas o antiguas?

F - Y de las dos, porque si hacés algo de época, hay guiños contemporáneos, a no ser que se pueda, o el director intente, pero este... me gusta que cuando es de época, mantenerlo.

E - Hoy hablabas de los bocetos. Pero además de utilizar eso como para bajar una idea a algo más visible, ¿también utilizás otras herramientas?

F - Y a veces sobre el maniquí, si quiero algo o tengo que explicar lo que quiero y en el dibujo me quedo corto, porque no se ve, o tenés que trabajarlo demasiado para que lo puedan entender, lo prendo con alfileres en el maniquí ¿no? O sea que la manualidad con la tela me resulta muy fácil y una buena comunicación.

E - Esos bocetos que son como tu primer bajada, ¿los mostrás directamente al director? ¿O hacés unos en limpio y otros bocetos? ¿O tenés un tipo solo de bocetos?

F - No, a veces, depende del director, pero normalmente siempre presento, yo me hago varias cosas hasta que los saco en limpio. Y ahí hago aunque sea un boceto a mano sin color y sin nada, y una carta de colores, por lo menos para que vean como me voy a manejar ¿no? Después, cuando tenemos algo definido, en formas, entonces ahí hago lo que supuestamente podría ser el original. O sea que hay un trabajo del ante, durante y después. A veces es aquello de ir y ver cómo está el vestuario, que esa es otra que nos enseña, yo siempre digo, eso creo es algo que lo enseñan las madres en la casa, a cuidar la ropa. Y a veces el actor usa una camisa blanca con corbata, hizo cuatro funciones, y la deja en una percha en una bolsa de nylon, y se la vuelve a poner la semana que viene. Imaginate cómo está, se secó ahí y hay veces que tienen mohos.

E - Y ese proceso como de mantención...

F - Eso normalmente depende de cada uno, sobre todo... la Comedia [Nacional] se encarga de la parte del vestuario, se encarga de la limpieza y de mantener, pero lo que es el teatro independiente es muy raro. Entonces es a nivel personal, de cada uno ¿no? Yo qué sé, me saco el vestido y lo dejo ahí, siempre hay alguien que ayuda y lo cuelga, una cuestión de mal enseñados, porque después les gusta que esté bien, pero no consideran el vestuario ¿no? Recibo muchas donaciones de gente que se muere o gente que se muda, y entonces... ahí tenés varias bolsas de donaciones que he recibido, y tengo allá adelante también de una obra que hicimos este año que me prestaron mucha cosa y estoy por devolverla. Y entonces hay muchos materiales que son muy buenos y que te da pena que los usen porque no valoran digamos la calidad y son telas que en definitiva hay que tener cierto cuidado porque ya son de época y la durabilidad es porque estuvieron colgadas y bien conservadas.

E - Y además de, por ejemplo, la transpiración, ¿de qué otras cosas hay que cuidar el vestuario después de una función?

F - Y por ejemplo los ruedos, este, los dobladillos que a veces se descosen, los cierres, los botones, que se caen, este...

E - Vos comentaste que a veces comprabas telas y a veces conseguías prendas, ¿qué preferís? ¿Conseguir las telas y modificarlas o empezar de cero?

F - Y depende para qué, porque por ejemplo, ahora yo hice, este año, Si Muriera Esta Noche, sobre la idea de Idea Vilariño, entonces ella actúa, digamos, es sobre la vida de ella, la actriz hace de actriz, pero a la vez se transforma un poco en la poetiza, y entonces espera a Onetti a media luz, y quería estar con un camisón o una cosa, pero cuando la actriz está todo el tiempo en escena es difícil que se vista y que se vuelva a vestir, entonces hubo que pensar en algo en que fuera, como que fuera algo que fluyera. Entonces pensé en un vestido, como un chemise abierto adelante y después conseguí en Mercado Libre un... como una faja corset de los años 50, que era así todo entera y que tenía para portaliñas, o sea que le daba forma al cuerpo. La cubría, este... y mantenía la época y encima un viso, de nylon, también que conseguí, que le di amplitud con otro viso que conseguí, entonces logré que se hiciera algo más de

acuerdo con materiales de la época y después, este... el vestido con todo lo que había abajo, que utilice un shantung, que es una tela muy fina, pero se trabajó con otra tela, lo que le llaman encuartado... de trabajar la original con una especie de lienzo abajo, y eso te da un poco más de firmeza. Y eso también tiene que estar bien hecho, la tela de abajo tiene que ser firme y si tiene sesgo también las tienen que tener el mismo movimiento, o sea también tiene lo suyo.

M - Y en tu proceso, hoy, hablabas que trabajás con realizadores, ¿hay otro tipo de personas con las que trabajás de otros rubros?

F - Si, por ejemplo, con zapateros, que a veces es complicado porque ellos tienen como una horma que la usan para todo y no siempre... viste que los zapatos, a medida de que avanza la moda, este... el armazón de madera se tiene que mandar a hacer. Vos podés modificar algo, pero no siempre podés encontrar. Es como los sombreros, también mandar a hacer sombreros, cada vez... hay uno o dos, hay uno a la vista, hay otro, hay gente que trabaja, que hace sombreros, que también es otro rubro que tiende a desaparecer y que también, normalmente conseguís y adaptás este...

E - Entonces a la hora de materializar tenés modistas, sombreros a veces, ¿algo más?

F - Si, la bijoutería, por ejemplo, yo normalmente trabajo con Beatriz Mouses, bueno ella hace bijou y le gusta, entonces lo que le pida lo resuelve. Porque en el escenario puede ser una lata con un esmalte de uñas que da una joya importante, pero si el vestuario está a esta altura, ya no puede ser una lata con pintura, tenés que jugar un poco más a lo real. Depende de lo cerca, es como la realización, de lejos vos podés pasar tres costuras, pero de cerca no es tan así. Como el maquillaje también, la peluquería también es otra. O sea, el vestuarista integra varios rubros. Por ejemplo, el maquillaje no es algo que me entusiasme mucho, entonces nunca me querría un ojo igual al otro, pero no es por yo no hacerlo, sino que nunca encuentro cuál es lo que te queda mejor, ¿no? Digamos... no lo sé definir siempre me parece que lo natural funciona, pero si es que tenés que realzar o los labios o un poquito de rubor depende del personaje, como estamos acostumbrados a que cada vez se pintan menos.

## Anexo IV - Transcripción de la entrevista con Paula Villalba

*Entrevista realizada el 26 de noviembre de 2018*

E - ¿Cómo definirías tu trabajo? Si alguien te pregunta ¿qué hacés? ¿a qué te dedicás? Sobre todo como más llevado al vestuario.

P -En sí mismo, el diseñador de vestuario, eh, no es como un, al nivel de la terminología es bastante reciente, en el teatro, o sea en las artes escénicas se le llamaba vestuarista. En realidad vestuarista es otra cosa, vestuarista normalmente le llamamos a los que hacen la asistencia en la escena, o sea los que hacen los cambios rápidos, que está al tanto de la distribución de los trajes, este... es como otra cosa. Antes no había como esa diferencia, el vestuarista era vestuarista. Ahora desde que el diseño incursionó, bueno, como una disciplina fuerte, o con la intención de que sea una disciplina fuerte en el medio se revalorizó el diseño de vestuario escénico. Yo no me defino como una diseñadora de vestuario, a lo largo de la cantidad de proyectos que me ha tocado desempeñarme y las demás cosas del terreno en el que me he desarrollado, me gusta llegar al vestuario a través de un abordaje un poco más integral que es como la dirección de arte o el diseño de producción, porque creo que la creación del personaje es mucho más pesada que el diseño de vestuario. Yo en el diseño de vestuario no puedo pensar sin cara, sin gesto, sin cuerpos, sin voz, sin identidad. Me cuesta muchísimo de hecho. Hay disciplinas donde sí uno lo puede hacer que no son mi fuerte, o por lo menos no son las que más he transitado, por eso me da dificultad como separar el hecho escénico o la energía que le insufla el intérprete a un personaje determinado y cuando se vuela una cosa como más metódica de trabajo de mesa, por ejemplo el ballet: no importa quién lo use, es el mismo personaje. Me parece que está genial, pero no es mi plan. Eh... inclusive si pienso como en otros palos que no me he desarrollado como en la moda, creo que tampoco podría, por eso, porque pienso siempre en algo para alguien que tiene un background atrás y como que estoy postulando algo que me gustaría en algún momento, como bueno, darle como cierta, profundidad. O sea, son como los dos puntales, cabeceras de un puente, digamos, de un lado está el actor, del otro lado está el diseñador y la construcción del personaje se hace en el encuentro, en un punto, no importa importa si recorre más el diseñador o si recorre más el actor, o sea en el punto ese de encuentro del intercambio surge la creación del diseño del personaje. A mí me interesa mucho más el pensar en el ropero de un personaje, que pensar en qué va a usar en ese momento específico. Prefiero pensar el todo y después decidirme por la parte porque lo tengo recontra justificado. Porque lo pensé todo, lo pensé cuando iba al baño, lo pensé cuando iba de compras, lo pensé cuando iba de fiesta, lo pensé deprimido, lo pensé contento, y ta, parece medio como una sobredosis pero es la única lógica que yo encuentro para la creación de personajes escénicos. Después si me decís otra cosa, un evento o un show, algo que es una cosa más puntual...

Entonces en ese sentido me parece que no me puedo definir como una diseñadora de vestuario aunque tenga la capacidad para hacerlo. Por ejemplo, he trabajado muchas veces en lanzamiento de marcas.

Entonces ahí tenés la modelo, el evento, la marca, y como que la traducción visual me interesa mucho más que el diseño en

sí mismo. Pero es una forma o una deformación profesional, no sé cómo decirte, es la forma que yo encontré de acercarme al vestuario, este... y si no es por el personaje es por la historia, por ejemplo, pienso en vestuario que han sido como muy fuertes a nivel estético de los que he participado o he sido creadora, y siempre hay como historias muy potentes atrás, colectivas, o de un autor, pero interpretado por un director, y entonces el actor opina y vos llevás algo y pasa algo en la escena y se genera algo maravilloso, pero no sola en tu casa pensando.

Entonces ta, este... si, no me gustaría poner, eh, siempre pongo directora de arte, diseñadora escénica, docente, porque creo que la docencia, para mí, también es una forma de intentar darle un soporte en la transmisión a este abordaje del vestuario escénico. Este... y aparte hay una cosa docente implícita, o sea, cada vez que integrás el elenco de un proyecto, eh, tener que explicar: mirá yo no hago ropa, yo no te voy a resolver salir más lindo o más feo, se trata de otra cosa. Hay gente que te convoca porque sabe cómo trabajás pero, yo qué sé, por ejemplo ahora trabajando con murgas, es realmente otra cosa, se apega mucho más a lo coral y no solamente de lo cantado sino a lo coral de lo expresivo, lo coral del movimiento... De todas formas me interesa trabajar un concepto y tener un momento donde me siento con ellos y recabo material de los ensayos y de las letras y de sus gestos y de cómo se comportan como un colectivo, y entonces les presento a todos juntos, lo hago como ceremonial de alguna forma, no por hacerme la hippie, pero me interesa que sea un momento clave en el proceso donde yo pueda mostrarles cómo yo veo, cómo yo pensé, cuál fue el pensamiento que yo desarrollé para llegar a ese traje que ellos van a usar. Entonces yo creo que hay un soporte que tiene que ver con la comunicación que es muy, muy fuerte. Más allá de la destreza técnica, de la creatividad, del conocimiento de materiales, son todas cosas que uno tiene que poder. Hay algo que tiene que ver con la generación de una comunicación previa, durante y posterior al hecho escénico.

E - Eh, después de lo que venimos leyendo, vemos como que muchos vestuaristas dicen que su trabajo en la obra o en la película que hacen se ve como invisibilizado. ¿Vos pensás lo mismo, o...

P - Mirá, está este compendio de Deborah Nadoolman, que todos hemos leído, que empieza como una queja o un lamento que... Deborah: nadás en oro, vivís en California, tenés una piscina, o sea basta. Basta con la mujer golpeada del vestuario. No opino para nada eso, me parece al contrario, o sea, si es invisibilizado mejor, o sea hay proyectos que exigen que vos te desaparezcas, para que el proyecto, para que narrativamente, eh, gane en otro terreno, entonces ta, si tu querés hacer un show, hacé pasarela, hacé otra cosa, hacé accesorios extravagantes, o sea no trabajes ni en cine ni en teatro. Y que vos desaparezcas, o sea que tu trabajo se quede como en un plano secundario de lo narrativo, no tiene nada que ver con tu autoestima o tu capacidad expresiva. Es bueno para el proyecto. Después que a vos te invisibilicen, eso es otro horrible, pero eso también de cómo te pares vos. Otra cosa, tenés que hacer valer tu trabajo, no callarse la boca ni ponerse sólo en un lugar

de servicio. Pero sí tiene una gran dosis de servicio, pero solamente te quedás en la parte de servicio, y vas a desaparecer, este, ¿viste? Ta, si querés sufrir hacé vestuario, si te querés gozar, hacé vestuario y dale un toque artístico y defendelo. Sino si, claro, es mucho más exigente que otras cosas, muchos más exigente que otros rubros, porque vos estás en contacto con el cuerpo del otro y el cuerpo significa el contenedor de todo lo mejor y toda la miseria, entonces en procesos que siempre van a sacar aflorar cuestiones que tienen que ver con lo subjetivo, claro, ¿a quién le van a querer tirar las cosas por la cabeza? Al diseñador de vestuario.

E - Sí, más bien lo que queríamos hacer era como cotejarlo porque sabemos que no todo el mundo piensa así.

P - A mí lo que me parece un bolazo total. Pensás en la gente que se ha desarrollado como diseñador de vestuario, no creo que nadie te diga, o sea, en cine hay un problema ya, que es endémico, que es que tiene que ver con el machismo, que el fotógrafo, o sea la figura, sea fotógrafo o fotógrafa, tiene como una importancia mayor, pero eso porque le sigue el modelo hollywoodense, industria, ¿no? Acá tenés personalidades fotógrafos muy avasallantes, pero también tenés este... directores de arte o vestuaristas que también pueden ser, este... estar muy cero frustrados, yo que sé hablás con Alejandra Rosasco, que les recomiendo por completo, no sé si ya la tienen agendada. Alejandra Rosasco está haciendo por ejemplo, además de ser la vestuarista de cine más importante, porque es la que tiene la mayor producción de películas hechas, en Uruguay y la región, es la que está ahora a cargo de los eventos estos grandes como Gutenberg, lo del sábado, y la que hizo anteriormente lo de la cumparcita.

E - Hablamos con Mariana Dosil, que también esta...

P - Mariana Dosil es una colega que trabaja mucho y en distintos rubros. Son muy divinas todas las chiquilinas, pero son hijas de, de alguna manera, ¿no? O hijas de Millán, o hijas de la Rosasco, bueno, como es... y Alejandra no creo para nada que tenga una visión de sí misma invisibilizada, ni siquiera creo que cobremos menos, o sea, sí, una cosa es la publicidad, pero claro si le decís diseñar a Coca-Cola, no es lo mismo que vestir, este... ¿qué se yo? A cualquier personaje de cualquier obra... ta. Por eso cobras 650 dólares la jornada, no vas a cobrar 650 el vestuario entero de una obra, este... durante muchos años, ¿si cobrás! Si, yo que sé, la victimización me revienta en todos los lados.

E - ¿Cuál sentís que es tu mayor reto a la hora de diseñar? O sea, ya que nos hablaste que no es solamente vestuario, este..

P - No, no, pero vamos a hablar de vestuario que es lo que ustedes están como concentrados. Hay retos, yo tengo mis fortalezas, mis fortalezas están básicamente como en lo conceptual, y en el cuelgue y el uso de los materiales, este... yo cuando llego al concepto ya me emociono, si llegué a una cosa que ya, realmente, me parece que está como... por ejemplo, ahora en La Catalina, tengo posibilidad de pocos ensayos. Ellos ensayaron, no son como una murga normal, ellos tienen como otra dinámica a esta altura de la vida. Entonces tampoco es que voy a 18 ensayos, los conozco, ¡no! Voy rápidamente a sintetizar un concepto, ¿no? Carnaval. Y bueno, me pasó que dentro de las

cosas que hemos conversado con los Cardozo, que son como los que llevan la batuta, hemos hablado: "ehh bueno, nos gustaría como hacer un cierre, como hacer como una especie de homenaje a las murgas más veteranas, las que alimentaron el carnaval al principio, las murgas de La Teja", todo este palo de las murgas que uno se va enterando a medida que se va aprendiendo el oficio, ¿no? De lo que es diseñar para carnaval. Y yo dije, ¡bueno ta!, pensando, pensando y pensando... Lo pude conectar con un artista, que lo hemos visto en el taller, que se llama Do Ho Suh, que creo que es coreano, hay que chequear si es coreano o chino, estoy casi segura que es coreano, que hace por ejemplo, es un neurótico impresionante, que hace su casa replicada en tela, traslúcida, y te hace desde la caja de fusibles hasta la cisterna y el water y la pileta, todo en tela con un material textil plástico, con varillas, y a escala. O sea, entrás a su casa y está transparente, y además ha hecho escalinatas, cosas como más imponente, ¿no? Y digo: Bueno, ¿por qué no hacemos la estructura de la murga tradicional pero a su vez con la transparencia de que sean ustedes mismo la que la están como habitando? ¿No? O sea, un homenaje a algo que estructuró el carnaval, pero sin embargo ustedes no pierden el movimiento, ni en persona, en personalidad. Entonces, ta, cuando llego a ideas así, digo: ¡Pa! ¡Qué bueno! Ahora hay que explorar cómo hacerlo, ¿no? ¿Cómo se arman las carpas? Poniéndole las cosas de fibra de vidrio. ¿Esto qué es? ¿con PVC? Y si sudan mucho y se les pega todo es un desastre, quedan todos pegados. Ahora hay que empezar a con la investigación, y el tiempo es muy apremiado. Después con la otra murga que tengo hice un proceso mucho más exhaustivo, con cambios, con esto, con lo otro. El teatro es otro palo también, o sea, ahí hay mucha impronta del director, del texto, del por qué, este... Y ahora estamos en un muy mal momento para los diseñadores de vestuario porque lo que está vigente ahora, o por lo menos el coletazo de lo que está llegando acá, tiene mucho que ver con el hiperrealismo, con las autoficciones, con un montón de cosas de corte casi documental, donde el desarrollo del vestuario más fantástico no está presente. En los noventa fue el furor de los vestuarios fantásticos. ¡Fue maravilloso! Esas cosas como enormes, como muy llamativas, trabajabas como personajes más extravagantes y ahora tenés dos muchachos que están adentro de una casa, que están, no sé, hablando de la vida.

E - Sí, debe de tener mucho que ver con todo el tema de los influencers y de la vida como el cotidiano...

P - Sí, son cosas que me parece que son tendencias, estamos atravesando ese momento donde cuesta mucho más, sin ser, este... elencos estables, como la Comedia Nacional, u otros elencos que se puedan dar lujos en cosas de repertorio, o clásicos. No soy ni ahí de los clásicos, pero entiendo que son interesantes, por lo menos atravesar la experiencia de hacerlos, ¿no? Porque si vos no atravesás la experiencia, también el desafío que es, ¿no? Es un vestuario de un clásico, todo lo que implica estudiar, una época, este... realizar esas prendas y vas ahí por el camino de lo arqueológico, por el camino de la interpretación de los volúmenes con tecnología. O sea, es como si eso no lo pasás, se va achicando, vas quedando como una persona, como impulsiva que tenés buen gusto y que agarrás cuatro prendas. Le ponés un poquito de onda. Pero... no sé, extraño esos desafíos grandes, ¿viste? Ehhh, bueno en realidad es un momento.

Pasa que si se pierde el dominio, la destreza, vos no sabés cuál es el huevo o la gallina. Y no se hace, porque no hay más gente que encare, o ¿qué pasó? Este... creo que estamos ahí, hay que prestarle atención a lo que está pasando. Sino hay que trasladar la disciplina a otro tipo de cosas: a la formación, a ejercicios, este... no sé, a intentar de que vuelva a hacerse ópera, pero también buscar pasar... por lo menos en el proceso este... de abordaje pasar por lo tradicional para llegar a la síntesis, este... o bueno, a la estilización de la forma. Así estamos. Y el momento más crudo para uno, el más difícil, es eso, o sea: superar tu propia marca en definitiva, no repetirse, ¿no? Supongo que para el actor debe ser lo mismo. Como cada proyecto te lleva a desconfigurarte y volver a armar tus piezas para sacar una producción nueva, genuina, que corresponda a ese proyecto, que no te salve, que te ponga en riesgo positivamente, o sea eso es para mí es un riesgo.

E - Ahora que mencionaste lo de la marca, ¿podés definir cuál es tu marca, cuál sentís que es tu marca? ¿O es algo que se ve y no es fácil de definir a la hora de...

P - Yo creo que hay, eh, yo no la veo. Yo apenas la veo, o cuando muestro muchos trabajos me doy cuenta que hay algo que tiene que ver con el nivel de detalle, este... y ta, que tengo como cierto preocupación el detalle y la terminación y que me gusta lo exagerado, o sea no por exagerado exactamente, odio ver una prenda que le falte tela, o sea, no seas rata. Prefiero que sobre, bueno, que caiga, este... me gustan los materiales nobles, no tiene por qué ser carísimo, pero tampoco por qué ahorrar, o sea, no, no, no seas rata, y tenés que dejar que la prenda tenga su... me gustan las prendas con vida, yo creo que eso sí es una marca: nunca podría poner un vestuario recién sacado de la confección, a la persona y al escenario, ¡me mato! Me mato... Si no tiene mancha, arruga, uso, eh, la forma que vaya tomando el cuerpo, me gusta darle la ropa con tiempo, a los actores, o a los intérpretes, o a los bailarines, para que ya agarre el cuerpo. O me gusta ver una obra a los quince días, o a las tres semanas o a los dos meses, para ver cómo fue agarrando, cómo fue acompañando ¿no? Cuando vos hacés algo queda divino, pero es como la ropa que uno usa: ¿cuándo te gusta más? Cuando ya la re curtiste y agarró tu forma, ¿no? Es lo mismo, no hay mucha diferencia.

E - Y después, de los diferentes rubros en los que trabajás ¿no? Como teatro, carnaval y demás, ¿con cuál es el que te sentís más cómoda?

P - Eh, yo me siento, eh, la verdad que tengo muy poca dificultad para sentirme cómoda, eh, me siento cómoda en todo. Creo que lo que más me incomoda, porque hay una parte como más técnica dura, este... a nivel de lo organizativo, que es hacer ropa para un largometraje, pensar el vestuario para un largometraje, por el tema de que vos no tenés como este... una continuidad en la filmación, entonces eso implica que vos tengas una cabeza sumamente organizada de cuándo fueron usadas las prendas, y de qué manera y en qué estado, y cómo se preservan y esa parte como que me estresa un poco. A mí me gusta lo creativo, y lo creativo en cualquier palo, o sea, es la parte que más me goza. Con todo lo demás... Y encontrar las cosas, ¿no? Esa emoción de encontrar la tela, de encontrar la combinación, de encontrar la estampa, de encontrar, eh, el

objeto ese perdido, el botón de la feria, te da una emoción que no se te va. No se te va con los años. Esto... y la idea. Encontrarte con la idea, que es como que ta, muy difícil la sensación de la idea, ¿no? Es muy emocionante y sabés que diste con algo que es un éxito interno, ¿no? Es un éxito y un deseo de que eso vaya a ser genial, ¡es esto! Tengo que ir por este lugar, como una iluminación, una certeza, si.

E - Según tu experiencia, ¿cuál sentís que es el recorrido que debería hacer un diseñador joven? A nivel académico o a nivel de experiencias, más o menos de los que has habitado y experimentado vos.

P - Hay una flaqueza que yo tengo, pero que también considero que depende como la veas, ¿no? Puede ser también una virtud, comúnmente. Pero yo no tengo ninguna tipo de formación técnico, moldería, costura, máquinas. Sé perfectamente lo que es una terminación en overlock, en recta, este... pero no sé de corte... eso me ha llevado a diseñar cosas imposibles, pero a vincularme con intérpretes realizadores increíbles que han sacado esas prendas adelante tal cual como yo las dibujé. Pero yo, muchas veces, ahí me empantanano, no es mi fuerza, no me formé ahí. Entonces eso también depende de si el diseñador es más creador y su creación va por un lado más intuitivo o por un lado más matemático. Yo creo que hay gente que se maneja con patrones de tal forma, que llega a algo creativo a través de la forma. Yo llego a través de las ideas, y después las formalizo, entonces no sé si hay una mejor formación. Yo creo que hay que conocer cuáles son tus habilidades, si vos te vas a sentir más fuerte creando desde el patrón, desde el molde, o desde el género, o desde la experimentación, o si te vas a sentir más fuerte trabajando sobre las ideas, la comunicación, los conceptos y la investigación, este... creo que el diseñador perfecto debería transitar por los dos lugares, pero no existe el diseñador perfecto, existe el diseñador que es cada persona. Pero me parece que vos si vos te querés sentir fuerte, podés hacer algo básico, donde entiendas el mundo, lo que es el mundo de la costura, este.. Algo de actividad plástica donde vos también puedas sentir que expresás con diferentes materiales. Algún tipo de laboratorio sostenido en el tiempo, con materiales textiles y no textiles; y académicamente yo creo que hay que recuperar un montón de cosas que se están dejando de dar que a mí me aterran ¿no? Historia de la moda y el vestido, sociología, este... filosofía, o sea tiene que haber anclaje académico para el desarrollo y el crecimiento. Tiene que haber además pienso y publicación, o sea, no podemos quedarnos solamente en: "ay, soy un colgado del textil, ay me encantan las..." ¡No, no no! No vas a ningún lado. Yo estoy reconsiderando seriamente en volver a mis estudios de antropología, porque me parece que hay un montón de información que si no logro documentarla con un peso académico que me respalde, se va a perder. Y no me creo que sepa nada, no tengo ninguna brillantez, pero sí hay un montón de conocimiento de trayectoria que quisiera poder plasmarla... y documentarla. Yo tengo gente trabajando conmigo, por ejemplo del Centro de Diseño Industrial, este... que ha tenido como que desarmarse de algunas cosas que... como... reencontrarse con la felicidad, ¿no? De la falta de, no sé como expresarlo, pero digo, reencontrarse con la felicidad del hecho artístico y de la expresión, que pueda un poco más eso que el tema de los plazos o de la exigencia per se, o sea la

exigencia no tiene que dejar de estar, pero primero tiene que estar la felicidad. Entonces yo creo que lo escénico siempre está salvaguardando la felicidad aunque tengas el momento ese crítico que yo les hago siempre, como signos así, de rayos, uno de expresión y otro de depresión así: me quiero tapar, no me va a salir, no me va a salir, como estoy ahora yo con La Catalina. ¡Me quiero tapar! Necesito una persona acá al lado mio para poder lavar los platos, ¿entendés lo que te digo? Porque pienso que no lo voy a poder hacer, porque tienen una audiencia increíble y trajes divinos y si no llego a eso me mato, porque va a ser horrible, y ta, y en el fondo sé que lo voy a lograr, pero por momentos entrás como en crisis, crisis de artista, de diseñador. Este... no te va a dejar de pasar, sino te dedicás a otra cosa. Porque tiene la contraparte de que cuando le encuentre la vuelta es hermoso, después lo ves infinitas veces, y todo el mundo, y la gente. Pero ta, pero ahora es: ¿todas estas personas van a ver este trabajo? ¡Oh no! Tiene que ser genial, ¡qué presión más grande! Este... no sé, no, te decía, gente que está formada como en la universidad y gente que ha hecho la UTU, y tiene una resiliencia increíble, lo que pasa, creo yo, que es un camino donde está bueno que uno tuviera un mentor, de alguna forma se recupera el mismo oficio del aprendiz y el maestro, que vos fueras conociendo al otro y le dijeras: mirá, está bueno que hicieras esto, estaría bueno que hicieras lo otro, estaría bueno que te fueras al exterior ¡ya! ¡Picá! Y estaría bueno que hicieras un estudio de otra cosa, en otro terreno que te alimente eso, ¿no? Porque yo creo que es una forma de la expresión, pero pueden convivir varias formas en una persona, este, entonces me parece que la orientación pedagógica, sea formal o informal, es como sumamente importante. Yo la precisé, en su momento, estuve un poco sola, bueno, di con gente que asistí, que me enseñó, que me dio fuerza y me dio como coraje, y me tiró así, un hueso y me dijo: "arreglate con esto". Y me probó también, ¿no? Y también otra cosa que me parece que es interesante es estar con una remera un buen tiempo, que diga: sí a todo. Pruebo, pruebo y veo, y me pruebo, ¿no? Porque muchas de estas experiencias son como maratónicas, o sea, no creo que cualquier persona pueda enmarcarse en... son de mucho compromiso emocional, de mucho tiempo, muy complejas, porque involucra lo humano, y las emociones, entonces por momentos puede colapsar todo, por momentos puede ser muy genial, por momentos entra en un lugar de dudas, este... y ta, esos proyectos vos tenés que poder empezarlos y terminarlos. Entonces ta, vas probando, yo qué sé.

E - Y hablando de empezar y terminar, ¿cuándo vos ves terminado tu trabajo? Y decís como: bueno, esto ya está, ¿dónde termina?

P - Ehhm, he aprendido a soltar, ¿no? Antes era, bueno, "re puedo hacer esto", "¿y si le retoco acá?", tenía como un nivel de obsesión mayor, porque tenía mayor dificultad para desapegarme de lo que hacía, porque también es eso, hay un acto en este tipo de trabajo donde vos tenés que soltar, porque sino... tenés que empezar el trabajo sabiendo que este trabajo se va. Este... nunca te podés embanderar de mi obra, mi obra, porque ¡mi obra un carajo! Porque vos estás haciendo algo para un colectivo. Yo creo que después de los ensayos generales, cuando fuiste resolviendo todo, todo, todo, todo, después del estreno, dos, tres veces más, en las cosas que son más formales, de con-

trato, en cosas donde vos pusiste otra parte tuya, más artística, capaz que convence personas mucho más tiempo. Pero, ¿cuándo está pronto? Cuando se ensamblan las demás áreas, ¿no? Cuando el actor lo maneja, cuando ya no es una cosa impuesta, cuando ves que el cuerpo y el gesto se acompañan con la prenda, con la serie de prendas, porque incluyo el pelo, incluyo el maquillaje, incluyo las manos, incluyo los zapatos, las medias, todo, no puedo dejar nada afuera de eso. Cuando todo eso y el conjunto de eso, y la luz, y la espacialidad, y el tono de la obra, y la energía, o sea, tenés como un sensor que hace "taca". Pero es un momento, y ese momento es increíble, ¿no? O sea, estar en la oscuridad de la platea, los días previos, y empieza a pasar por partes, por partes, por partes, y vos nunca pudiste visualizar a nivel volumétrico todo eso cómo se compone, cómo se comporta, y llega un momento en que se coloca. Debe ser como un bebé cuando se encaja, ¿viste? Se encajó y dijo: ¡ta, ya está! Le podés poner más, poner menos, ya está, o sea conceptualmente ya está, ya se entendió, ya lo entendieron, ya se cerró, hay un universo que se cerró. Este... sí, es como un never ending, ¿no? O sea, ya está, si querés seguir haciendo, poniendo, sacando, pero tenés que ponerte un límite interno, porque no podés, porque hay otro proyecto que te demanda, la vida misma te demanda, y vos no podés colgarte tanto, como yo estar todos los ensayos, no, no, ya está. Por un período de tu vida te podés dedicar a eso, pero después ya no da.

E - ¿Pensás que el diseño de vestuario es una tarea individual, es una tarea aislada dentro de un proyecto, o se vincula con otras partes?

P - Yo creo que es un proceso, si no hubiera sido por los enormes realizadores con los que he trabajado, yo no sería nada de lo que... o sea, si Ruben Reyes, que es un realizador, pero de primerísima categoría de este país, o una Amparo Allosa. Este... o sea que ahí ya hay un binomio, no hay ningún diseño de vestuario que sea del diseñador, nadie diseña todo, dibuja todo, cose todo, solo durante los primeros tres, cuatro años de costurera, después siempre hay otro que va a intervenir. Y cuanto más grande la producción, más gente se suma, y hay un diseñador... a mí me encanta darles un margen, darles una dirección, pero dejar que el margen creativo también lo aporte el otro. No, por no querer cerrar, sino porque me parece que en la medida que tu idea está claramente formulada, el otro aporta su parte, y esa cosa de la maleabilidad de lo creativo donde si el realizador encontró una técnica que quiere incorporar, y vos en la prueba ves que funciona, y decís: ¡dale más a esto que es buenísimo! O viene el zapatero, y se copó, y me dice: "pero encontré esto otro..." ¡Sí! Si, en la medida que los demás se ven motivados por vos, cada cual va a querer dejar su impronta en el trabajo y tu trabajo va a crecer, va a crecer, va a crecer. O das con un maquillador que entendió todo, estás con alguien que se copa con el pelo, y entendió todo, estás con un actor y entendió todo, y decís: "¡Pa! ¡Eso es genial!" ¿Viste? Están contentos, hay que trabajar para la felicidad de la gente, es elemental. Están contentos ellos, sale mejor la obra. Sale mejor la obra, está contento el público. Está contento el público, está contenta la crítica. Está contenta la crítica, todo, todo... todo está. ¡La cadena de la felicidad! Claro, si vos estás de mala onda, y le hablás mal al realizador, y el realizador tiene tres modistas cosiendo, y les van a pagar como a un perro, y las minas van

a coser mal, y eso es como en el cine, vos tenés un proceso que no está bueno, y se traduce a la pantalla. Si todo ese colectivo estuvo trabajando tenso, bajo presión, con un asistente de dirección malaonda, y eso se nota. Si vos trabajaste ligero, exigente pero ligero, y fuiste como sumando a la gente en una buena, y terminó el trabajo, y te vas a tomar una, y decís: “¿Viste qué lindo lo que hicimos? ¿No? Ay, ¡qué cosa más divina!” Y ya está, ta, eso. Creo firmemente en eso...

Y me parece también importante, explicarles, que yo empecé a aplicarla hace ya muchos años y que lo sostengo, que es este rol del maestro aprendiz, de ir sumando grupos de trabajo que se disuelven a lo largo de dos, tres años máximo. Se promueve ya a la profesionalización, y el resto se va sumando otra gente, y la experiencia no es demasiado larga, es intensa, eh, y a mí me parece que eso es una forma que funciona bastante bien. No casarte con alguien eternamente. Saber que así como a vos te pueden convocar, pueden no convocarte y no pasa nada, no es grave. Vos también podés tener equipos de trabajo que se vayan disolviendo e incorporando otras personas y que esa dinámica enriquece a la producción, sin duda. Porque además esa gente va encontrando dónde se siente más cómoda, si realizando o diseñando, o dónde, y en qué disciplina, y después la sumás desde otro lugar.

E - ¿Cómo definirías tu vínculo con, no sé, el director en el caso de una obra, o en una murga, no sé, el letrista, o el director también. No sé, como el que está encabezando el proyecto.  
P - Y yo creo que es fundamental que vos, ahí, establezcas un vínculo. Fundamental. El primer, o sea, es mentira que los actores sean los únicos los intérpretes, nosotros somos intérpretes. Yo trabajo mucho con... a veces trabajo mucho el tema de la traducción, hay que traducir la cabeza de esa persona. Porque, ¿por qué esa persona, hombre o mujer, libélula, transexual, lo que sea, eligió hacer ese proyecto y no otro? Tenía un millón de posibilidades y eligió ese proyecto. Bueno, hay algo que decís: “¿por qué?” Hay una parte también medio que tiene que ver con un corte más psicológico del asunto, bueno, este... si la Comedia Nacional invita a tal director a que haga tal, igualmente ese director tiene que tener que buscar y bucear adentro para encontrar una motivación que lo haga sostener ese proyecto en el tiempo. Ehhh, pero si es una cosa más independiente, un director que lleva adelante una propuesta que puede ser un texto preexistente o una creación, ¿no? Una escritura, que se usa mucho la dramaturgia como hecha durante el proceso, y ahí vos tenés que estar re pegado al director, re pegado al director, y tenés instancias solo con el director, que sean, que él te pueda transmitir su confianza, su cabeza, su fantasía, su referencia, sus dudas, sus temores, su no convicción de algunas selecciones que hizo en cuanto al elenco, o los errados caminos que ha tomado, que él se pueda sincerar, que vos seas también una persona en la que se pueda apoyar. No solamente el que sea un intercambio de cosas técnicas o... sino también que sea un vínculo ¿no? Y vos también podés opinar, porque a esta altura nos pasa a los diseñadores que hemos pasado por cien proyectos, y vos viste dirigir a mucha gente y viste a muchos actores y muchas evoluciones, muchos procesos que si el director te habilita vos también podés “ay, a mí me gustaría probar tal cosa, a motivarlo por este lado. Si, creo que ese par de zapatos que estuvimos hablando...” Y probás una caminata

acá y allá. O sea, como que también si vos tendés a ese puente de confianza, también podés incidir en aspectos o elaborar artísticamente sobre la obra, no solamente en el rol, sino en la forma que va tomando el proyecto.

E - Y en ese sentido, ¿vos preferís que te den más referencias, que te marquen más la cancha, o preferís que te digan: “bueno, no, lee el guión y hacé lo que quieras de esto”?

P - No, no. Ni una cosa ni... no quiero una persona que me sature, o sea que me tenga como para que realice, yo siempre digo, yo no soy Julián Weich, aquel programa que te cumplía el sueño. Y lo otro, que no todo lo que hagas le va a parecer maravilloso porque sino no hay crítica, te dejan muy solo ahí, este... me parece que vas construyendo con el otro, y lo que me parece que es muy recomendable para cualquier diseñador es la posibilidad de reiterar, de tener varias experiencias con el mismo director o directora, que ahí va creciendo el vínculo, la confianza, va creciendo mucho más los intereses, las inquietudes, vas abriendo otros campos, o sea hay un traslapo ahí, ¿no? Se crea como un conjunto de referencias, ustedes esto lo deben estar estudiando, diseñadores en vínculo con directores que hay historias de vida entrelazadas, artísticas, desde hace años, de gente que trabaja siempre junta y que bueno, ya no tienen ni que hablar, te mirás, hacés tus líneas. Yo conozco directores para los que ya no dibujan directamente, porque ya traigo, pongo, saco, veo, ta, salió. Y hay otros con los que he tenido desencuentros, o sea muy poco visuales, entonces es más difícil, entonces, este... es desafiante esa parte también, está buena.

E - Brevemente, ¿cómo podrías definir las etapas que vos llevás a cabo en un proyecto para realizar el vestuario?

P - Lo primero de toda, esto se lo masacro a mis alumnos. Tengo, tengo un método, que no es nada particular, pero hay como ciertos pasos mínimos no sorteables, que pueden ser secuenciales, pero también la dinámica de la obra puede hacer que sean paralelos. En primera instancia, a mí me gusta decir que el amor por las imágenes tiene que estar equiparado por el amor por las palabras. Si vos no te metés en la obra, el autor, este... en el dramaturgo, o en el guionista, o en la historia, o sea hay todo una cosa que tiene que ver con lo literario para mí. Es el subtexto, el paratexto, el inter... todo lo que el texto sugiere, evoca, levanta, me gusta trabajar eso, sacar los conceptos, y trabajar como en círculos concéntricos que van desde el autor, por qué, la vida, me interesa entender por qué ese tipo, esa tipa, escribió eso, por qué el director, efecto bola de nieve, ¿no? Por qué eligió esos actores para hacer esto, por eso, las referencias, el contexto, ¿no? Todo eso es una parte. Después viene una parte interesantísima que es la documentación y la investigación, ehhh, y eso viene de la forma más, ahí sí que no hay nada, nada fijo: es un libro de la historia de la botánica que enganchaste con tres cosas que tenías pudriéndose en un cajón de tu abuela, con un manual y tres revistas de no sé qué. O sea vas armando como una especie de acervo de investigación de toda índole. El otro día tuve una entrevista con alguien que vivió una situación muy parecida, y leés tres novelas históricas y te enganchaste a esa novela histórica que te llevó a un actor previo y te dicen “y por qué no leés aquella cosa de filosofía que...” que además todo eso es un banco material e intangible, porque puede ser también digital de tu investigación que, con

todo eso, en algún momento, cae, ¿no? Ta, ta, ta, ta, ta, ta, acopio, me lo acopio... se destila, que se destile y buscás cuáles son los pilares para vos de ese diseño. Todo eso, ¿no?, tu licuadora interna, ¿cómo hizo para poner en vinculación esas cosas y que salga algo? Mientras estás participando del fenómeno vivo que es la escena, todo eso genera un producto. Y después está la otra parte, yo le llamo como el campo de las ideas y después viene el campo de la concreción de las ideas, que sería la producción. Bueno, ¿Cómo diseño ésta producción? ¿Con cuánta gente? ¿Cómo? ¿Cuál es la estrategia? La estrategia es, no, decir, usar ropa de antes, ni texturas ni textiles que tengan menos de 50 años de uso, vamos a hacerlo por las parroquias de los barrios, vamos a ir al interior a hacer una juntadera de cosas, vamos a comprar a Buenos Aires las telas, vamos a hacer telas nosotros, eh, vamos a utilizar materiales alternativos, ¿tenemos presupuesto o no tenemos presupuesto? Ehhh, voy a hacer una campaña de Facebook para que me hagan... o sea, la estrategia es la producción ¿no? Después cuales son los realizadores más competentes para cada área, o sea tengo seis recontra competentes, pero uno cose como una topadora, con una máquina industrial que se descose en el 2028 y otro cose hermoso pero no resiste, que tiene una mano que si querés hacer una cosa poética tenés que hablar con esa persona para que caiga la tela y que diga: "ay, la puta madre, me emociono de ver cómo pasó esa mujer por el escenario". Bueno esa parte también, que es creativa, tiene mucho más anclaje en lo concreto, en bajar, en la bajada de la idea. Bueno, todo eso empieza a hacer una fuerza, y eso con el actor, y con la serie de actores, ¿no? Y la integración de eso en lo escénico, la película o en carnaval, donde sea. Son procesos que no pueden ser menores a tres meses, en mi cabeza no existen menores a tres meses, como mínimo, mínimo, mínimo. Este, para hacerlo de verdad, no de taquito. Si tenés que hacerlo de taquito lo hacés, pero, para que te deje algo a vos, para que te enriquezca, y que vos puedas devolver algo que esté bueno, son procesos que tenés que darle tiempo de leudar, de separarte del proyecto, de permitirte ver una serie de Netflix, irte el fin de semana, no sé, a San José, volverte y mirar y reenamorarte, este... admitir que no sos una máquina de crear, que tenés momentos que sos una ruina, que no servís para nada, que tenés que hacer los mandados, tomar la leche, y nada más, ¿viste? Y trabajar, trabajar, trabajar.

E - Ponele, una vez que te llega a vos el guión, ¿qué es lo primero que hacés?

P - Lo leo sola, y ahí me hago como si fuera, no sé, una pijamada, ponele, o una salida de soltera, no sé. A mí me gusta que las cosas tengan como un cierto momento ritual, me gusta. No hago nada particular. Pero igual, quedarme sola, en la cama, con el guión impreso, dos marcadores, y algo rico para comer, un cafecito, ¿no? Abro la ventana, si está lindo, no sé, hago algo, o tirarme en sillón que me encanta, prender una lucécita, y me sirvo una copa de vino, y lo voy leyendo, y lo voy subrayando. Y sola, intimidad. Capaz que no tengo intimidad para depilarme en este momento, pero tengo intimidad para leer los textos. Sí, sí, eso siempre. Igual que el momento en el que le muestro a ellos lo que hice. Son momentos que me los reservo, que cuando hago el método, lo despliego así, como el esquema cuando lo doy en clase, pongo una luz así, como el momento escalinata, o sea como que va bajando pavoneando todas tus

plumas y decís: "¡Bueno, lo logré! Sobreviví a otra depresión artística y llegué a un resultado que puede estar buenísimo". Y ta, tenés que creer en lo que hacés, porque si vos te das para atrás, moriste. Vas y te plantás, por esto, por esto, por esto y por esto. Pero no porque te vendas, que de hecho también te estás vendiendo para que ellos todos compren y se enamoren de eso, en un plan de seducción ¿no? No dejás margen. Y ahí creo que se apela mucho al... esto nos revincula y eso es una de las cosas también que quisiera profundizar si puedo seguir, no sé, en algún momento en el espacio para formalizar todas estos pensamientos, hay algo de lo infantil que se activa acá, ¿no? De la sorpresa, de la maravilla, de la primeridad, ¿no? De "ahhh" [de sorpresa], cuando vos sentís del otro eso, y ni te digo cuando lo sentís de un público, eso es ¡faaa!, no, no, no, no, no hay guita que te pague, y los revinculás a ellos con algo que identifican, pero no, con una zona de su memoria, o... A mí, cuando el trabajo llega a esos extremos, son experiencias artísticas, y ahí es cuando te sacás el miedo a decir que lo que hacés es artístico, porque se produce la emoción.

E - En los guiones, ¿a vos te viene bien que haga acotaciones? Ponele cuando describe meramente la acción: "y tenía un vestido de tal y cual color".

Me da igual, o sea, porque si yo lo veo como lo ve él, y él lo tiene realmente justificado, yo no tengo ningún problema en seguir el guión. Ahora, si él está poniendo cosas por poner, cuando es muy evidente que son acotaciones porque está rellenando un documento, me da exactamente igual. Distinto es un libreto de teatro donde en sí mismo es una pieza, ¿no? Este... porque estamos hablando de... una cosa es, son bien distintas de ambas disciplina cine y teatro. En el cine hay una historia que contar y cómo contarla implica muchas otras personas. En teatro hay una dramaturgia que hay que encontrarle la vuelta dentro del propio texto. Entonces es diferente como vos te manejas en las dos cosas. Y en carnaval es otro fenómeno totalmente irregular, no sabés por dónde agarrarlo, las letras, qué sé yo.

E - Sí, pero ahí seguramente no haya tanta acotación de vestuario, seguramente.

P - Lo que pasa es que ahí, sí tenés, no tenés una acotación pero hay algo, hay un fenómeno que pasaba hace veinte años donde vos tenías una forma y un contenido, entonces la gente cantaba una cosa, pero estaba vestida de Pierrot. Hoy por hoy, desde que el diseño incursionó, desde que se abrió la forma popular se juntó con una forma más compleja con el diseño, la gente exige una narrativa, o sea no puede estar desvinculado de lo visual, del contenido, del discurso, discurso y visualidad son una sola cosa, ¿no? Entonces ese es el trabajo difícil, darlo como al texto, bueno, una coherencia visual, una traducción interesante, inquietante, nueva, no caer en lugares comunes, pero sí no perder el lugar común, porque sino perdés lo popular, eh, ta. Por eso cuando encontrás letras, ahora que estoy con esto de La Catalina, que estoy en un conflicto, por eso se los cuento. Si vos encontrás que hay lugares comunes pero tratados con una poética totalmente distinta, ¡pa!, son las mismas palabras pero puestas en diferente orden. Si vos tenés una frase que dice: "joyas cosidas en mi cicatriz", te levanta ¿no? "Flor de carbón", este, no sé, lo hablaba con mi prima que es comuni-

adora, este fin de semana, e hizo muchas otras cosas, debería ser un género literario, realmente, cuando uno empieza a apreciar algunas letras, hay algunas metáforas y unas figuras de lo popular tan hermosas que debería ser un género literario. Te podés copiar mucho, “soy un animal de versos en las manos”, yo qué sé, son viajes. No te está diciendo “el farol y la cometa”, está diciendo como otras cosas, tenés que sintonizar en que en la poética de tu vestuario acompase la poética de esas letras, y eso te lleva correr de un lugar común, sin despreciarlo, ese es como un poco el desafío que me está pasando ahora. Y por supuesto, en todo, todo, todo lo que haga el diseñador. Tratar de separarse el gusto particular, sin pensar que vas a desaparecer, y volverte, un ser de extremísima versatilidad, vos no dejás de ser quien sos, yo en un momento me preguntaba: “¿y quién soy yo?” Me acuerdo los primeros años, porque como te hago esto te hago lo otro, entonces ¿no soy nada? No, yo soy la que puede hacer esto y la que puede hacer lo otro. Encontré ahí una respuesta, trabajo sobre la versatilidad, no me pierdo, porque el músculo es ese que trabajo, a lo largo de tu carrera, que es como si fuera un cordón que atraviesa esas esferas que son los universos de cada proyecto, vos estás trabajando en ser ese cordón que atraviesa, en una cadena que da varias vueltas, ¿no? Este... no tener miedo a desaparecer, no pasa nada, no sos tan importante. Como cuando me subo a un avión y pienso “se va a caer”, ¿y cómo se saqué el miedo a subir a los aviones? “ay, bueno Paula, no sos tan importante, no se va a caer el avión contigo adentro”. Y todo el tiempo, ¿no?, cuando la gente se pone angustiada, y ta, basta, es una obra de teatro, es una película. O sea, venime llorado. Lo dramático ya está, vos no podés sumar dramatismo, ¡jamás! Yo creo que lloré dos veces en escena, una vez porque me querían apurar con un estreno y le había dejado como la vida entera y me querían hacer estrenar, y yo: “¿pero no entienden que esto necesita como una semana más?”. Y ahí lloré. Y después me amargué mucho cuando vino un inglés a dirigir este... Otelo al Solís. Cumplía no sé cuántos años la Comedia Nacional, y traían a un director inglés con tremenda trayectoria, haciendo Otelo, haciendo un Shakespeare, yo no soy nada convencional, no quería hacer ropa de época, pero tampoco estaba en sintonía con lo que el quería hacer o proponía hacer. Todos uniformes militares, y ellas como novias de mal gusto, de fiesta de medio pelo, militar yankee. Fue hace dos años. Los directores viejos son lo más, porque ya no les importa nada. Quieren hacer algo y no les importa nada. Yo trabajé con este hombre tan genial, que hizo La Tregua en Argentina, que es un director muy conocido, que se murió, este... Renán, Sergio Renán, lo que nos divertimo. Es que no hay edad, ahí te das cuenta de que no hay edad. Trabajás con alguien emergente, joven, desconectada de cabeza, es una cosa increíble, y trabajás con un tipo de noventa años que tiene una traqueotomía, que habla por un micrófono y te entretenes, ¿viste? Agarrás una directora re reventada, te re emborrachas, y claro, es como muy antropológico, cada experiencia es un viaje, ¿no? Y aprendés y te nutris, no sé, yo lo recomiendo. Tiene un límite, como todo, yo ahora largaría todo, todo, todo, y me podría un vivero, ¡de verdad! O me dedicaría a hacer emplatados de postres, o arreglos florales, yo ahora cerraría el mundo del espectáculo, y abriría el mundo del documental, por ejemplo, o el de la escritura. Yo empecé en el año 96, hace 22 años que me dedico a esto y más, porque era una demente

y empecé a trabajar en el 94, hace mucho tiempo. Es una vida, una persona, es tu vida. Es una intensidad desbordante, me merezco tener el vivero. Hay una parte que no es tan linda que es la boludez que acompaña todo esto, y es lo cansador que es explicar que no importa si te gustan los zapatos, no es personal. No, hay una realidad, que yo calculo que es regional, pero más acá, que económicamente es muy poco redituable, y por más galardones, y premios, y becas, y críticas, y amor incondicional, hay que hacer unos malabares hasta el día que te mueras para sobrevivir, y eso es agotador.

E - ¿Qué usás como referencias habitualmente?

P - Todo es referencia. Para mí todo es datos, antiguas, contemporáneas. Una vez tuve que hacer una ponencia sobre una obra basada en la figura Felisberto Hernández que fue como interpretar su cabeza, hacer todo el todo el arte de la casa, de los dos pisos, y todo el vestuario de los personajes de los cuentos de Felisberto, entonces fue una inmersión en Felisberto Hernández que para mí fue increíble, y ta, se me ocurrió una frase que suena un poco pomposa pero me encanta aplicarla como que: en la mesa de mi mente cena mucha gente junta. Como si vos pudieras armar una mesa de Mirtha Legrand en tu mente y pusieras a dialogar un pintor del renacimiento con un pensador contemporáneo y que en la mezcla de ese diálogo, más tu opinión, más todo, se generara ahí una cosa interesantísima. Entonces tenés ahí unas discusiones mentales divinas, porque vos podés poner en relación a artistas de todo palo y a gente común, o sea, no importa. Pero, capaz que ahí, algo que tiene que ver con la ilustración, cosas que tiene que ver con el cine, y todo, ta, te colgaste a leer sobre el wabi-sabi y no sé qué, y se armó ahí todo una cosa increíble y eso es lo mágico, poner en vinculación cosas que evidentemente no... a priori no tienen nada que ver, como que se mezcla todo eso y se genera una realidad nueva. Entonces, este... y es innegable que todo lo que te pasa a vos a nivel personal se teje con lo que estás haciendo, se teje totalmente. Y vos estás en un buen o mal momento y lo sanador que parece, pero que puede ser la experiencia de transitar. Y eso te da el teatro, ¿no? Siempre hay un momento de tu vida que se ve reflejado en lo que estás haciendo, o encontrás, yo qué sé, nos pasa siempre, “¡qué divinas las embarazadas!”, estás con el viaje de estar embarazada, y ves 32 embarazadas, o te gusta un print particular, y ves ese print en todos lados, y bueno inevitablemente hay algo de tu inconsciente que se mueve que hace que lo vincules o que encuentres que mágicamente está asociado con lo que te pasa.

E - ¿Qué medio expresivo elegís, o qué medios expresivos elegís, como para plasmar tus ideas a la hora de mostrarlas?

P - ¿Qué herramientas gráficas utilizo concretamente? Y voy variando, a mí me gusta mucho como la parte como expositiva, y soy bastante como analógica en el sentido de que me gusta como esa cosa primitiva de mostrar en cartones que aristas pueda tocar, instalar, ver, poder mezclar como una prenda referencia con un cartón y hacer como todo el proceso que yo hice mental. Bueno, editarlo en imágenes y llevarlo como bocetos imágenes, piezas, este... parte de la experimentación que se hizo hasta el momento. Tengo como procesos bastante parecidos, algunos con bocetos, otros sin bocetos, algunos con pruebas textiles. Este... no siempre recurro al dibujo. Depende

para cuando, si voy a lo técnico, a la modista o al realizador, pero a las entregas considero que es fundamental y a hay veces que no.

E - Y si vos hacés algo, después lo pasa en limpio para mostrar?  
P - Vos necesitás intermedios donde muestres lo que sea, hasta el deshecho, porque del deshecho que vos descartaste puede ser que haya cosas interesantes para el director, pero cuando yo voy y a mostrar formalmente, ahí es cuando yo digo ese momento escalinata, ahí me gasto todo el cartón plast, en foam, en UHU, ahí no escatimo, ahí no me importa, me parece que ese es un momento importante de devolverles a ellos (director, elenco, colegas) todo lo que te fueron brindando de confianza, de tiempo, de información. Para mí el momento entrega es reimportante, y además de cara al productor te lo tenés que comprar, entonces el razonamiento es: si vos fuiste capaz de invertir en eso, vos tenés que ser capaz de pagarme mi propuesta.

E - Hoy hablabas que a la hora de materializar un vestuario trabajás con realizadores y demás personas, ¿cuáles son esas personas o esos rubros con los que trabajás habitualmente?

P - Trabajo con realizadores teatrales, o sea gente especializada, este... y si es para una película, si tiene un corte más de época recurro a esas personas y si es de corte más naturalista son talleres más estándar, digamos. Tienen que ser personas que estén dispuestas a trabajar con materiales, a veces, o prendas que están con uso. Después para trabajar en carnaval son otro tipo de especialidades. La misma persona que me trabajó para teatro no me trabaja para carnaval, a no ser que sea algo muy concreto, muy delicado, donde se necesite una mano de obra particular. Sino ahí voy a unos talleres que son tipo tractores, ¿no? Te cortan y te cosen en todas máquinas industriales, todas mujeres que están acostumbradas a trabajar miles de horas y a meter tres polifones y tres cosas y darle a la máquina y decir "¿Cómo que no? ¿Que no va? ¡Pero mirá!". ¡Claro! Y después te pasa que trabajás para el ballet, y les pedís algo así, y les viene como un ataque, como una forma de epilepsia, porque no pueden entender de salirse de lo clásico, porque todo lo que sea como exagerado o fuera de la escala no se puede hacer.

E - ¿Vos estás super pendiente de esa materialización o das libertad a los realizadores?

P - No, yo voy a todas las pruebas. Defino un porcentaje del diseño en la prueba. Dejo margen. Yo nunca cierro los diseños, porque hasta las pruebas y ver el comportamiento de los materiales y ver cómo queda en el cuerpo, no puedo. Y, por supuesto la opinión, ¿no? No es la boludez "me gusta no me gusta", sino "¿no te parece que estaría bueno? Porque en realidad..." La opinión del que lo tiene puesto y del realizador, de un asistente, del director. Como que dejar abierto porque ya está definida la forma, ya está definido el color, ya está definido el material, es solamente cómo lo siente, entonces, en realidad, ahí si prefiere que se marque menos algo, o que se marque más, depende de los cuerpos la determinada altura de falda, si son cosas negociables, todo. Si, estoy presente, pero no estoy cuando cosen, no estoy arriba, yo les doy margen.

E - Y por lo general, ¿realizás todo de cero o también vas y buscás prendas?

P - Eso es lo que te decía, en cada proyecto implica un diseño diferente en cuanto a la producción. Puedo alquilar una parte, agarrar cosas que tengo yo, un archivo, o voy a comprar a ferias vecinales de cuarta y voy a ir a confeccionar lo que la obra pida si es que exista. Otra, de cero, todo de cero, y después veo otra cosa que sea necesario. Otra, bueno, esta en realidad va ser de intervención sobre prendas encontradas, más colaboraciones de los actores, más alguna donación. Cada proyecto implica una lógica distinta, no podés repetirte. Trabajo mucho con un capo de la vida que se llama Ricardo Rosa, que así como te hace una máscara de rata hiperrealista, te hace una cola de sirena, o un macaco de peluche gigante que vos te metés adentro, o sea, es un tipo que es tan, tan, tan, tan capaz. Y trabajamos juntos desde el año 98-99, que ta, hemos pasado por idas y venidas, de estar pegoteados y no trabajar un tiempo, y tener como alguna distancia, pero reconozco que es el mejor realizador de accesorios y tratamientos del planeta de Uruguay, total. Debería ser millonario.

E - Un tema que también tocaste hoy, ¿el presupuesto que tenés para los proyectos influye en los resultados?

P - Hay que intentar que no. Tenés que hacer la mejor idea. Yo soy de las que no acepto un no por respuesta, entonces voy y voy, soy capaz de poner cosas yo siempre con tal de llegar a la idea. Te desarmo esa cosa y te reciclo todo, no me importa nada. Trato de que los presupuestos... trato de aplicar creatividad en la lógica de producción para que el presupuesto no me amargue. Tenemos una obra de un director muy importante con Sofi este año que le propuse compartir el crédito, porque la verdad trabajó ella como una bestia, hacía como 20 años que no trabajaba con tan poco presupuesto, la verdad. Y eso no está bueno. Diseñar en base a lo que vas encontrando, y lo que te pueden prestar, o sea dame un margen. No la pasé bien, no que no la pasé bien con el director, ni con los actores, la pasé mal con la forma que tenían ellos de encarar una producción, porque yo soy de la idea de que si no tenés, no lo hagas. Yo no hago cosas que... yo no como sushi todos los días, o sea me encantaría, pero no puedo. Y ta, una vez por mes me parto la boca con un sushi, y un vino blanco, y ta, soy feliz. Pero no voy a comer todos los días. Esas decisiones desmedidas las sostenemos los demás, ¿viste? Y eso a mí me parece que también, que los colectivos tienen que manejarse de una forma más comunicada, o sea que la información fluya, si vos vas a ser feliz porque yo voy a ser infeliz, no está bueno, sé un poquito menos feliz vos y yo un poco más feliz.

E - Y del presupuesto, por lo general, ¿en qué preferís invertir?

P - Yo separo así, a grosso modo: honorarios, a veces lo calculo al final o a veces al principio, equipo de trabajo, realización, materiales, y un rubro para producción. No pago más yo los fletes, ¿no? Los alfajores, los sánquches de los chiquilines, los boletos de los gurises, las recargas de los celulares, eso es un rubro de producción, entonces trato de pasarlo así de claro. Y después diversifico entre los materiales, cuáles son de ferretería, cuáles son de mercería, cuáles son de textiles, cuáles son alternativos, o sea, ahora estoy buscando precios por colchonetas al por mayor, de colchonetas de plástico, y bueno ta,

voy separando. Y me gusta la parte del negocio, de negociar las cosas, pero si lo voy a hacer, pagame un plus por hacer esta búsqueda.

E - ¿Considerás que el poco presupuesto estimula la creatividad?

P - No, es un bolazo, porque estamos conformados así nosotros. Yo creo que estimula mucho más, en realidad, que te den un presupuesto, porque es casi que nunca visto eso, entonces decís “¿qué hago con toda esta plata? ¿cómo le saco mejor partido?”, si con dos pesos hago algo que está bueno, y ¿si me das diez? Capaz que está genial, ¡dejame probar! Claro, te pasa eso cuando trabajás en elencos grandes, o cuando se gana un fondo de fortalecimiento que podés invertir, pero normalmente ya está, ¿a nosotros? No me vengas con ese viaje de que la creatividad está incentivada porque estás incentivado desde que naciste a sobrevivir en el medio. Puede ser que en algún momento de la vida sí, pero no debería ser la norma, que vos puedas elegir si me quiero volver más creativo dame más, no menos.

E - En cuanto a la mantención de los vestuarios, ¿es parte de tu tarea?

P - No, no corresponde, hacés un plan de acción que al productor del proyecto le llegue esto, es como un rider técnico, o sea estas prendas necesitan ser llevadas a una tintorería, cada 15 días, esto no se puede lavar, hay que preservarlo, esta parte del vestuario pueden llevársela los actores. Es conveniente que se refuerce, y lo que hacemos cuando tengo asistentes es que cada tanto se va por el ensayo y ver que esté todo en orden o si hay que volver. Intento que al realizador se le pague también, o sea que quede cubierto en caso de que haya que hacer arreglos o reforzar algo, o cambiar un cierre, bueno que ya esté dentro del presupuesto o que se le pague una extra por hacer. Pasa mucho en obras que están mucho tiempo en cartel y cambian de elenco, a veces hay productores respetuosos que te dicen cómo querés hacer este cambio, y hay otros que lo hacen por la suya. Me han pasado cosas insólitas de toda índole, por ejemplo a una cantante conocida decirle que “mirá, tenés tres días para pagarle al realizador porque hace dos años que hicimos el vestuario, y llegar a amenazar con ponerte en el medio. No puede ser tan atrevida de considerar el trabajo de esta persona menos importante que tu trabajo, y vos defendés, vos liderás un equipo, ¿no? Tenés que asegurarte que las personas cobren, es tu responsabilidad, que convocamos para un proyecto serio y no mentir, “¿sabés qué pasa? Acá no hay plata, ¿te sumás igual? Te cubro los viáticos. ¿Podés? Si no podés está todo más que bien” o “me puedo comprometer a pagarte hasta esto, si tengo chance te voy a pagar más, si no tengo chance hasta acá voy a ir seguro”. O sea dar esa tranquilidad en el equipo de trabajo, intentar que, yo qué sé, yo voy a trabajar con un equipo de cinco, hay tres que cobran más pesado, y hay dos que se suman más tarde a tareas más concretas, cobran por tarea y cobran menos, porque ta, lo saben todas, y tengo una gurisa que va a venir a ayudar porque está buscando qué hacer en la vida, y es chica, y la conozco desde que nació y ta, le dije venite, no vas a tener que pagar nada, venís a comer a casa, te pago el omnibus, y si aprendés y te copás y hay plata, perfecto.



