



UNIVERSIDAD DE CHILE

Facultad de Artes

Departamento de Teatro

Del Boceto a la tela.

Metodologías para facilitar la interpretación de un boceto de vestuario para su realización.

Daniela Fernanda Pineda Olivares

Memoria para optar al título de **Diseñadora Teatral.**

Bajo la dirección del profesor guía, **Germán Droghetti**

Agosto 2018

Agradecimientos:

A mis padres, pareja, abuelos, amigos y mi profesor guía, Germán, junto a los Diseñadores y Realizadores que prestaron su tiempo y visión.

ÍNDICE

Introducción.	6
CAPÍTULO 1. Diseño y Realización de vestuario.	
1.1. El Diseñador	9
Definición	
Tipos de Diseñadores	
1.2. El Realizador	13
Definición	
Tipos de Realizadores	
CAPÍTULO 2. Boceto	
2.1. Términos Correlativos y Definición	16
2.2. Recapitulación histórica del Boceto	
Inicios y Evolución del Boceto	28
Surgimiento del Boceto de vestuario	63
CAPÍTULO 3. Metodologías y Técnicas para realizar bocetos	
3.1. Cuerpo	111
Base	
Proporciones	
Silueta	
Lenguaje Corporal	
Rostro	

3.2. Telas y Materiales	119
Peso	
Rigidez	
Luz	
Patrones y Tramas	
Transparencia	
Pelaje y Plumaje	
3.3. Tratamientos	132
Agujeros y Rasgaduras	
Desgaste por Color	
Manchas y Suciedad	
3.4. Terminaciones	136
Cortes	
Detalles Gráficos e Información	
CAPÍTULO 4. Ejercicio Comparativo.	
4.1. Descripción	142
4.2. Entrevistas	149
Conclusiones	170
Bibliografía	176
Referencias	179

INTRODUCCIÓN

En el medio del diseñador teatral, es común trabajar en distintos roles, usualmente ocurriendo casos como en los que, además de diseñar también se debe hacer la realización; debido a esto los diseñadores pueden comenzar a experimentar su propia autoría y expresividad en cuanto a los procesos creativos como dibujos y bocetos. Personalmente cuando me han asignado hacer diseños de vestuario y era yo quien los realizaba, me permitía ciertos recreos con los bocetos; como ya tenía en mente los materiales y método constructivo, me daba la libertad de hacerlos más caricaturescos, incluso más “deformes”. Esta situación en sí constituye una libertad creativa y que puede resultar incluso atractiva al comparar la visión del diseñador y el resultado; el problema se da cuando esta situación cambia y es otro el que debe realizar. Por ejemplo en una oportunidad me tocó realizar el vestuario para una producción, que, si bien era grande, contaba con recursos y tiempo limitado; en medio del quehacer noté la difícil tarea que implica interpretar un boceto, sobre todo cuando el tiempo apremia y hay dificultad para comunicarse; hubo momentos en los que mi interpretación del patronaje fue correcta, hubo otros en los que me amonestaron por utilizar más material del que se esperaba. Hubo un caso en particular, donde el boceto no indicaba que el largo dibujado era provisional y se debía revisar antes de realizar, pero a su vez la producción presionaba para que el vestuario estuviese listo para la primera prueba, derivando así en un error al momento de su realización.

Esto provocó que cuestionara si la situación se hubiese podido evitar si desde un principio el boceto tuviese el largo adecuado y no solo fuese una pieza conceptual; me planteé si efectivamente existen formas de representar que sean más simples y efectivas para su interpretación. Por supuesto, eventualmente concluí que todo proceso creativo de este tipo requiere un gran trabajo de equipo y empatía, la comunicación es clave y por ello cuando no se dispone de mucho tiempo, la información entregada es fundamental.

Diseñadores y realizadores debemos ser conscientes del medio para el que estamos trabajando y comprender las necesidades de la producción, pues estas ayudan a concientizarnos ante la posibilidad de que ocurra este tipo de situaciones, pues no es lo mismo participar de una producción audiovisual que posee muchos recursos a una producción teatral auto financiada, además la lejanía o cercanía del espectador influyen en la calidad de las telas y las terminaciones.

También es necesario tener en cuenta que el objeto central de esta relación, el boceto, es bastante variable según quién sea su creador y las necesidades que debe cumplir, para algunos es simplemente parte del proceso creativo y un material técnico, para otros es un gran elemento de marketing pues puede llegar a conseguir el patrocinio de algún proyecto. Esta característica ambivalente que posee el boceto suele ser difícil de equilibrar, Richard La Motte (2010) se refiere a este problema:

While I like to draw and even paint as a hobby, costume sketches often scared the heck out of me. Why? Well, I always have a hard time figuring out WHO the sketch was for – e.g., if the sketch were for the tailor, then it should show the cut; if for the producers, director, actor, perhaps more concept. (p.50)¹

La Motte termina advirtiéndome que una solución a este conflicto es realizar dos bocetos, mas esta alternativa no es compatible en la situación que planteo, donde el tiempo es un recurso escaso, por esta razón otra de las intenciones de esta memoria es evidenciar los elementos clave para ilustrar de manera equilibrada un boceto en cuanto a elementos técnicos y conceptuales. Particularmente, considero que como diseñadores debemos tener claro que el objetivo esencial del boceto es comunicar, tanto en un sentido informativo como sensible, y para eso podemos valernos de todas las herramientas disponibles, por esta razón si se desea explotar un lado más artístico o ilustrativo del boceto y mantener tu autoría, se puede hacer perfectamente incluyendo información complementaria como la ficha técnica, referentes visuales o muestras de tela y de color, dibujos más técnicos, collages y un gran etcétera. Como realizadores hay que aplicar la paciencia y aprender a ser abiertos de mente cuando se pide realizar vestuarios poco convencionales (ya sea por el tipo de silueta, el tipo de material a utilizarse o la monumentalidad del vestuario), hay que ser una guía que aplica su conocimiento técnico y brinda soluciones al vestuario.

Por cada diseñador o artista, existe un estilo de dibujo, ya sea por su línea, figura o forma de colorear, a veces resulta difícil o confuso al momento de interpretar un boceto de vestuario para su realización. Por esto, me centraré en responder la siguiente pregunta de investigación: ¿Es factible encontrar diferentes técnicas o aplicaciones que permitan mejorar la calidad de un boceto a la hora de su interpretación? Ante esta pregunta, mi hipótesis es que existen diversos y efectivos procedimientos que ayudan a complementar un boceto de vestuario para su interpretación, sin perder la autoría como diseñador. Mi rol será realizar una búsqueda personal de elementos clave para representar distintas características de un boceto de vestuario, para luego ponerlas a prueba y comparar resultados.

Para contextualizar y compenetrar a los lectores, la primera parte de esta memoria expondrá un glosario con algunas definiciones y términos afines. Diseño y realización de vestuario serán el primer foco, con la intención de exponer las diferentes profesiones y oficios, y así de otorgar una especie de guía para tener conciencia del manejo teórico y técnico de cada ocupación.

¹ A pesar de que disfruto dibujar e incluso pinto por afición, los bocetos de vestuario a menudo me asustaban. ¿Por qué? Bueno, siempre me costó determinar para quién era el boceto, por ejemplo, si el boceto era para la modista, debería mostrar el corte; si era para los productores, director, actor, debería ser más conceptual (traducción propia).

Luego sigue el cuerpo de esta memoria y su principal objeto, el boceto. Este también se definirá, diferenciándolo de sus términos afines, principalmente para promover su correcto uso y así mejorar la comunicación al entender a cabalidad las dimensiones del objeto que piden realizar, pues al entender la diferencia entre una ilustración y un bosquejo, se puede tener control de elementos como el tiempo de producción de estos, pues si bien ambos son medios gráficos que se relacionan, uno se puede realizar en un par de minutos mientras que el otro puede tomar un par de días; luego de esto se continuará con la evolución histórica del boceto y cómo se genera el boceto de vestuario; y una vez que este aparece, como se va desarrollando en la historia.

Luego comenzarán las metodologías para realizar un boceto de vestuario, estas corresponden a una síntesis de elementos que, en base a mi experiencia, son los que otorgan una cantidad suficiente de información para la interpretación de un boceto; estos son básicamente la exposición de lo aprendido durante mi formación como diseñadora teatral y en la recopilación bibliográfica para esta memoria; lo observado en la historia del dibujo, boceto y boceto de vestuario; y finalmente lo practicado al momento de graficar un boceto.

Como paso final, estas metodologías se presentarán, a modo experimental, a un grupo de realizadores de vestuario, para observar y analizar los elementos que afectan a la interpretación de un boceto. Para así recopilar los resultados y concluir.

CAPÍTULO 1. DISEÑO Y REALIZACIÓN DE VESTUARIO.

1.1. EL DISEÑADOR.

Definición.

Como primer paso para entender cuál es el rol, función y responsabilidades de un diseñador de vestuario, primero debemos tener una idea general de qué define a un diseñador. El diccionario de La Real Academia Española define diseñador de la siguiente manera:

diseñador, ra:

1. m y f. Persona que diseña

Esta definición es bastante clara y simple, pero de cierto modo carece de un elemento importante. Según esta definición la única condición para ser un diseñador es al menos haber diseñado una vez.

El diccionario de Lengua Larousse define así diseñador:

diseñador, ra:

1. m y f. Persona que se dedica a diseñar

Si observamos aquí, el hecho de utilizar la palabra “dedica” reduce de inmediato el espectro de lo que se puede considerar a un diseñador. La palabra “dedicarse” como verbo pronominal refiere a tener una determinada ocupación, oficio o profesión, y gracias al uso de esta misma palabra es que deja al término también lo suficientemente abierto para no segregar, pues responde tanto a quienes han estudiado en una academia como a quienes obtuvieron su conocimiento de métodos menos convencionales.

Ahora bien, el término que falta por develar para entender en totalidad esta definición es la palabra “diseñar”, o sea el diseño en sí, y en este punto se puede complicar un poco, pues si bien no es un término del todo nuevo, tiene matices tanto académicas como sociales y culturales.

Imitando el ejercicio anterior se expondrá la definición de diseño otorgada por el diccionario de la Real Academia Española:

diseño:

del *it.* disegno

1. m. Traza o delineación de un edificio o una figura
2. m. Proyecto, plan que configura algo
3. m. Concepción original de un objeto u obra destinados a la producción en serie
4. m. Forma de un objeto de diseño. *Ej: El diseño de esta silla es de inspiración modernista.*
5. m. Descripción o bosquejo verbal de algo
6. m. Descripción de manchas, colores o dibujos que caracterizan enormemente a diversos animales y plantas.

Como podemos observar, algunas definiciones resultan algo confusas por el modo en que son planteadas (como la definición 4, que sin ejemplo sería más difícil interpretar a qué hace referencia) y otras definiciones podrían estar relacionadas.

Si analizamos las definiciones en conjunto estas se pueden dividir en tres ideas generales, el diseño como la visualidad característica de un elemento natural o artificial (como las definiciones 4 y 6), diseño como un proceso de creación y planificación (como las definiciones 2 y 3); y diseño como la materialización de una idea (como las definiciones 1 y 5)

Teniendo esto en cuenta, se pueden ordenar estas ideas generales para lograr llegar a una definición única de diseño. Así, podemos plantear que un diseño es un proceso creativo que implica la planificación para llevar a cabo la materialización de una idea cuyo resultado deriva en una visualidad característica.

Ahora esta definición está tomando forma, pero para dejar esta definición más completa, debemos ir al porqué. ¿Por qué se hace un diseño? Ya establecimos que diseñar es un proceso creativo, y en las palabras de Robert Scott (1951), podemos ver una clara respuesta.

La creación no existe en el vacío, forma parte de un esquema humano, personal y social. Hacemos algo porque lo necesitamos, esto es, si somos creadores. Es esta la única elección que cabe en la vida: o limitamos nuestros deseos y necesidades para adaptarnos a lo que las circunstancias nos ofrecen, o bien utilizamos toda nuestra imaginación, conocimientos y habilidad para crear algo que responda a dichas necesidades (p.2).

La necesidad es el motor principal de muchos procedimientos y así mismo esta tiene muchas formas, hay necesidades físicas, económicas, materiales, psicológicas, sentimentales, entre muchas otras. En cuanto al diseño, este busca responder tanto a necesidades prácticas como sensibles de un colectivo. Una persona puede tener hambre y estar deprimido, esa persona probablemente preferirá consumir una comida cuyo embalaje, forma o colores le remita a algo feliz, para así responder a las dos necesidades que tenía en ese momento. Robert Scott (1951) también presenta un ejemplo clarificador en relación a esto:

La fabricación y la venta de cerámica constituyeron una importante industria ateniense, la base de la economía de la ciudad. La fabricación de jarrones satisfacía dos tipos muy materiales de necesidad. Uno era utilitario: los usos a los que se destinaban. El otro era económico: trabajo productivo para muchos artesanos, mercaderes, marinos y productos que podían venderse en todo el mundo del mediterráneo a cambio de otros que Atena necesitaba. Pero, ¿por qué había tal demanda de esos jarrones, y por qué sigue habiéndolo en nuestros museos? Simplemente, porque por encima de su utilidad, fue y sigue siendo un placer contemplarlos [...] La mayor parte de su valor es que respondieron a necesidades que no eran materiales (p.3).

En su apogeo los jarrones atenienses fueron el ejemplo perfecto de un diseño, ahora, despojados de su función como jarrones, pasan a ser exhibidos en museos como obras de arte, pues la necesidad que cumplen ahora es de orden estético y patrimonial. Entonces, para finalizar, podemos establecer que el diseño es un proceso creativo que busca responder a un conjunto de necesidades prácticas y sensibles, a través de la planificación para llevar a cabo la materialización de una idea, cuyo resultado deriva en una visualidad y funcionalidad característica.

Tipos de Diseñadores.

Gracias a esta definición ya podemos entender a grandes rasgos el trabajo de un diseñador, ahora bien, exponer los tipos de diseñadores que existen es una tarea ardua, pues hay un tipo de diseñador por objeto de necesidad a la que este responde, lo que va especificando la disciplina, así a medida que aparecen nuevas necesidades con nuevos términos van apareciendo especializaciones de diseño. Por ejemplo la era digital trajo consigo la necesidad de aprender nuevas formas de comunicación para lograr controlar los aspectos lógicos de una máquina, así aparece el diseñador de lenguaje de programación, por supuesto, antes de esto es necesario contar con una computadora, la cual debe realizarse como un trabajo en conjunto de un diseñador industrial y un diseñador de circuitos, además como ahora las computadoras se utilizan de forma común, es normal que los diseñadores las utilicen como herramienta junto a otras tecnologías, ya sea tanto como para procesos creativos, de investigación o cálculo; lo que diluye de cierta manera las competencias específicas de cada tipo de diseñador; produciendo que por ejemplo, un diseñador escénico, pueda manejarse con la misma destreza que un diseñador gráfico al dibujar. Debido a esto, es que se procurará exponer sólo tipos de diseñadores que se relacionen con lo expuesto en esta memoria, que serían aquellos relacionados con el vestir.

Antes de comenzar cabe destacar que, los primeros dos términos que observaremos a continuación se les puede referir bajo el término de **Diseñador de Vestuario** que, en resumen, es quien diseña vestuario para que sea usado por personas. El término vestuario es bastante amplio, pues viene del latín *vestire* (vestir), del cual también se desprenden las palabras vestimenta,

vestido y revestir; y que a su vez también son sinónimos de la palabra *raupa* (ropa), que procede de la misma raíz de robar, pues cuando se saqueaban pueblos la vestimenta era parte del botín, de aquí se desprende también la palabra ropaje. Así es como la mayoría de los términos utilizados para “aquello que cubre el cuerpo” son sinónimos y debido a esta razón es que Diseñador de Vestuario puede contener a estas dos facetas dentro de sí.

Diseñador de Vestuario Escénico: Es quien diseña un conjunto de prendas para uno o más personajes escénicos (considerando vestimenta, zapatos y accesorios, también a veces proponiendo peinado y maquillaje), lo hace en base a una obra teatral, guión, texto o concepto general, el cual determina elementos relacionados con la tridimensionalidad de los personajes, como la época, color o forma de la vestimenta. Este diseñador también introduce signos o símbolos que dan cuenta de la personalidad del personaje, la atmósfera general de la escena, la inserción de pistas o incluso una narrativa secundaria. Este diseño suele ir en composición con el resto de la escena, o sea con el diseño de escenografía e iluminación, ya sea de forma tanto de forma equilibrada como disruptiva. El diseñador de vestuario escénico posee conocimientos de dibujo, moldaje, corte, costura y confección.

Diseñador de Modas: Es quien diseña vestimentas, ropa y accesorios enfocados al uso cotidiano, este diseñador se centra en observar a la sociedad en la que se encuentra y estudiar las tendencias mundiales que comienzan a verse reflejada en esta. El diseñador de moda responde a la necesidad de pertenecer de una sociedad a través del consumo y adquisición de ropa o accesorios. Otro modo de referirse a este diseñador es **Diseñador de indumentaria**, aunque este mismo suele tener una connotación más técnica, pues la palabra indumentaria suele utilizarse frecuentemente cuando se habla de uniformes o ropa producida industrialmente.

Figurinista: Es quien se dedica a realizar figurines, es decir, aquella persona que dibuja una representación del cuerpo o personaje junto con su vestuario o ropa; por esta razón, el figurinista puede ser tanto un Diseñador de Vestuario Escénico o un Diseñador de modas; también puede existir el caso donde el figurinista no sea el Diseñador en sí, sino quien sigue instrucciones determinadas para representar un figurín. Aunque el figurinista no sea necesariamente un diseñador, sin duda su conocimiento se relaciona a los ámbitos del arte y la ilustración, elementos que contribuyen al campo del diseño.

Diseñador textil: Es quien diseña las cualidades estéticas y formales de un textil. Lo hace estudiando las características y propiedades de diferentes fibras, hilos o tejidos, además de un estudio formal de composición y color. El diseño textil responderá a necesidades técnicas y estéticas de problemáticas presentadas por una sociedad o empresa, por ejemplo, un

diseñador textil que se centre en hacer telas de material reciclado, o uno que se centre en hacer un tipo de poliéster que disipa la humedad para una marca deportiva.

Diseñador de disfraces: Es quien diseña un conjunto de prendas y accesorios para ocasiones especiales como carnavales o fiestas, generalmente son determinados por el tipo de evento y suelen tener como base de diseño un estereotipo. Muchas veces se suele confundir diseñador de vestuario escénico con diseñador de disfraces, debido a coincidencias como que el término en inglés de vestuario y disfraz es el mismo (*costume*), pero a grandes rasgos, la diferencia principal de ambos estaría en la especificación del personaje en sí, por ejemplo, un vestuario sería la reproducción del traje de Erzsebet Báthory, la condesa sangrienta y un disfraz sería la interpretación llamativa de una mujer aristócrata del renacimiento.

1.2. EL REALIZADOR

Definición.

Para establecer cuál es el rol de un realizador de vestuario haremos un ejercicio similar al anterior, exponiendo primero la definición de realizador, el cual se describe de la siguiente manera por el diccionario de la Real Academia Española:

realizador,ra:

1. m. y f. Persona que realiza o lleva a ejecución una obra.
2. m. y f. En el cine y la televisión, responsable de la ejecución de una película o programa.
3. m. y f. Técnico que va seleccionando una imagen de entre las diversas obtenidas por cámaras situadas en diferentes lugares.

A diferencia del caso anterior, estas definiciones dan a entender de una manera más directa el rol de un realizador, e incluso lo introduce dentro del rubro escénico, además de evidenciar el nivel de conocimiento técnico que debe poseer (aunque este sólo está planteado dentro del ámbito de la fotografía). Pero para ir en la misma línea, y trabajar en base a una definición, podríamos complementar la definición número uno para que esta resulte más completa.

Entonces podemos establecer que un realizador es una persona cuyo conocimiento técnico le permite realizar, ejecutar o seleccionar una acción, material u obra.

Tipos de Realizadores.

En el caso de los realizadores, también existen tantos tipos como especificaciones se necesiten; aunque a diferencia de los términos asociados a los diseñadores de vestuario, que en sí considera tanto los aspectos del espectáculo y del cotidiano; en el campo de la realización existen nombres más específicos para diferenciarlos y la palabra “vestuario” se excluye más para el uso escénico. En la mayoría el término que los distingue no suele tener la palabra realizador en sí mismo, sino que refieren directamente a aquello que se dedican y con la acotación en caso de ser especialistas en algo más particular. Se expondrán aquellos que se relacionen principalmente con todos los elementos del vestir.

Realizador de Vestuario: Es quien hace prendas de vestir enfocadas a personajes escénicos o carnalescos. Sabe de patronaje, costura y corte, su estudio se centra en la historia de la moda, para cuando se tienen que realizar, por ejemplo, vestuarios renacentistas creíbles en una obra. Posee conocimiento en el manejo de telas pensado particularmente para hacer un reemplazo, esto en caso de abaratar costos, o de imitar una tela que ya no se fabrica. Dependiendo de la producción escénica en la que se encuentre, el realizador de vestuario también se encarga de limpiar, ordenar, mantener y guardar los vestuarios. También es conocido como vestuarista.

Modisto: Es quien hace prendas de vestir enfocadas al público femenino, sabe de costura, patronaje, corte, telas, tejidos y también diseña. A pesar de que el oficio está enfocado a la moda femenina no es excluyente, pues el conocimiento es aplicable en ambos sexos. El término en femenino es modista.

Sastre: Es quien hace prendas de vestir enfocadas al público masculino, maneja los mismos conocimientos que un modisto, pero este se especializa más en trajes y camisas. Así como el modisto, su enfoque no es excluyente, por ejemplo, si se necesitara hacer un esmoquin para una mujer es mejor acudir al sastre por su conocimiento más especializado. El término en femenino es sastra (aunque este término está en declive, refiriéndose a las sastras usualmente como modistas o como sastres).

Costurero: Por definición, es quien se especializa exclusivamente en corte y costura. Suele recibir las prendas cortadas o marcadas en la tela y el trabajo del costurero es cortar y coser siguiendo las indicaciones recibidas, también puede hacer arreglos como ajustar ropa o zurcir alguna rotura. Ahora, como este trabajo se aprende por oficio, también hay ocasiones donde el costurero posee más conocimientos de los dichos por su definición (la cual apela directamente a las funciones de un costurero industrial), es posible encontrar costureros cuyas habilidades se igualan a las de un modisto o sastre, como puede ser el moldaje y la confección. El término en femenino es costurera.

Zapatero: Es quien se especializa en la indumentaria para pies. Sabe diseñar, fabricar y reparar calzado. El término en femenino es zapatera.

Peletero: Es quien se especializa en el trabajo con cuero y piel animal. Sabe curtir, teñir, cortar, coser, tratar cueros y pieles. Suelen hacer vestimenta y accesorios relacionados al material, como chaquetas, carteras, cinturones, fundas, entre otros. El término en femenino es peletera.

CAPÍTULO 2. BOCETO

2.1. TÉRMINOS CORRELATIVOS Y DEFINICIÓN

A través de los años se han usado varias palabras para referirse a los procesos creativos de una obra. En el caso de un diseñador o diseñadora de vestuario, probablemente ha oído términos como bosquejo, esbozo, borrador, croquis, boceto o dibujo entre otros al momento de consultarle por propuestas para un proyecto escénico.

Todos estos vocablos guardan una estrecha relación entre sí, tanto etimológica como conceptualmente, pero hay sutiles diferencias que vale la pena mencionar y destacar para comprender a cabalidad el término de boceto. Primero que todo es necesario mencionar el término que engloba al resto de las palabras, el dibujo.

El dibujo o la acción de dibujar generalmente implica hacer trazos, líneas o marcas sobre un plano para representar algo determinado por su autor, estas líneas o marcas suelen contornear formas, imágenes y a veces, producir luz o sombra.

Por esta característica lineal tan marcada en la idea de dibujo, suele olvidarse que de hecho, lo que implica un dibujo puede admitir un rango más amplio de técnicas o materiales, Francis Ching (1990) hace referencia a esto cuando describe su definición de dibujo:

Drawing is typically defined as producing a likeness or representation of something by making lines on a surface. The inference is that delineation is different from painting and the coloring of surfaces. While drawing is generally linear in nature, it can include other pictorial elements such as dots and brush strokes which can also be seen as lines. Whatever form a drawing takes, it is fundamentally a means of vision and expression (p.5).²

Así un dibujo puede usar cualquier material y soporte para concebirse, Pablo Cruz (2012) distingue estos medios principalmente en dos categorías, tradicionales y no tradicionales.

Materiales como grafito, tinta, sanguina, pasteles o tiza (básicamente, cualquier material cuya finalidad esté enfocada en producir trazos lineales) estarían dentro de los tradicionales, en cuanto a soporte, ejemplos de estos serían papel, cartulina, lienzo, madera o un cuerpo. Materiales no tradicionales serían óleos, acrílicos, acuarelas (materiales enfocados a colorear

² Dibujar típicamente es definido como hacer una semejanza o representación de algo con líneas en una superficie. Se infiere que delinear es diferente de la pintura y la coloración de superficies. Si bien la naturaleza del dibujo generalmente es lineal, puede incluir otros elementos pictóricos como puntos y trazos de pincel, los cuales también pueden ser percibidos como líneas. Cual sea la forma que tome un dibujo, es fundamentalmente un medio de visión y expresión (traducción propia).

superficies), collage, alambres, imanes, hilos (materiales que integran más “tridimensionalidad” al dibujo), luz o el lápiz óptico utilizado en las tablas digitalizadoras (o sea, todos los materiales y medios nuevos que aparecen), ejemplos de soportes no tradicionales sería una pantalla de computador, una proyección, un estanque con agua o el aire (principalmente soportes nuevos y soportes que eran inimaginable trazar sobre ellos, pero que gracias al avance de la tecnología tenemos materiales especiales como arena hidrofóbica o el lápiz 3D)

Otro aspecto fundamental para entender qué es un dibujo, es su capacidad comunicativa. Es una actividad natural del hombre como hablar, pues antes de poder escribir, los niños representan a sus cercanos con figuras y colores, según Juan Acha (1999) *“lo natural es compartido por todo ser humano, porque todos gritamos o trazamos rayas, mientras lo cultural es menester aprender a descifrarlo, pese a ser concreción de lo natural”*. (p.40). Entonces podemos decir que el dibujo es una herramienta que permite a la humanidad el razonar sobre su entorno y así comprenderlo, pero además se menciona el desarrollo cultural como aquel que nos permite descifrar un dibujo, esto más lo dicho por Ching, que resume al dibujo como un medio de visión y expresión, empieza a evidenciar dos aspectos del dibujo, uno comunicativo y otro creativo.

El comunicativo es aquel dibujo que se provee de elementos más técnicos, pues es visualmente más comprensible, es aquel que apela al signo, el canon y la convención cultural o académica. El creativo es aquel dibujo que es puramente expresión, este suele verse afectado por alguna emoción, y por esto como apela a un elemento más personal, es más difícil de descifrar. Por supuesto, un dibujo se compone de ambos elementos en diferentes proporciones dependiendo del autor y el objetivo de la obra.

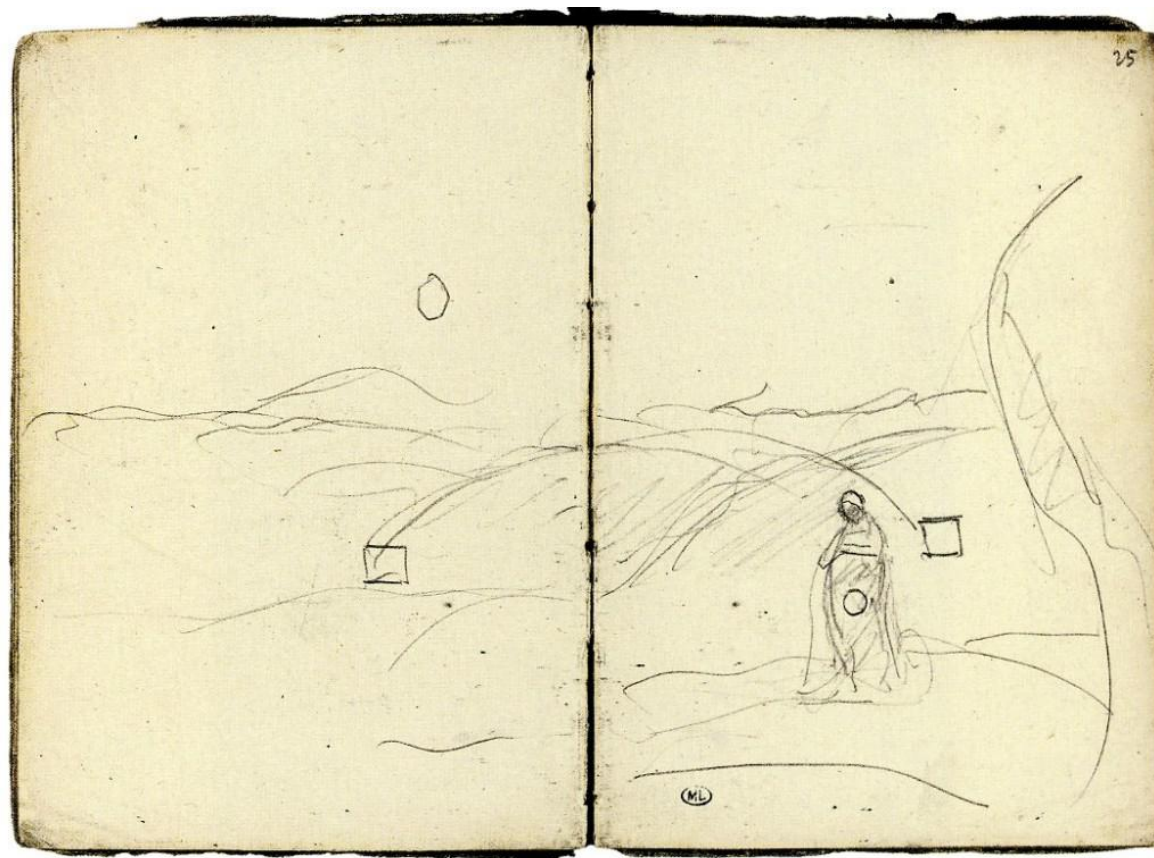
Ahora, el dibujo como actividad se compone de diferentes procesos para su realización. Francis Ching (1999, cap. 1) expone que este proceso consta de tres pasos principales:

1. **Seeing** (Ver-Observar): La vista es el sentido principal al momento de relacionarnos con el mundo exterior, es el más desarrollado en cuanto alcance y aquel en que más confiamos para realizar nuestras actividades durante el día (a excepción por supuesto, de quienes han sido desprovistos de este sentido). En inglés el término *seeing* incluye lo que en español entendemos como el proceso de ver y observar, pues esta palabra inglesa además de referirse a la acción de ver como tal, también hace referencia al hecho de entender, que en este contexto se relaciona con el observar, que es captar aquello que se percibe con más atención e interés. Es así como ver nos brinda las primeras percepciones del mundo y observar ayuda a que tengamos el material base con el que empezar nuestros dibujos.
2. **Visualizing** (Visualizar): El material percibido por el ojo es procesado, manipulado y filtrado por el cerebro. Aquí ejercitamos nuestra percepción, porque ajustamos visualmente las proporciones, estructuras, formas y detalles en

nuestra mente, pero también entra en juego nuestra imaginación, pues en este punto se mezcla aquello percibido por el mundo exterior con nuestro mundo interior, y así en nuestra mente comienzan a gestarse las imágenes que intentamos dibujar. El dibujo es entonces más que solo una habilidad manual, es un proceso de pensamiento visual.

3. **Expressing** (Expresar): Mientras dibujamos, hacemos marcas en la superficie en un intento de representar gráficamente nuestra percepción, el entendimiento de la realidad que vemos y la imaginación interna del ojo de la mente. El expresar aquello que ha sido observado y visualizado al plasmar una idea sobre un soporte mediante la utilización de uno o varios materiales. Este es el resultado final del proceso del dibujo y es necesario aclarar que la imagen física, palpable, no es la finalidad de este acto sino más bien parte de un proceso. Una imagen dibujada pasa a formar parte de nuestro mundo visual, y cualquier poder que tenga de expresar y comunicar recae en nuestra habilidad para ver su semejanza gráfica de lo que conocemos y sabemos. La claridad de este mensaje y el significado de su sentido depende de nuestra habilidad para mirar dentro de la imagen, leer sus trazos, y discernir los patrones y relaciones que establecieron.

Al entender las diferentes dimensiones que posee el término, es más fácil comprender al resto de los vocablos, pues estos describen fases secuenciales dentro de las etapas que forman progresivamente la identidad de un dibujo. Sergio Rodríguez (2009) establece una relación sucesiva entre esbozo, bosquejo, boceto y dibujo, aquí seguiremos ese orden, pero integrando más palabras, que si bien no forman parte de la secuencia directa, complementan el desarrollo de un boceto y también sirven para distinguir los términos que se suelen manejar dentro del bocetaje de diseño de vestuario.



Borrador: Proviene de la palabra borrar, pues es un punto del proceso donde todo está sujeto a cambios; corresponde al primer acercamiento material al desarrollar un proyecto, pues se escriben o trazan las primeras impresiones. En este punto es cuando ocurre la lluvia de ideas, conocido también como *brainstorm* en inglés, donde se proponen todas las posibilidades potenciales presentes en un proyecto, en nuestro caso escénico, las cuales se irán desarrollando y especificando a medida que se establecen decisiones.

[2.1] Camille Corot, *Paisaje con figura cubierta* (de su cuaderno de bocetos y apuntes), 1860. Grafito. Museo del Louvre, París

Esbozo:

Proviene de la palabra italiana *sbozzare* que significa desbastar, y hace referencia a quitar las partes más grandes de un material que será labrado. De manera similar podemos entender su definición en el plano gráfico, pues corresponde al momento del dibujo en que la idea aún no está desarrollada, pues a partir de lo planteado por el borrador, posiblemente se descartaron varias posibilidades, pero se mantuvieron un par que desarrollar, y por esto al manifestar los trazos se hace sin mucho control, aunque este ejercicio eventualmente va evidenciando intervalos o patrones sutiles que van permitiendo la comprensión formal de la imagen.

Bosquejo:

Proviene de la palabra catalán *bosquejar*, y similar a la etimología de esbozo, significa rebajar superficialmente un leño para trabajarlo o labrarlo. Prácticamente, bosquejo es un sinónimo de esbozo.

[2.2] Raphael, *bosquejos de "Madonna y niño"*, Pluma y tinta sobre trazos de tiza roja. Museo Británico, Londres.





Croquis:

Término francés, que proviene del verbo *croquer*, el cual significa crujir, mascar, morder y comer, se forma de la onomatopeya que indica un ruido seco (croc) y su relación con el término croquis se debe principalmente a la velocidad con la que sucede este sonido. Así es como croquis corresponde al momento del dibujo en que la idea principal se decide y logra manifestarse a grandes rasgos, conformando la estructura general de la imagen con un trazo veloz y seguro.

[2.3] Eugène Delacroix, *León agazapado con una liebre entre sus patas*, 1851. Tiza roja. Galería de arte de Bremen

Estudio:

Proviene del latín *studium*, el cual hace referencia al esfuerzo mental que se aplica a conocer, aprender o memorizar algo. En las artes gráficas, estudio hace alusión a practicar la habilidad de expresar gráficamente algo al mirarlo detenidamente, por esta razón un estudio puede o no ser parte del proceso creativo de un proyecto, pues dependerá de si la persona necesita o no practicar algún elemento que componga la obra. Su terminación gráfica puede ser tanto garabateada como refinada.



[2.4] Andrea Verrocchio, *Estudio de infante*, circa 1470. Pluma y tinta sobre rastros de tiza. Museo del Louvre, París.

[2.5] Leonardo da Vinci, *Estudio de drapeado para una figura sentada*, circa 1470-1475. Pincel y tempera. Museo del Louvre, París

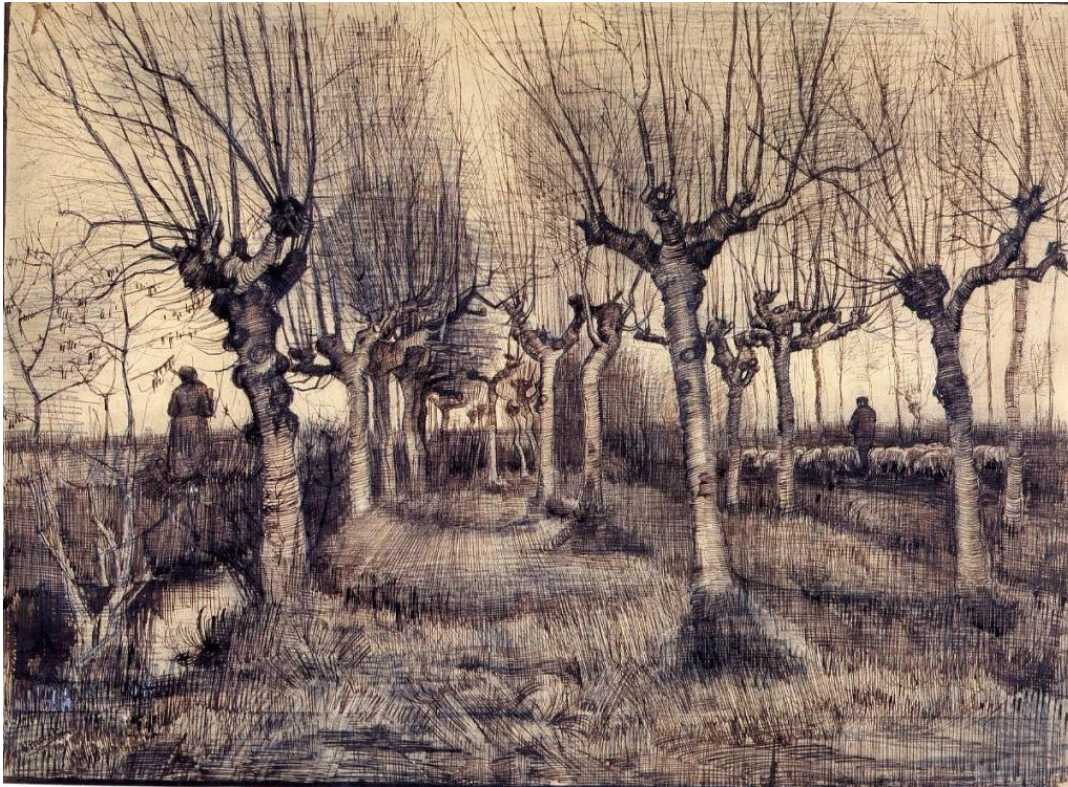


Ilustración:

Proviene del latín *illustrare*, que significa iluminar, divulgar o sacar la luz; en el sentido principal de brindar entendimiento. En su significación gráfica, una ilustración es un dibujo que complementa y articula un texto de cualquier tipo, para su mayor comprensión, además esta suele realizarse con un alto nivel de detalles (ya sea en cuanto al manejo de su forma, color o composición). Por ejemplo, cuando encontramos dibujos del personaje principal, o el lugar que se narra en un cuento para niños sería una ilustración, o cuando se hace el estudio de un girasol y se anotan todas observaciones sobre este en un dibujo detallado sería, en este caso, una ilustración científica.

[2.6] Vincent Van Gogh, *Abedules desmochados*, 1884. Museo Van Gogh, Amsterdam. Si bien este dibujo no se usó directamente en algún texto de la época, Van Gogh la envió a su hermano con esa intención, para mostrar cómo cambia el paisaje en el campo y las dificultades de los campesinos en invierno, esto inspirado por las ilustraciones de revistas que coleccionaba, donde aparecían temáticas similares.

Gracias a estas definiciones podemos distinguir que implican las etapas de un dibujo y los términos que se relacionan con este. Cabe mencionar que una vez planteada la definición de boceto, volveremos a estos términos para enfatizar diferencias y similitudes, además de exponer casos donde una muestra gráfica puede en sí misma corresponderse con más de un término. Ahora se formulará término base con el que se desarrollará esta memoria, el boceto.

El dibujo, denominado también esbozo, es la quintaesencia de la pintura, de la escultura y de la arquitectura. Es la raíz de todo arte y de toda ciencia, y quien lo domina goza de un poder incalculable; el poder de crear formas más grandiosas que cualquier torre de este mundo; el poder de representarlas por medio de colores o de cincelarlas en la piedra [...] finalmente, quien domine este arte, hará de un pequeño trozo de pergamino algo tan sublime y perfecto como cualquier otra creación artística. (Miguel Ángel, conversación transcrita por Francisco de Holanda)³.

El primer paso para comprender la palabra boceto es conocer su origen, boceto como tal proviene del italiano *bozzetto*. Ahora lo interesante es que esta posee un origen en común junto a un término ya planteado, esbozo (*sbozzare* en italiano), ambas surgen de la palabra italiana *bozzo*, la cual hace referencia a una piedra áspera sin pulir. Por esto al exponer los dichos del maestro Miguel Ángel, a pesar de que no mencione boceto como tal, sino a su predecesor etimológico, pretendo apelar a la importancia de este como una parte esencial de toda actividad, tanto científica como artística, pues gracias al manejo de este que se adquiere entendimiento, y no solo por parte del autor, sino también por aquellos que se verán embarcados a realizar un proyecto en conjunto.

Siguiendo el orden secuencial planteado en los términos anteriores, boceto es quien recoge todos los elementos gráficos en el recorrido que figura el proceso del desarrollo de un dibujo, o sea, se apropia del borrador, esbozo, bosquejo, croquis y estudio para aprehender la idea que se ha estado manifestando desde el inicio, pero que con el desarrollo el boceto comienza a concebir su forma final, de esta forma, Sergio Rodríguez (2009) menciona respecto al boceto que: “[...] situaremos su competencia en un margen dilatado entre la definición de la idea en su fase incipiente y el momento justamente anterior a su resolución y representación definitiva” (p. 21). Gracias a esto, podríamos decir que es el penúltimo paso en la realización de una obra. Ahora hay una pequeña problemática que se presenta con esta definición, y es que, debido a esta cualidad, un boceto puede presentarse en distintos rubros, puede existir por ejemplo, el boceto de una ley, de un discurso o de un libro y por esto es capaz de salirse de la lógica secuencial del dibujo planteada anteriormente, pero a pesar de esta característica, es imperativo

³ Extraído de: Rodríguez, S (2009). *El boceto entre el diseño y la abstracción: Discrepancias y concordancias en la interpretación gráfico-plástica de la idea*, página 13

que no olvidemos que su origen y principal uso provienen de las artes gráficas, y que es esta dimensión del boceto la que se trabajará aquí, además su relación con el dibujo no es menor, pues como se planteó anteriormente, Miguel Ángel utilizaba estos términos de forma afín.

En el boceto se constituyen los ejes fundamentales que conformarán la imagen, la estructura y distribución de las formas se definen, comienzan a aparecer los detalles que evidencian textura, luminosidad y materialidad de aquello que se busca representar, aparece también en algunos casos el color. Esto confiere al boceto un acercamiento a los dominios plásticos del dibujo, y por esta razón es difícil separarlos al momento de definirlos, es más, en el caso de los bocetos de vestuario, ocurre que el boceto es también el dibujo final, esto debido a que producto es el vestuario en sí, a diferencia de una ilustración o pintura, donde el resultado final es otro elemento gráfico. Thomas Buser (2012) se refiere a esto también cuando expone diferentes facetas del dibujo para presentar un sumario sobre su historia:

The art of drawing has occasionally been defined by its subordinate relationship to other media. In this view, true drawings are those made in the preparation of a painting or other larger form of art. A drawing, in other words, is basically a sketch, a trial, and a stage in the invention or elaboration of some grander project. Drawings, therefore, were valued because they recorded an artist's inspiration and labor for something else. (prólogo)⁴

Cabe mencionar que esta visión donde el boceto pasa a ser el “dibujo verdadero” es bastante reciente dentro de la historia de la humanidad; pues a partir del siglo XX, el boceto varía su significado, mientras que hasta ese momento no había sido considerado como una obra en sí mismo, ahora empieza a superar en valor estético de la obra terminada, pues el dinamismo y la temporalidad se vuelven factores imprescindibles sobre los que trabajar, y es el boceto el que puede representar mejor estas cualidades. Laura Herrero (2008) refiere este cambio en la percepción del boceto:

Espontáneamente, el boceto ha pasado a convertirse en numerosas ocasiones en la obra, a representarla en el tiempo y muchas veces también en el espacio, ya que la obra ha dejado de ser necesariamente material, estable e inalterable. En el momento que el tiempo ha entrado a ser una más de las dimensiones de las artes plásticas, el

⁴ El arte de dibujar ocasionalmente ha sido definido por su relación subordinada a otros medios. Bajo este punto de vista, los dibujos verdaderos son aquellos hechos para preparar una pintura u otra gran forma de arte. Un dibujo, en otras palabras, es básicamente un boceto, un proceso y un escenario para la invención o elaboración de un proyecto mayor. Por consiguiente, los dibujos eran apreciados porque registran la inspiración y trabajo del artista para realizar algo más (traducción propia).

boceto, que siempre ha sido considerado efímero y voluble, se ha convertido en el único soporte que se mantiene inmutable (p.2)

Esto demuestra un interés especial ante el proceso, hoy en día observamos cómo se hace marketing con los detrás de cámaras o *making of* para promocionar una película, ilustradores registran en vídeo el proceso de dibujo completo para exponerlo en las redes sociales. Ese interés de cierto modo siempre ha estado presente, pues es en el proceso, donde también encontramos la espontaneidad y espiritualidad del artista, exponerlo confiere también exponer su intimidad, su vulnerabilidad; y esto es sumamente atractivo para los espectadores. Por supuesto, esto se dio progresiva y controladamente, pues desde el momento en que el boceto se “formaliza” (se tiene conciencia de la necesidad de resguardarlos tanto como la obra final) a partir del siglo XX, varios artistas se dedicaron a producir una gran variedad de estos, pues ya existía noción de la exposición que tendrían y de ese modo el acto en sí perdía su carácter transgresor brindándole más comodidad al artista, así mismo lo podemos observar hoy en día, donde el boceto es un elemento gráfico y comunicativo tan imprescindible que la exposición de este, no sólo es necesaria, sino también exigida, sobre todo cuando hoy en día en que la monumentalidad y complejidad de las obras implica, más que un artista, un equipo coordinado.

El boceto se corresponde con la faceta más comunicativa del dibujo, esto provoca que él en sí adquiriera la función de un signo, infiriendo la necesidad de que se manifieste con un alto grado de iconicidad, pero esto no es totalmente cierto, el objetivo del boceto es que la representación gráfica se entienda, entonces si este cumple con las convenciones apropiadas y precisas, este puede traducirse o interpretarse, cumpliendo su objetivo. El problema aparece cuando lo expuesto por el boceto resulta irreconocible, en estos casos hay que recurrir a todas las técnicas conocidas para representar aquello que no se ha realizado antes, o representar aquello que es desconocido por la persona que debe hacer la tarea de interpretar, esto implica que sea menester que el boceto, al menos en esta situación en particular, sea abundante en detalles e información complementaria. Por esta razón, una de las claves para tener más libertad expresiva o creativa al momento de realizar un boceto es que el equipo de trabajo en el que se está participando entienda el mismo código, por ejemplo en el caso del boceto de vestuario enfocado al teatro, hechos como tener conciencia de que el vestuario se verá a una distancia de por lo menos 5 metros ya genera un manejo de código diferente de lo que tendría por ejemplo un diseñador de alta moda, pues el consumidor tendrá contacto directo con la ropa.

Anteriormente se hicieron referencias de cómo los términos boceto y dibujo suelen confundirse, y a veces fusionarse, ante esto es necesario acotar que la palabra dibujo es la que contiene todos los terminos mencionados con anterioridad, incluido el boceto. La principal diferencia es que el boceto siempre precede a la culminación de una obra o proyecto, mientras que el

dibujo puede o no cumplir esta condición, pues se supedita a su autor, quien decide cuando está finalizado. Si un artista expone una obra, que a nuestro juicio parece un bosquejo (ya sea por la expresividad de la línea o la falta de estructura), pero que el artista expresa que no seguirá trabajando sobre ella, él lo que hace es terminar el proceso, por ende lo que nos expone es el dibujo final.

Otro término que resulta algo complejo, es el de ilustración, pues este puede ser a la vez un dibujo también, pues ambos tienen esa característica de ser el punto final de un proceso creativo, mas la diferenciación de los términos radica en que la ilustración refiere a un plano más específico, pues representa en base a un contexto. Ahora lo complejo, es que en el caso particular de los bocetos de vestuarios escénicos, también se trabaja para representar aquello que está en el guion o la dramaturgia, entonces, por ejemplo si nos encontrásemos en el caso donde se quiere representar escénicamente un cuento infantil y para hacer los vestuarios se basan en las ilustraciones de dicho cuento, la ilustración toma el rol de boceto; o en el caso contrario, donde se quiere adaptar una obra escénica a cuento infantil y dentro de este ponen los bocetos para representar a los personajes, aquí el boceto de vestuario pasa a ser una ilustración. Todas las terminologías expuestas son colindantes, por eso es inevitable que ocurran casos donde se superponen y mezclan unas con otras, lo importante es entender esas pequeñas sutilezas que las diferencian para comprender a cabalidad el código de las representaciones gráficas, que en el caso del boceto de vestuario finalmente provoca que también pueda denominarse con las palabras dibujo e ilustración, si se ve solo desde la perspectiva del proceso gráfico, pero que, considerando el paso final de la realización del vestuario, sin importar el nivel de terminación de dibujo, sigue siendo más correcto llamarlo boceto. Finalmente, conocer las diferenciaciones entre los términos ayuda a accionar mejor ante las diferentes peticiones que haga el dramaturgo, productor, director de arte o un compañero diseñador al momento de realizar el boceto.

2.2. RECAPITULACIÓN HISTÓRICA DEL BOCETO.

Inicios y evolución del Boceto

Antes de comenzar con esta recapitulación histórica, es necesario aclarar un par de principios. Como ya establecimos, boceto es la expresión gráfica previa a la realización final de una obra, debido a esta razón es difícil separarlo de otras disciplinas, sobre todo del dibujo y la pintura, por ende, durante esta recopilación comenzaremos refiriéndonos a los elementos gráficos que han aparecido en la historia y así comprender mejor bajo qué circunstancias y necesidades aparece el boceto.

También es imperante establecer que geográficamente comprenderá los territorios del Mar Mediterráneo, Europa y América. Esto sin afán de despreciar las expresiones gráficas del continente asiático, africano y australiano, pero debido a que esta recopilación pretende ser breve y apelar al conocimiento general, se repasará principalmente la historia del arte occidental, que es la más instruida.

Las primeras representaciones gráficas hechas por la humanidad de las que se tiene registro son las conocidas pinturas rupestres, en general los expertos suelen atribuirle a estas una intención ritual o mágica.

Los ejemplos más icónicos son las obras encontradas en cuevas de España y Francia (Altamira, Lascaux y Chauvet entre otras), y aunque lamentablemente, no sepamos con seguridad qué tan profundo fue el proceso creativo que llevó a los hombres prehistóricos a realizar estos dibujos y pinturas, sin duda podemos aseverar que aquí claramente nace la idea de la representación, Pablo Cruz (2012) refiere a esto y menciona que:

...lo cierto es que este tipo de registros se encontraron también en varias regiones del África, lo cual nos deja claro que dicha forma de representación apareció en casi todo el mundo y al parecer, formó parte del proceso evolutivo de la inteligencia del hombre. Esto considerando que, de una forma primitiva, no intencional, el hombre descubre el signo gráfico y la representación o recreación de su realidad inmediata en el proceso de dibujar estas imágenes. (p.20)

Ahora, considerando los métodos de producción de estas, tales como la mezcla de pigmentos naturales y minerales con aglutinantes como grasa animal, el uso del carbón para trazar líneas, desbastar superficies para emparejar o blanquear el fondo, la utilización de pinceles con gamuza, aerógrafos hechos de hueso y el aprovechar las cavidades naturales para exaltar volumen o insinuar movimiento. Nos demuestra que sin lugar a duda existía una intencionalidad clara por parte del autor, sobre todo considerando que, aparte de tener que preparar todos los materiales, este debió observar cuidadosamente a los animales que pretendía retratar en su ritual; en base a esto es lógico suponer que tal noción probablemente requiere práctica, por lo cual no es tan ilógico suponer que antes de realizar la obra final en la cueva, el autor haya practicado la forma del buey o

del león, tal vez pasando más suave el carbón, o fuera de la cueva, en una piedra o delineando en la tierra. Aunque no contemos con esas pruebas para decretar la idea de boceto en la mente prehistórica, dentro de las cuevas se cuentan con varios registros de lo que parecen obras sin terminar, o sea que visualmente apelan a lo que hoy consideramos esbozos, bosquejos y bocetos.

Some of the caves discovered in France and Spain contain hundreds of paintings, sketches, and etchings. Furthermore, they are not in the least “childish.” In fact, the remarkable thing about this art is that is extremely sophisticated. (...) Indeed, the cave art has been described by more than one person as “modernist” (in the good sense). The reason is that, for the most part, it is not realistic; it is stylized. (Collin Claery, 2014)⁵

Por ejemplo, aquí podemos observar como en la misma cueva de Chauvet hay niveles de acabado diferente, mientras que la primera imagen se encuentra pintada casi en totalidad, además de presentar movimiento y planos de profundidad, en la segunda vemos algo similar, pero da la impresión que el dibujo no está terminado, pues a diferencia del anterior no está del todo pintado, además los animales que se superponen no logran distinguirse bien. Aparte, el hecho de que estas pinturas expongan la repetición de un animal parece indicar que, con cada dibujo, el autor hacía un estudio, soltando así la mano para representar al animal en cuestión cada vez con más facilidad.

⁵ Algunas de las cuevas descubiertas en Francia y España contienen cientos de pinturas, bocetos y grabados. Además, estas no son para nada “infantiles”. De hecho, lo remarcable de este arte es su extrema sofisticación. (...) Ciertamente, el arte de la cueva ha sido descrito por más de una persona como “modernista” (en el buen sentido). La razón de esto es que, en su gran mayoría, no es realista; es estilizado (traducción propia).

[2.7] *Pared en Caverne du Pont-d'Arc, Gerard Decq*



[2.8] *Un visitante observa los animales en Caverne du Pont d'Arc., Guillaume Horcajuelo*

Gracias al surgimiento de las civilizaciones la proliferación del arte, y su mantenimiento, aumentó. Hoy en día podemos tener una idea mucho más clara de los procesos que realizaban algunos de los artistas de la época.

En Egipto, lo que se vislumbra de sus dibujos y pinturas, se relaciona con la idea de comunicación, pues al establecer una base reglamentar de cómo se debe representar un cuerpo humanoide (torso de frente, cabeza y pies de perfil), parecen establecer un lenguaje que busca ser claro, al mostrar el aspecto más característico de cada elemento.



...los pintores egipcios poseían un modelo de representar la vida real completamente distinto al nuestro. Tal vez esto se halle relacionado con la diferencia de fines que inspiró sus pinturas. No era lo más importante la belleza, sino la perfección. La misión de artista era representarlo todo tan clara y perpetuamente como fuera posible. Por ello no se dedicaban a formar apuntes de la naturaleza tal como esta aparece desde un punto de mira fortuito. Dibujaban de memoria y de conformidad con las reglas estrictas que aseguraban la perfecta claridad de todos los elementos de la obra. Su método se parecía en efecto mucho más al del cartógrafo que al del pintor. (Gombrich 1989, p. 60-61)

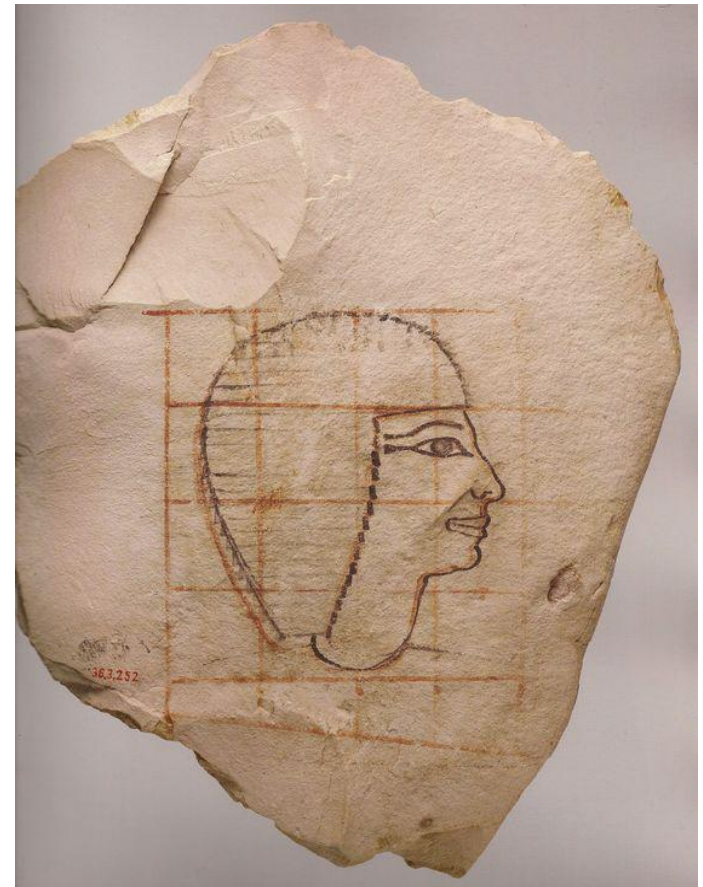
[2.9] *Faraón dando una estocada a un león, circa 1186-1070 a.C. Museo Metropolitano del Arte*

Como Gombrich menciona, los autores egipcios dibujaban de memoria, más esto no significa que el dibujo esté carente de un proceso previo, ciertamente dibujar algo de memoria implica, más allá de un conocimiento visual, uno práctico y afortunadamente, hay registros de uno de los métodos más usados para practicar el dibujo, la cuadrícula.

...los egipcios comenzaron a utilizar fragmentos calcáreos o trozos de cerámica llamados posteriormente Ostraca, para practicar el dibujo y realizar un modelo previo para componer una obra. (Pignatti 1981, p.9).



[2.10] Dibujo escalado de jeroglíficos, circa 1479-1458 a.C. Museo Metropolitano del Arte



[2.11] Ostraca de Senenmut, circa 1473-1458 a.C.

La cuadrícula confiere la base para aprender a representar estas figuras, y resulta curioso pensar que hoy en día esta se sigue utilizando de varias formas, ya sea para aprender a escribir, para escalar un dibujo de forma manual o para distribuir elementos de un plano bidimensional de forma equilibrada.

[2.12] Aquiles y Ajax involucrados en un juego, circa 540 - 530 a.C. Museo del Vaticano, Roma.



El arte en Grecia, en cuanto a metodología, surgió de manera similar al de Egipto gracias a los embajadores que se enviaban allí desde Creta, y por las múltiples invasiones de tribus belicosas. Principalmente al comienzo se buscaba representar de forma clara, mas esto provocaba que el arte fuese rígido. A medida que Grecia se fue desarrollando y consolidando más como una nación, una pequeña revolución en el ámbito del arte comenzó a surgir, pues comenzaron a experimentar con la representación del ser humano, haciéndola más orgánica, obedeciendo a la experiencia de su propia observación. Esto generó una serie de descubrimientos, Gombrich (1989) comenta cual es uno de los más importantes surgidos en esta época:

Los pintores realizaron el mayor descubrimiento de todos: el escorzo. Fue un momento tremendo en la historia del arte aquel en que, tal vez un poco antes de 500 a.c., los artistas se aventuraron por vez primera en toda la historia a pintar un pie visto de frente. (p.85)



[2.13] Entímedes, *Guerrero ciñendo la armadura*, circa 510 - 500 a.C. Antigua colección Nacional y Gliptoteca, Múnich.

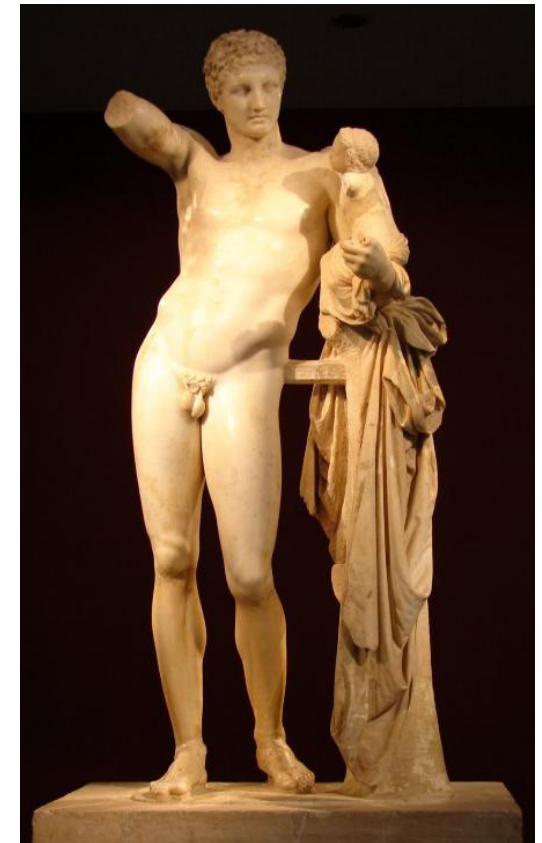
[2.14] Serie de Nicómaco. *Discóbolos, juez y atleta*, circa 321-320 a.C. Lado B de un ánfora. Museo del Louvre



En los ejemplos presentados podemos observar claramente la evolución del dibujo en cuanto a la naturalidad de las figuras, si bien la obra de Entímedes representa una de las primeras veces en que se practica el escorzo en un pie, podemos ver también que aún no abandona del todo la forma egipcia, poniendo la cabeza de perfil quedando extraña en el torso que se ve completamente de frente; a diferencia de la serie de Nicómaco, donde el cuerpo parece más relajado, y la cabeza está en $\frac{3}{4}$.

A partir de aquí es cuando observamos un gran avance en la representación de un cuerpo, este se acerca cada vez más a la naturalidad, sin embargo, los artistas griegos nunca terminan por ilustrar la realidad tal y como se percibe, pues este aún se ve sujeto a un conjunto de leyes establecidas por su propio autor. Observamos figuras que pueden ser reales, pero nos damos cuenta por sus características que están idealizadas.

Aquí aparecen diferentes cánones para establecer las proporciones de la figura humana; el primero, al menos del que hay registro usó la palabra como tal, fue Policleto, quien utilizaba un canon de siete cabezas de altura para realizar sus esculturas, pero ante la necesidad de hacer figuras más esbeltas y expresivas, escultores como Lisipo y Praxíteles comenzaron a usar un canon de 7,5 cabezas y luego de 8.



De izquierda a derecha:

[2.15] Policleto, *Doríforo*, Copia de finales siglo II a principios de siglo I a.C. Museo Arqueológico Nacional de Nápoles

[2.16] Lisipo. *Apoxiomeno*. Copia romana en mármol de la Primera Era Imperial, circa 320 a.C. Proveniente de Trastevere, Roma.

[2.17] Praxíteles. *Hermes con el niño Dioniso*. Copia de mármol, Museo arqueológico de Olimpia, Grecia

Posterior a la muerte de Alejandro Magno se dio la caída del reino de Macedonia, dando paso a la supremacía romana. Culturalmente esto generó una fusión del estilo helenístico de los griegos y el arte romano.

Roma ya tenía mucha influencia del arte griego y con esta fusión no se hizo más que reforzar dicha influencia, esto mayormente gracias a que muchos de los artistas vigentes de la época provenían de Grecia y traían consigo todo lo aprendido en su tierra. Llegado a este punto el arte en general había perdido su carácter religioso y más bien seguía una búsqueda de técnica y estilo. (Pablo Cruz, p.26)

La pérdida de la religiosidad en el arte romano permitió que este fuese más “consumido”, aparecieron los coleccionistas de arte (a quienes debemos agradecer la enorme cantidad de réplicas de estatuas griegas que, de no existir, no sabríamos cómo eran), además el arte se encontraba presente en la arquitectura de acueductos, plazas y monumentos de guerra entre otros. Esta característica más funcional y práctica de los romanos, provocó que los artistas fuesen más realistas en cuanto a sus representaciones, esto visto sobre todo en los retratos que se generaron en esa época. Gombrich (1989) se refiere a esto contraponiendo la diferencia de la forma idealista de los griegos y esta nueva forma romana: *Lo extraño es que, pese a esta solemne significación de los retratos, los romanos permitiesen que fueran realizados por artistas con mayor verosimilitud y menos intentos halagadores de lo que los griegos intentaron nunca.* (p.121). En el fondo, durante el Imperio Romano, si bien no se logró un avance significativo en cuanto a técnicas artísticas, se generó un cambio de consciencia con respecto al arte, cuyo impacto se verá reflejado en épocas posteriores.

Con el surgimiento del cristianismo, y su posterior auge alrededor del 300 d.C., el arte volvió a dar un vuelco, pues el cristianismo de la época rechazaba el estilo romano-helenístico, principalmente debido a que las grandes esculturas de la época eran muy similares a lo que en la Biblia se describe como “ídolos”, o sea figuras de culto que entorpecen el camino hacia la fe, pues se adora a la figura en sí y no al dios que la representa. Por esta razón, el arte cristiano se encaminó más hacia el dibujo y la pintura.

Aunque los cristianos devotos se opusieron al naturalismo de las estatuas, sus ideas acerca de la pintura fueron muy diferentes. Algunas las consideraban útiles, porque hacían recordar a los fieles las enseñanzas que habían recibido y porque mantenían viva la evocación de los episodios sagrados [...] El papa Gregorio el grande, que vivió a finales del siglo VI adoptó esta actitud. Recordó a quienes se oponían a toda representación gráfica que muchos de los miembros de la iglesia no sabían ni leer ni escribir, y que, para enseñarles, las imágenes eran tan útiles como los grabados de un

libro ilustrado para niños <<La pintura puede ser para los iletrados lo mismo que la escritura para los que saben leer>>, dijo. (Gombrich 1989, p.135)

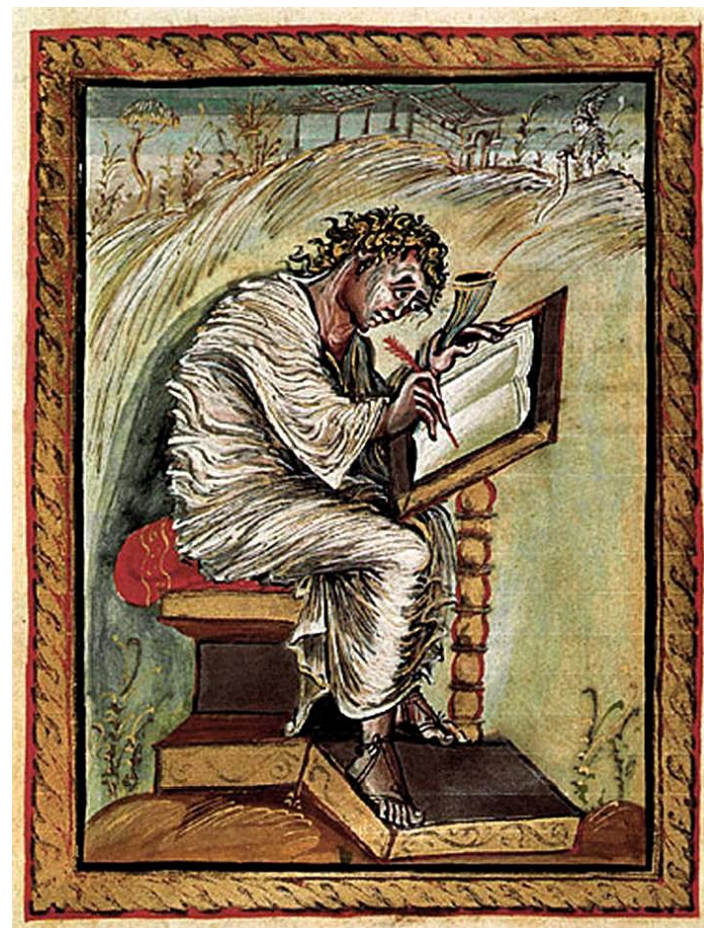
Como podemos observar, nuevamente el arte adquiere un carácter religioso y vuelve a ser comunicativo, mas a diferencia del antiguo Egipto, ahora sabemos con certeza que este además aporta una cualidad educativa y didáctica.

A pesar de que la época medieval se considera un periodo oscuro dentro de la historia de la humanidad, desde la perspectiva del dibujo y las artes gráficas en general, podemos observar varios elementos que configuran una evolución en este campo.

La expresividad comienza a aparecer, y no solamente restringida a la expresión facial de la figura que se dibuja, sino que la expresión está dada por todos los elementos del dibujo, Gombrich (1989) nos muestra esto con una obra ejemplar, encontrada en el evangelionario de Ebbon, donde el autor nos intenta transmitir este acontecimiento importante a través de su trazo, donde podemos ver la concentración y conmoción de San Mateo, tanto en su rostro como en las mismas pinceladas de su ropa y el fondo que lo contiene, así es como se presenta el precedente de expresar lo que se sentía a través de técnicas pictóricas.

[2.18] *San Mateo*, circa 816-823. Evangelionario manuscrito de Ebbon
Biblioteca Municipal, Epernay

Si bien esto no se mantiene constante a través del medioevo, es interesante destacar los primeros ejemplos, ya que estos sirven como precursores de nuevas vanguardias y tendencias.



La integración y fusión de diversos elementos técnicos y culturales generó nuevos estilos, uno de los más destacables se dio gracias a las invasiones de los pueblos nórdicos, quienes ornamentaban sus embarcaciones, edificios y artefactos con un estilo particular. Cuando enviaron misioneros y monjes a los territorios de Irlanda e Inglaterra, ellos procuraron tomar las tradiciones de los artesanos locales, esto aplicado a las ilustraciones de los manuscritos, generó ese estilo que, si bien es algo rígido y geométrico, está ricamente ornamentado.



[2.19; 2.20] Ilustraciones de *El libro manuscrito de Kells*, siglo XVII. Biblioteca de la Universidad de Trinity, Dublín.

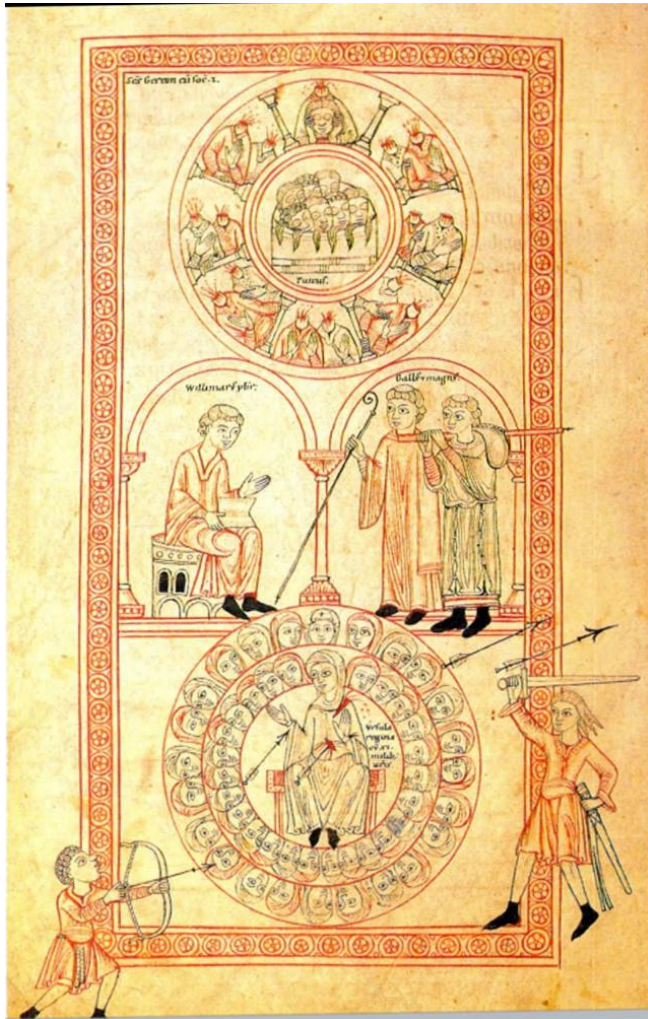
La idea de integrar la geometría para representar se vuelve un estilo que varios artistas adoptan, un ejemplo de ello es Villard de Honnecourt, un artesano y arquitecto itinerante que plasmó en su bitácora de viaje una gran cantidad de técnicas, tanto mecánicas, como arquitectónicas y artísticas. Esto nos resulta de gran provecho, pues gracias a la conservación de su bitácora es que podemos decir definitivamente que en la época la idea de estudiar a través del dibujo y bocetar ya estaba inculcada, aunque ésta nuevamente respondía más a un canon personal de cómo representar.

Lo que es característico de sus dibujos es que, si bien algunos objetos parecen estudiados del natural, la forma en la que están planteados se da siguiendo patrones geométricos; este método tenía un porqué para Villard y es que para él, la geometría describía el sentido sustancial de las cosas mientras que la imitación del natural como estudio de lo exterior solo veía el aspecto accidental de dichos objetos. (Pablo Cruz 2012, p.31-32)

[2.21] Villard de Honnecourt, circa 1201-1300. *Álbum de bocetos y diseños*. Biblioteca Nacional de Francia, Departamento de manuscritos.



A pesar de que las convenciones artísticas vuelven a tomar un vuelco más regular, cabe destacar que el mayor avance logrado por monjes y artistas es la evolución de la composición gráfica, pues la manera en que se cuenta una historia necesita una claridad compositiva mayor para que esta pueda interpretarse a cabalidad, similar a lo que hoy consideraríamos el trabajo de un diseñador gráfico.



Este retorno a métodos de representación más simplificados confirió al artista del medioevo una nueva libertad para hacer experiencias con más complejas formas de composición (com-posición = poner junto). Sin esos métodos las enseñanzas de las iglesias no habrían podido ser traducidas nunca a formas visibles. Y lo mismo que con las formas sucede con los colores. Dado que los artistas ya no se sentían obligados a estudiar e imitar las gradaciones reales de la naturaleza, pudieron elegir libremente cualquier color que les gustara para sus ilustraciones [...] El verse libres de la necesidad de imitar el mundo de las cosas visibles fue lo que les permitió transmitir la idea de lo sobrenatural. (Gombrich 1989, p.183)

[2.22] Santos Gereón, Vilmaro, Gall y el martirio de santa Úrsula con sus 11000 vírgenes, circa 1137-1147. Calendario manuscrito. Biblioteca Comarcal de Württemberg Stuttgart.

[2.23] *Los moros que intentaron destruir una imagen de la Virgen*,
circa 1280. Cantigas de Santa María, pieza número 99. Real
Biblioteca del Monasterio de San Lorenzo de El Escorial, España.

Durante el siglo XIII comenzó a extenderse el estilo gótico. Esto confirió en la escultura una nueva necesidad de representar, que nuevamente respondía a obtener mayor naturalismo, al menos en la distribución de las figuras, puesto que las osadas composiciones gráficas de la época son difíciles de trasladar a el medio escultórico. Gombrich hace la distinción de esta nueva búsqueda, que a diferencia de los griegos, no pretenden retratar la belleza del ser humano; sino que representar lo sagrado de la manera más honrada y emotiva posible, se comenzó a utilizar el recurso del naturalismo no por una búsqueda personal, sino por el mensaje a transmitir.



Sin embargo, la pintura no adoptará estas influencias sino recién a finales del siglo XIII, y esto es comprensible considerando que reproducir la naturaleza en una escultura es más simple, pues esta se sitúa en un espacio real, con su volumen afectándose por la luz natural. Crear esa misma ilusión en una pintura sin dudas es una tarea más difícil, por esta razón, cuando aparece Giotto, quien plasma sobre su obra un tipo de naturalismo que evidencia volumen, profundidad y expresión, comienza un gran revuelo.

Giotto redescubrió el arte de crear la ilusión de profundidad sobre una superficie plana [...] Le permitía cambiar todo el concepto de la pintura. En lugar de emplear los procedimientos de la pintura-escritura, podía crear la ilusión de que el tema religioso pareciese estar acaeciendo delante de nuestros mismos ojos (Gombrich 1989, p.201)

Esta nueva forma de representar lo hace famoso en casi toda Europa, “Se convierte en el primer *artesano* cuyo trabajo era tenido en cuenta como diferente” (Pablo Cruz 2012, p.34)

[2.24] Giotto di Bondone, circa 1297-1299. *Leyenda de San Francisco: 4, Milagro de crucifijo*. Basílica Superior de San Francisco de Asís, Italia





[2.25; 2.26; 2.27] Giotto di Bondone, circa 1306. *Serie de los Siete vicios*. Capilla de los Scrovegni. Padua, Italia.

Otro elemento interesante que se gesta en la obra de Giotto es la presencia del dramatismo, como los personajes en sí se realizan con más naturalismo, los movimientos que estos representan perfectamente podrían ser sacados de una actuación. Además en esta obra en particular de Los Vicios y Virtudes, se representan las figuras de forma similar a como actualmente se exponen bocetos de vestuario.



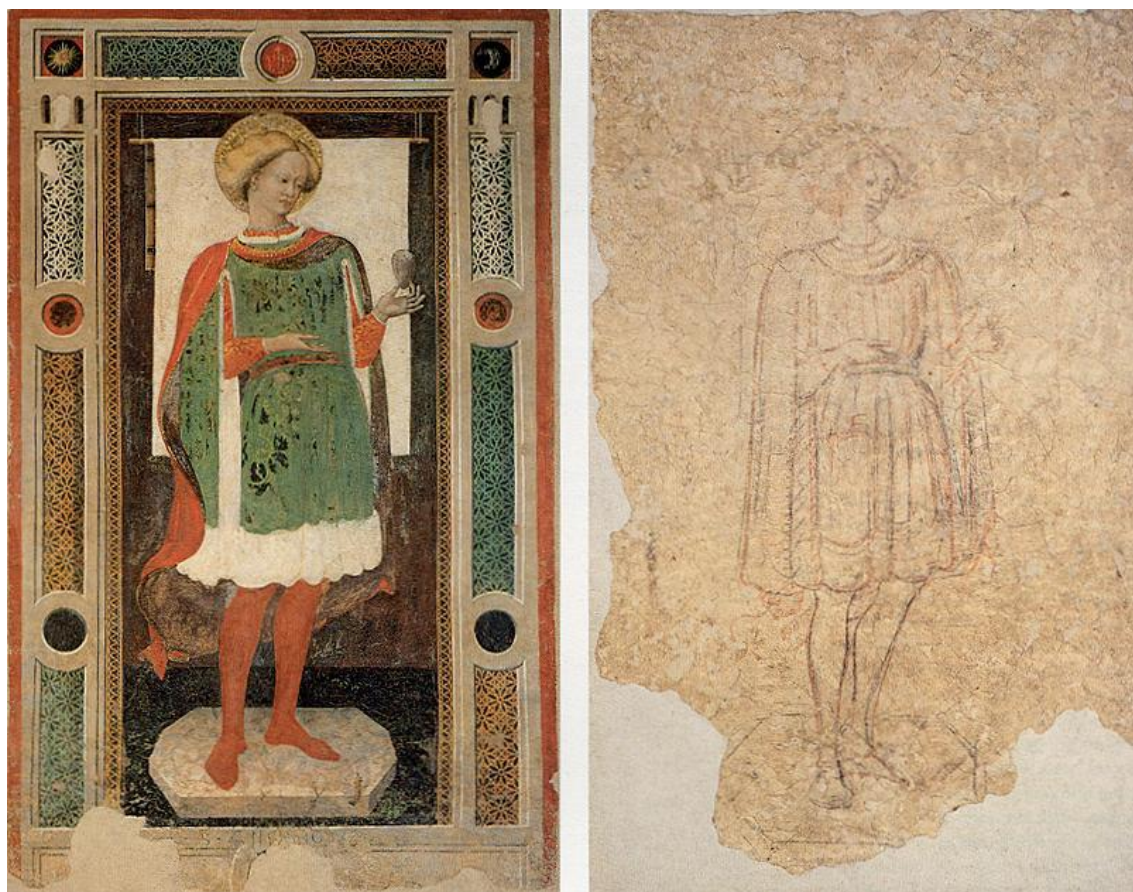
Los avances de Giotto fueron adoptados paulatinamente, un ejemplo de esto está en el Salterio de la Reina María, en donde se ha encontrado una serie de dibujos que no se relacionan directamente con los temas religiosos del salterio. En el siguiente ejemplo podemos ver cómo el artista dibuja una escena sagrada con los simbolismos clásicos de la época, y a su vez, más abajo retrata una escena de la vida cotidiana, la cual podemos deducir está sacada del natural debido a su temática, las proporciones de los diferentes personajes y su distribución, que no responde a ningún grado de jerarquía particular. Gombrich (1989) sostiene con respecto a esta obra que:

El artista pudo no estar mirando a un muchacho de doce años cuando pintó la escena de la parte superior, pero, indudablemente, observó halcones y patos de verdad cuando pintó esta otra. Tal vez sentía demasiado respeto hacia la narración bíblica como para introducir en ella sus observaciones de la vida real. Prefirió mantener separadas ambas cosas: la clara manera simbólica de expresar un tema con ademanes fácilmente asequibles, sin pormenores que distrajeran al lector, y, en el margen inferior de la página, el tema extraído de la vida real. (p.211)

[2.28] *Cristo entre los doctores y Una cacería de halcón, circa 1310. Salterio de la Reina María. Biblioteca Británica, Londres.*

Mientras avanza el siglo XIV la idea de representar de forma más naturalista comienza a integrarse y fundirse con la simbología anterior. Ahora se da como preferencia representar la naturaleza con un aspecto más fiel, mientras que esto no interfiera con la claridad del tema religioso que se presenta (esto se conoce también como *estilo internacional*). Esta nueva ola de naturalismo, eventualmente, evoluciona en la necesidad de volver a estudiar la época clásica el arte (que, en su contexto, refiere mayoritariamente al arte griego y romano), Gombrich (1989) alude claramente a esta convicción: “Los italianos del siglo XIV creían que el arte, la ciencia y la cultura había florecido en la época clásica [...] y que a ellos les correspondía reavivar el glorioso pasado trayéndolo a una nueva época” (p.224). Esto confiere el cambio de mentalidad que desemboca al Renacimiento, libros como *El libro del arte* (Il Libro dell'Arte en lengua original), ayudan a reforzar este cambio, pues su autor, Cennino Cennini, explica en él una gran variedad de técnicas pictóricas, tanto prácticas como teóricas, las cuales, aparte de contribuir a muchos talleres por su fin utilitario, lo hizo también por su método de trabajo para representar, pues fue uno de aquellos que proponía observar la realidad.

[2.29] Francesco d'Antonio di Bartolomeo
(siglo XV). *San Ansano*.



Este nuevo periodo consta de una considerable cantidad de registros sobre estudios de dibujos y bocetos varios, por ende, se procurará ordenar y agrupar aquellos elementos clave que hoy en día podemos relacionar con el boceto y la manera en que este se produce y presenta.

Gracias a la tecnología infrarroja de hoy en día, podemos ver los bosquejos que se realizaron en el arriccio (técnica conocida como sinopia), de distintos frescos. Ahora podemos decir concretamente que estamos en la presencia absoluta de un boceto, pues el dibujo que se esconde bajo la pintura sin duda corresponde al paso preliminar de esta. Ahora, lo interesante de esto es que empezamos a contemplar cómo va emergiendo la personalidad del trazo del artista, Thomas Buser (2011) se refiere a esto tomando como ejemplo la obra *Crucifixión* de Parri Spinelli: “The lines have a remarkable freedom and energy. [...] As Spinelli’s brush swiped the wall with long, disjointed, and tapering lines, he assembled only the essentials of the design”⁶



[2.30] Parri Spinelli, circa 1445-1448. *Crucifixión*. Palazzo Comunale; Arezzo, Italia

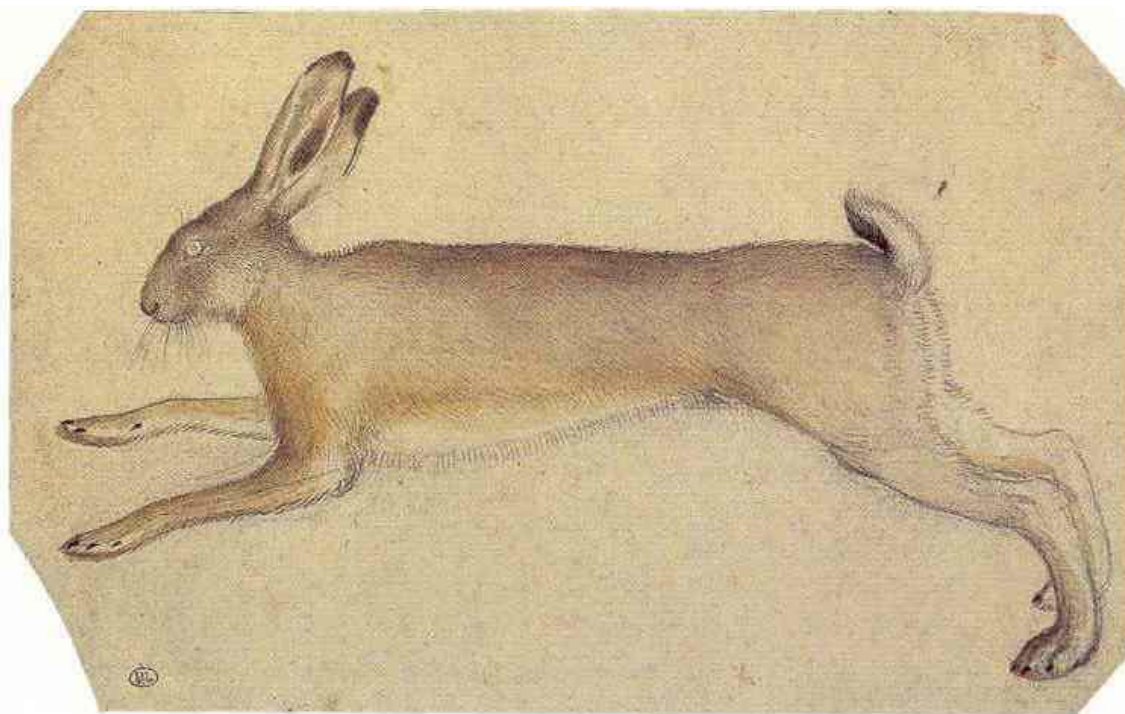
⁶ Las líneas que dibujó poseen una libertad y energía remarquables [...] Mientras el pincel de Spinelli recorrió la pared con líneas largas, inconexas y estrechas, el ensambló solo lo esencial del diseño, traducción propia.

Socialmente, gracias a que las ciudades crecieron en importancia durante el medioevo, los trabajadores de estas comenzaron a organizarse de manera similar a lo que hoy en día consideraríamos un sindicato, esto nuevos gremios también afectaron a artistas y artesanos, pues ahora había una noción mayor de “escuela”. Debido a esto, un elemento crucial que comenzó a utilizarse en los talleres de este periodo fue el libro de modelos. Debido a esta nueva idea de retratar la realidad, los artistas comenzaron a realizar dibujos y recopilarlos para demostrar su capacidad técnica de representar la realidad, además de perpetuar las tradiciones y técnicas del taller, pronto estos libros también sirvieron para dar una muestra al público y por ello nació la noción de su conservación.

[2.31] Giovannino de Grassi. *Ciervo, Liebre, Lobo y Leopardo*, circa 1389-98
Biblioteca Cívica Ángelo Mai, Italia.

El público que contemplaba las obras de los artistas empezó a juzgarlas por la habilidad con que era reproducida en ellas la naturaleza, así como por el valor de los detalles atractivos que el artista acertaba a introducir en sus cuadros. Sin embargo los artistas querían avanzar más. Ya no se contentaban con la maestría recientemente adquirida de pintar de natural detalles como flores y animales; querían explorar las leyes de la visión y adquirir el suficiente conocimiento del cuerpo humano para poder plasmarlo en sus estatuas y sus pinturas. (Gombrich 1989, p.221)



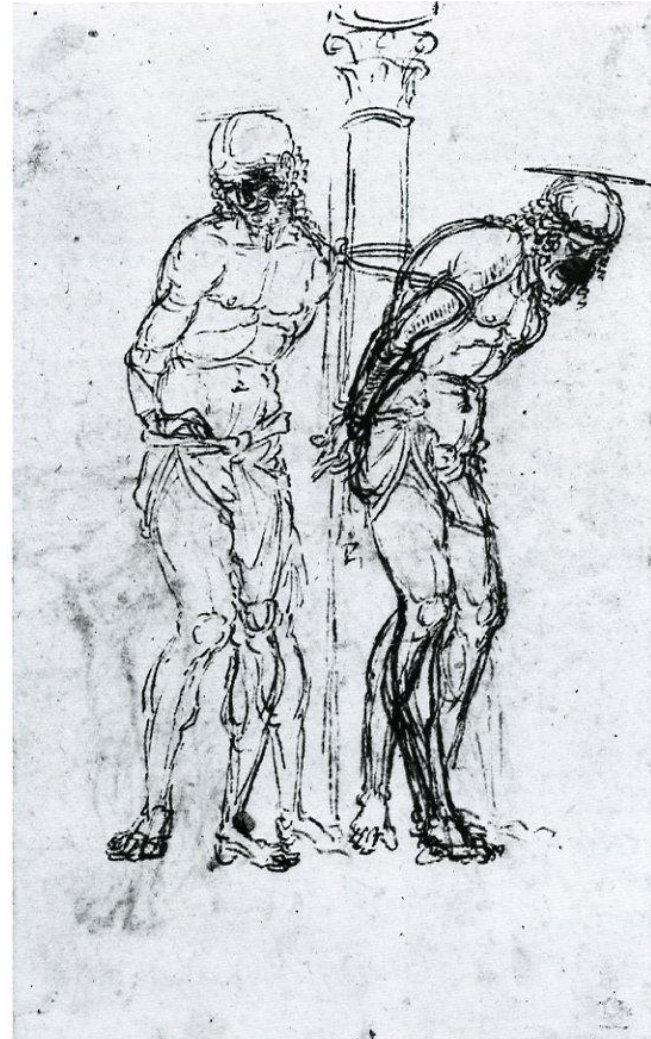
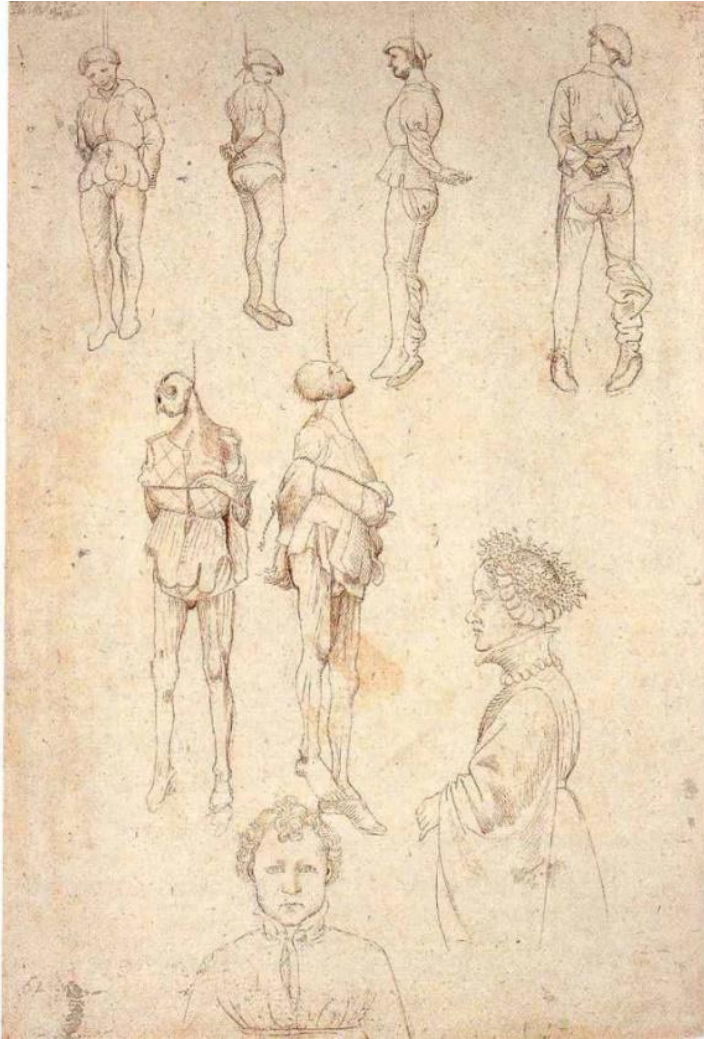


[2.32] Pisanello. *Liebre*, circa 1430-32. Acuarela sobre tiza negra. Museo del Louvre, París

A medida que los talleres y escuelas comenzaron a competir y diferenciarse cada vez más entre sí, el libro de modelos se reemplazó por algo que se relacionaría más a un portafolio, pues se empezaron a recopilar bosquejos y estudios de diferentes terminaciones y tiempos de producción de un artista en particular para mostrar su propio estilo.

Epecially popular in Northern Italy, model books fostered in that region the idea of preserving drawings. Model books were eventually superseded by the sketch book—collections of drawings by an individual artist, not usually finished works, reflecting an artist's personal style and experience. (Buser 2011).⁷

⁷ Especialmente populares al norte de Italia, el libro de modelos fomentó en la región la idea de preservar dibujos. El libro de modelos eventualmente fue sustituido por el libro de bocetos—colecciones de dibujos de un artista individual, usualmente trabajos no terminados, reflejando el estilo y experiencia personal del artista (traducción propia).



[2.33, izquierda] Pisanello. *Estudio de tres hombres colgados, enano y cabeza de niño*, circa 1434-1438. Museo Británico, Londres.
[2.34, derecha] Andrea Mantegna, *Cristo en la columna*, circa 1465-1470. Trustees, Home House Society, Londres.

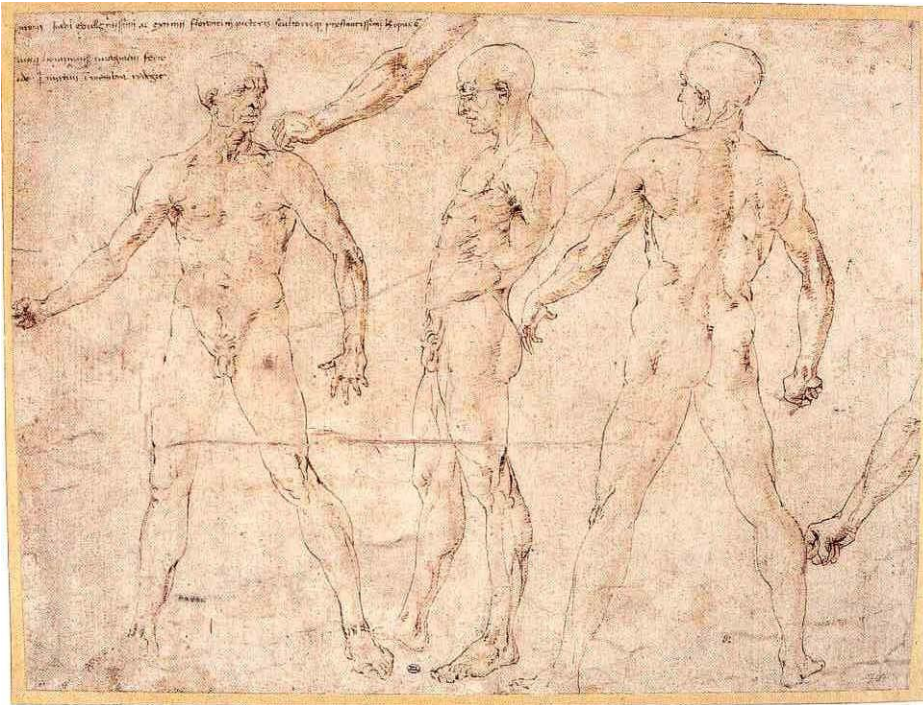


[2.36] Parri Spinelli, *Hombre desnudo en escorzo*, circa 1440. Galería Uffizi, Florencia.



[2.35] Michelangelo, *Tres figuras*, circa 1496. Museo Albertina; Viena, Austria.

Como se mencionó con anterioridad, la ambición de aprender generó nuevas dinámicas dentro de los talleres, copiar obras y dibujar modelos fueron las principales prácticas para instruirse. Se copiaban obras de otros artistas principalmente para adquirir habilidad y comprender técnicas; y se retrataban modelos posando en vivo para comprender y practicar las proporciones y cualidades del cuerpo humano. “Empezaron a estudiar el cuerpo humano en sus talleres y obradores tomando modelos o pidiendo a sus camaradas que posaran para ellos en las actitudes requeridas” (Gombrich 1989, p.230)

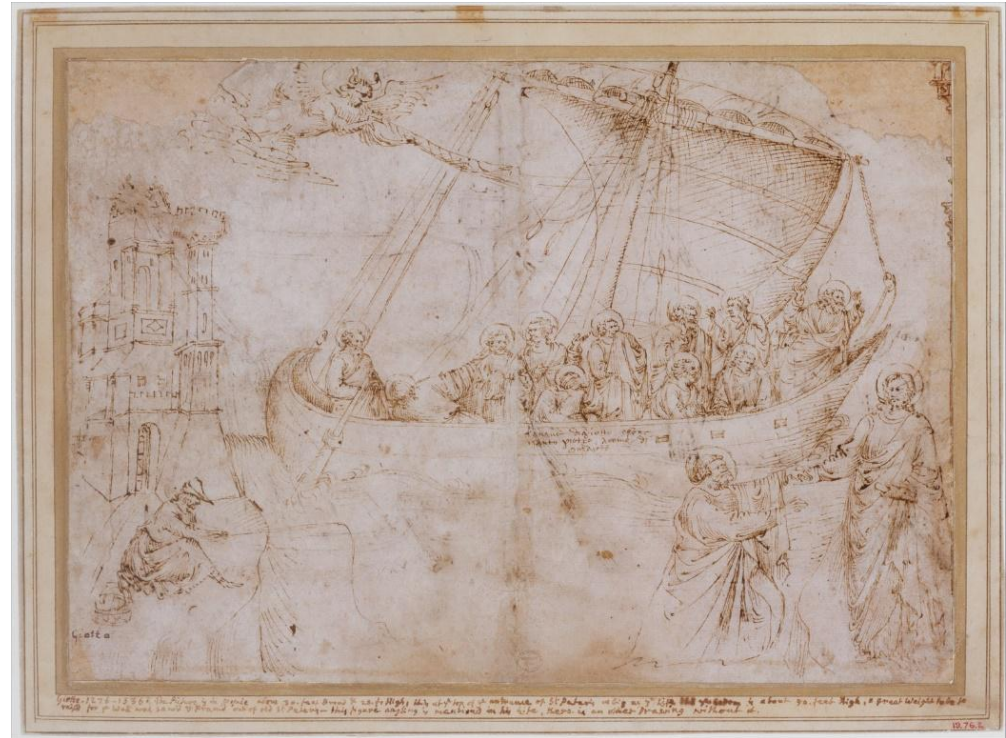
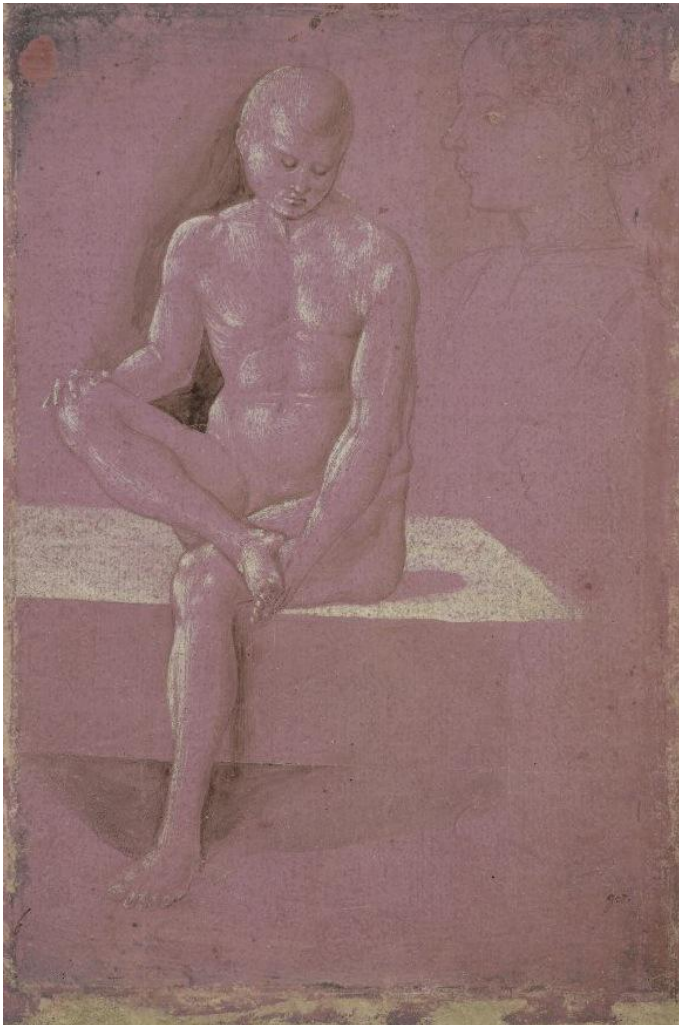


[2.37] Antonio Pollaiuolo. *Hombre desnudo visto de frente, lado y espalda*, circa 1465. Museo del Louvre, París

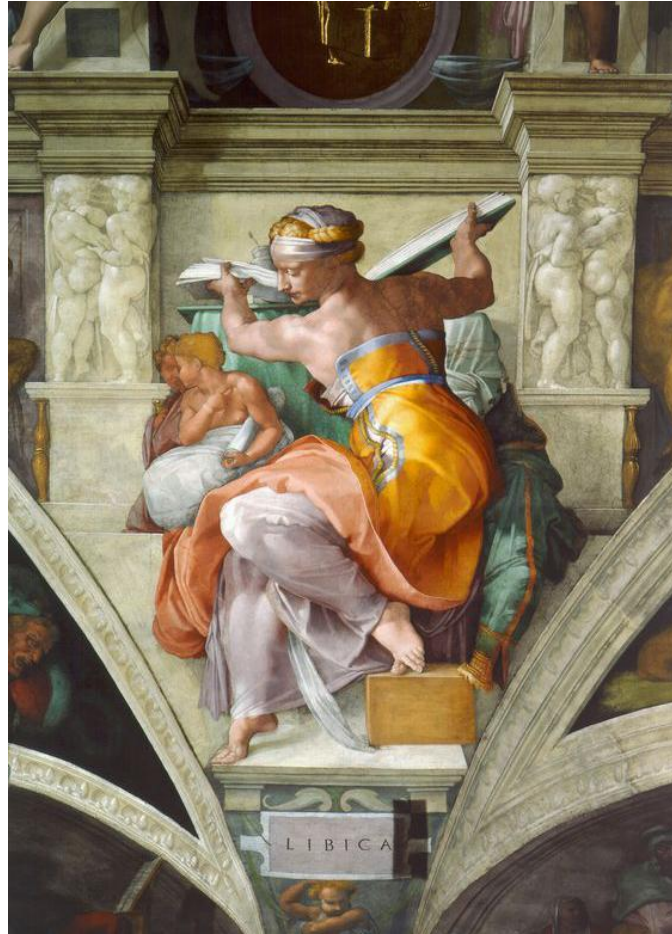


[2.38] Hans Holbein el Anciano, *Hoja de estudio con siete manos*, circa 1502. Kupferstichkabinett (Museo de Dibujos y Grabados), Berlín.

[2.40] Parri Spinelli. *Dibujo del mosaico perdido de Giotto*, circa 1420. Museo Metropolitano de Arte, Nueva York.

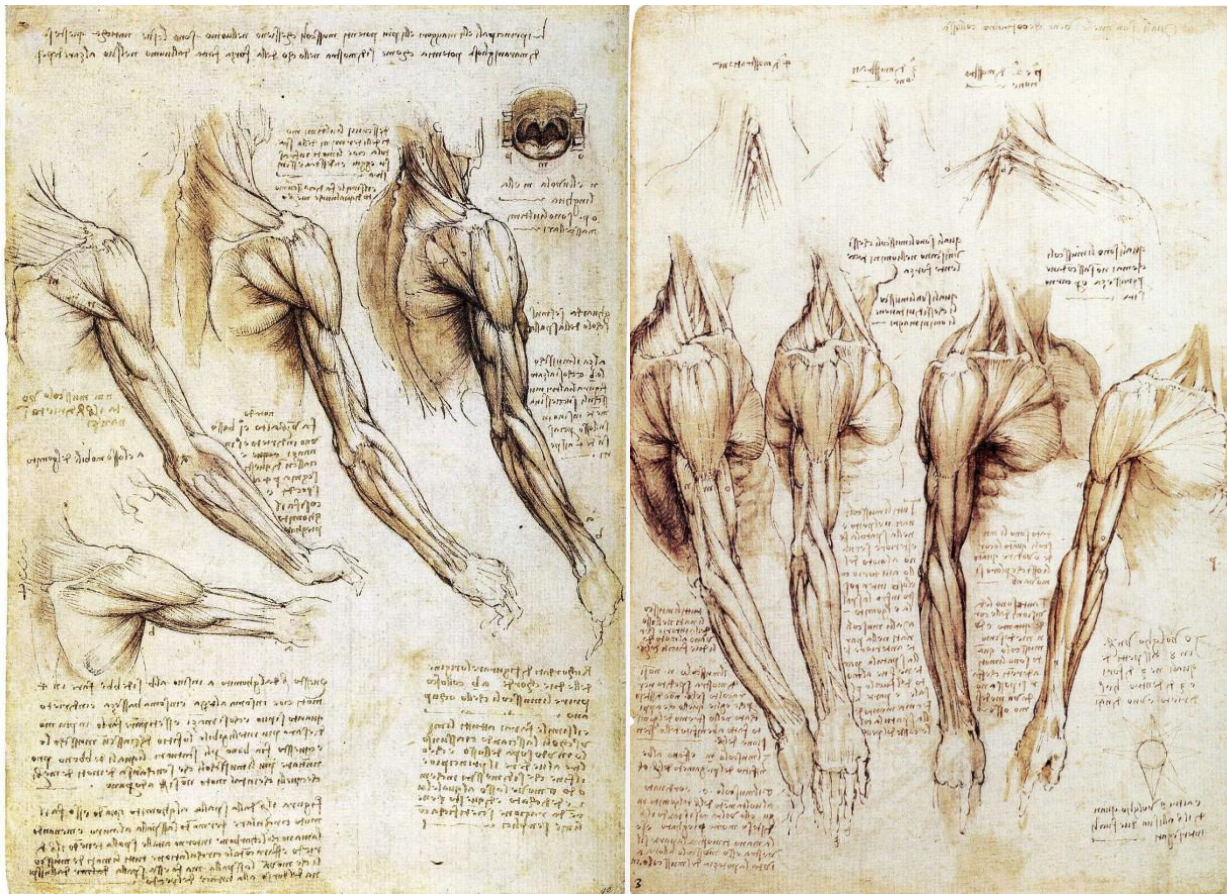


[2.39] Taller de Benozzo Gozzoli. *Hombre desnudo*, circa 1460. Museo Británico, Londres.



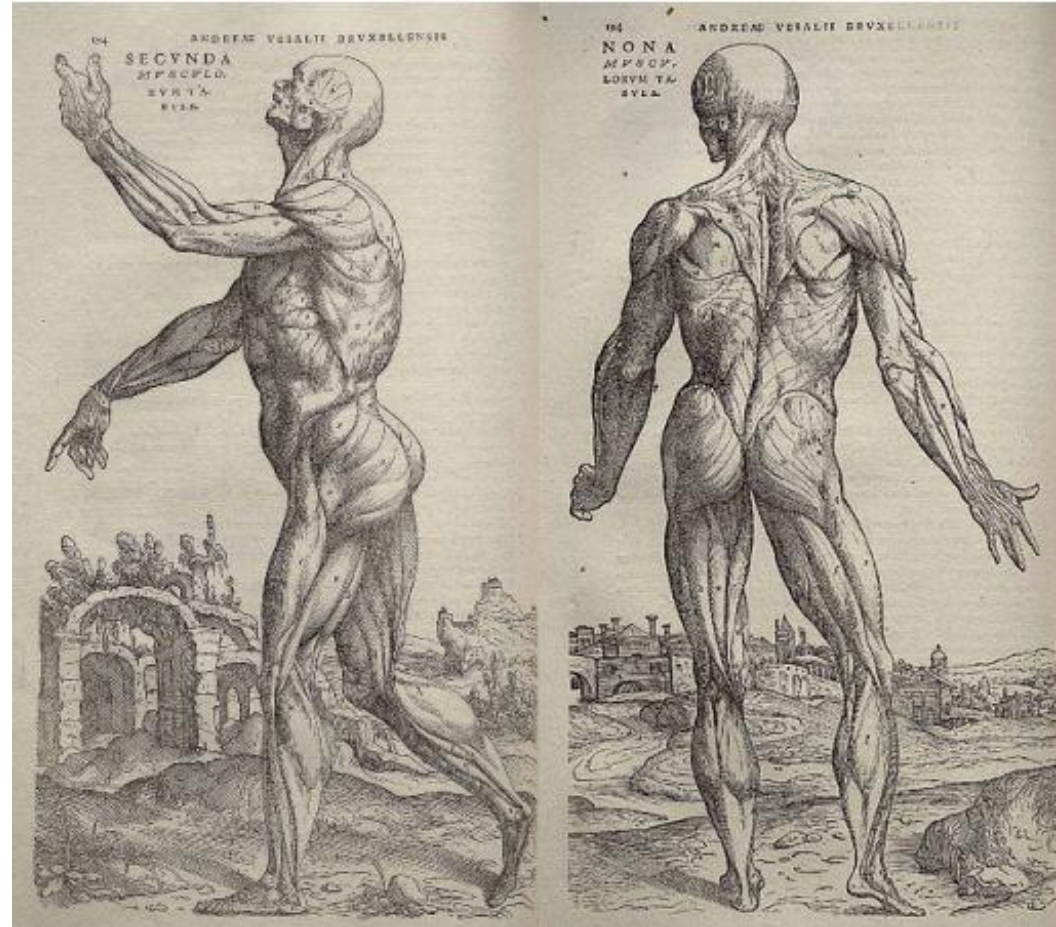
[2.41;2.42] Michelangelo, Estudios para la Sibila Libia y el Fresco resultante, circa 1511-1512.

La idea de copiar obras o modelos en vivo vio su máxima expresión cuando se comenzó a realizar un estudio exhaustivo del cuerpo humano, ahora ya no bastaba con observar, era necesario entender la totalidad de su comportamiento, y aquí tanto la ciencia como el arte avanzaron de la mano, pues mientras se diseccionaba cuerpos para entender su funcionamiento, alguien registraba todo lo aprendido. Los mayores exponentes de esta práctica fueron Leonardo Da Vinci, quien registraba sus propias investigaciones, y Andrés Vesalio, médico autor de *De Humani Corporis Fabrica*, cuyas ilustraciones se le atribuyen a Jan Stefan Van Calcar (discípulo de Tiziano).



[2.43] Leonardo da Vinci. *Músculos del brazo, hombro y cuello*, circa. 1510-1511. Biblioteca Real de Windsor, Reino Unido.

[2.44] *Ilustración Segunda e Ilustración Novena.* De Humani Corporis Fabrica libri septem (De la Estructura del Cuerpo Humano en siete libros), Libro II: Músculos. Página 174 y 194.



Un gran avance de este periodo fue el estudio de la perspectiva, si bien el entendimiento de profundidad ya existía, con Filippo Brunelleschi, el iniciador de la arquitectura del Renacimiento se plasmó por completo, pues él descubrió los principios matemáticos geométricos que gobiernan la perspectiva cónica, es decir, la manera en que los objetos reducen su tamaño a medida que se alejan de nosotros.

Este nuevo descubrimiento permitió nuevas y variadas aplicaciones, aunque en un principio tendía a utilizarse más que nada para representar la arquitectura, pronto fue evolucionando. Un ejemplo del primer caso es esta fantasía arquitectónica de Bellini, lo interesante que suele ocurrir en estas representaciones es el hecho de que la figura principal es la arquitectura en sí, Thomas Buser (2011) se refiere a esto con la siguiente aseveración: “The small figures often look like draped wooden clothes pins. The figures are clearly subordinate to the main protagonist, the architecture. The artist was more concerned about the placement of the figures within the architecture’s space”⁸.



[2.45] Jacobo Bellini, *La decapitación de Juan Bautista*, circa 1450. Museo del Louvre, París.

Cabe destacar que a medida que se practicaba más la perspectiva, se conseguía mejor equilibrio personaje-estructura, Gombrich (1989) explica esto con la obra de Andrea Mantegna: “Emplea la perspectiva más bien para crear un escenario sobre el que las figuras parecen estar y moverse como seres sólidos y tangibles. Las distribuye como un diestro director de escena” (p. 269).

⁸ Las figuras pequeñas a menudo parecen pinzas de madera para la ropa cubiertas. Las figuras están claramente subordinadas al protagonista principal, la arquitectura. El artista estaba más preocupado por la ubicación de las figuras dentro del espacio (traducción propia).



[2.46] Andrea Mantegna. *Santiago camino de su ejecución*, circa 1455. Iglesia de los Eremitani; Padua, Italia.



[2.47] Filippino Lippi. *Triunfo de Santo Tomás de Aquino*, circa 1488. Museo Británico, Londres.

El uso de la perspectiva brindó un nuevo tipo de dramatismo, pues ahora con el entendimiento del espacio, la distribución de personas y cosas se podía controlar de mejor manera, y como dice Gombrich, así como un director dirige una escena, ahora el artista tenía más capacidad de juego para componer.

Con este nuevo conocimiento espacial, la forma de realizar escorzos también se vio afectada, al menos en el caso de Mantegna, pudo extremar más el punto de vista desde donde se observa. Aunque es necesario recordar que en general, fue la observación de la realidad complementada con el nuevo conocimiento técnico de la perspectiva que permitió realizar obras con el ideal de la época.

[2.48] Andrea Mantegna. *Lamentación sobre Cristo Muerto*, circa 1470-1474. Pinacoteca de Brera; Milán, Italia.



Es necesario mencionar que la mayoría de estos avances ocurrieron en Italia, por ende, la distribución de este nuevo fenómeno cultural a otros países llegó de forma un poco más tardía, más esto produjo una buena transición para diferentes artistas, pues como resultado se dieron nuevas sutilezas de estilo al realizar el cambio del gótico, o estilo internacional, al Renacimiento. Ejemplos de esto se pueden apreciar mejor en los grabados de la época, pues esta técnica cuando se realizaba solía tener elementos rígidos en sí, y cuando los artistas comenzaron a adoptar las nuevas tendencias, el grabado comenzó a desarrollarse con mayor vigor para representar de mejor manera.



De izquierda a derecha:

[2.49] Martin Schöngauer. *La Tentación de San Antonio*, circa 1470-1475. Museo Metropolitano de Arte, Nueva York.

[2.50] Alberto Durero. *La revelación de San Juan: 4, Los cuatro Jinetes del Apocalipsis*, circa 1497-1498. Staatliche Kunsthalle, Alemania.

[2.51] Hans Holbein, el Joven. *Serie Danza de la Muerte: El Emperador*, circa 1523-1526. Galería Nacional de Arte, Washington DC.

En general, es bastante acertado establecer que durante el Renacimiento el boceto alcanza su mayor desarrollo, tanto desde un aspecto técnico como teórico. Durante este periodo es donde el dibujo, incluyendo por supuesto dentro de este, el boceto y todos sus términos afines, se establecen como una metodología definitiva y fundamental para comprender el mundo que nos rodea, ya sea aplicado a un área artística, científica o educativa. Esta sensación no sólo llegó al ámbito que nos concentra, sino que dentro del mundo del arte comenzó una búsqueda por alcanzar la grandeza y perfección conseguida por los grandes maestros. El Renacimiento tardío, conocido también como el Manierismo, dio muestras de esta búsqueda, la percepción de que ya no se puede avanzar más, al menos técnicamente, derivó en la variación de estilos, exacerbar el drama, modificar proporciones para idealizar el cuerpo e impregnar la pintura con mayor emoción fueron una de las prácticas comunes. A partir de este punto, ya se ha alcanzado la cúspide, y podemos establecer este trazo en la historia como la evolución total del boceto, pues, aunque actualmente se modifique el soporte de producción, como el hecho de que hoy en día se construyan digitalmente, la metodología por la cual un boceto se construye y se aplica, sigue siendo esencialmente la misma.



[2.52] Leonardo da Vinci. *Bocetos de composición por la Virgen adorando el niño Cristo, con y sin el infante San Juan Bautista; Diagrama de una proyección en perspectiva*, circa 1480–1485. Museo Metropolitano de Arte, Nueva York.



[2.53, izquierda] Antonio Allegri Da Correggio. *Virgen sentada en las nubes con putti* (niño alado), s.f. Dibujo Manierista

[2.54, derecha] Jan van Eyck. *Retrato de un hombre desconocido*, circa 1435-1440. Kupferstichkabinett, Berlín.

[2.55, izquierda] Parmigianino. *El portador del estandarte*, circa 1530. Museo Británico, Londres.

[2.56, derecha] Tintoretto. *Arquero*, circa 1580. Carboncillo, 32.2 x 20.7 cm. Galería Uffizi, Florencia.





[2.57, izquierda] Veronese. *Virgen y niño rodeados por seis ángeles*, circa 1560. Museo del Louvre, París.

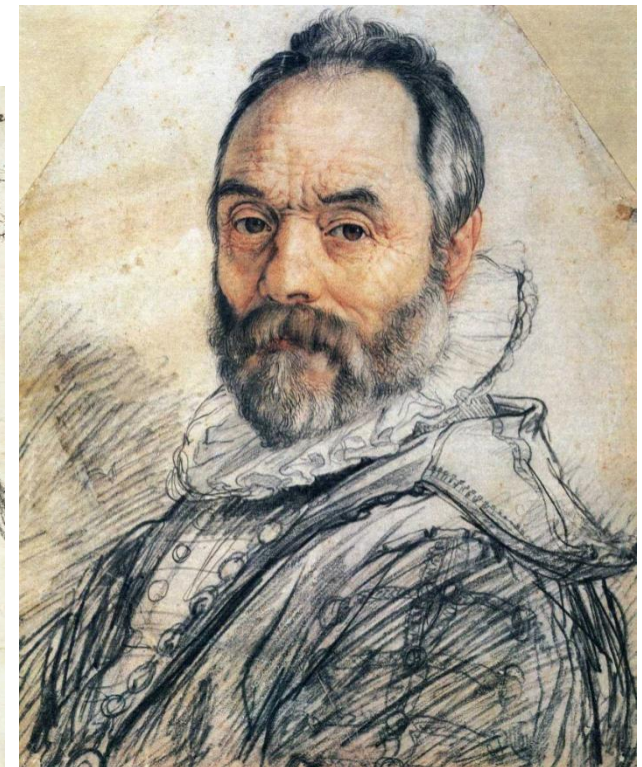


[2.58, derecha] Federico Barocci. *La Virgen y el niño se aparecen a los Santos Francisco y Juan Bautista*, circa 1560. Museo Británico, Londres.

[2.59, izquierda] Alberto Durero. *Retrato de la madre del artista a la edad de 63 años*, 1514. Kupferstichkabinett, Berlín.



[2.60, derecha] Hendrick Goltzius. *Retrato de Giovanni Bologna*, 1591. Museo de Teylers; Haarlem, Países Bajos.



Surgimiento del Boceto de vestuario

Establecer con seguridad cuando se originó el primer boceto de vestuario es una tarea inalcanzable, pues como a través de la historia ha habido un sinnúmero de representaciones humanas con su vestuario correspondiente, es imposible determinar si la representación en sí se realizó con el fin de ejemplificar el diseño de una indumentaria o si simplemente fue la consecuencia del afán de registrar.

Por esta razón, es necesario rastrear los elementos sociales que condujeron a realizar los bocetos de vestuario con las características que hasta el día de hoy aún conserva, es decir, la representación de un cuerpo entero, cuya silueta podemos observar en su totalidad, posando en un fondo plano o simple.

Esta convención comenzó a gestarse dentro del Renacimiento, volviéndose más fuerte aún en el renacimiento tardío. Como se mencionó anteriormente, este periodo fue conocido también como Manierismo, pero esto se dio principalmente en los territorios de Italia y España, mas en el norte de Europa, comenzó a gestarse otro tipo de crisis, descrita aquí por Gombrich (1989):

En el norte, el problema se convirtió en si se debía continuar pintando. Esta gran crisis fue producida por la Reforma. Muchos protestantes pusieron objeciones a los cuadros y estatuas que representaban a los santos en las iglesias, considerándolos signos de la idolatría papal [...] Todo lo que quedó como fuente de ingresos habitual para los artistas fue la ilustración de libros y la pintura de retratos (p.374)

El hecho de que la fuente de trabajo cambio fue clave, ocuparse en la realización de retratos ayudó a establecer convenciones, los retratos se realizaban generalmente en plano medio, medio corto o entero; este último se utilizaba especialmente cuando se quería mostrar la indumentaria completa del noble a retratar, esto sumado al hecho de que en la época se buscaba el realismo constituye una muestra de vestuarios increíblemente detallados.



[2.61, izquierda] Lucas Cranach el Viejo. *Retrato de Enrique IV de Sajonia y Catalina de Mecklemburgo*, 1514. Pinacoteca Gemäldegalerie, Berlín.

[2.62; 2.63, derecha] Tiziano Vecellio. *El príncipe Felipe en armadura y Retrato de la archiduquesa Catalina de Austria*, circa 1548-1551.

Con anterioridad mencionamos que el grabado se desarrolló bastante en los países del norte de Europa, esto es un síntoma de la crisis frente a la Reforma, pues ya que ahora el oficio se derivó a campos como la ilustración de libros, la mejor manera de hacerlo fue a través del grabado. Cuando los grabados de la época dejaron de apelar a temas religiosos, estos comenzaron a volcarse al retrato de personas, soldados y doncellas eran figuras recurrentes. En general, los artistas producían una gran cantidad de material, pues este servía tanto como muestra para contratarles, como para usarse directamente como ilustraciones de libros.

[2.64, derecha] Hans Holbein el Joven. *Dos vistas de una mujer vistiendo una Caperuza Inglesa*, s.f. Museo Británico, Londres.



[2.65, izquierda] Lucas Cranach el Viejo. *Dama sosteniendo Margaritas, adornada con Plumas*, circa 1504-1506. Museo Británico, Londres.

[2.66, derecha] Hans Schüpflein. *El baile Principal, Pareja de la Danza de la Antorcha*, circa 1535. Extraído del libro "Die nürnbergger holzschnitte der durerzeit", Editor: Berghaus Verlag.

Cabe destacar también que no solo con grabados es que este formato comenzó a surgir, medios como el grafito, tinta o acuarela también se utilizaron, lo fundamental, en términos generales, fue el hecho de que, en esta época, gracias a la nueva mentalidad de estudio y observación, se realizaron una infinidad de ilustraciones que procuraban mostrar las costumbres de diferentes ciudades y regiones, por ende, mostrando la indumentaria de las personas. Se realizaron varias recopilaciones de imágenes, resultando en libros de vestuarios; *“Costume books were looked at and read by men and women. They disseminated knowledge of different customs across the globe, offered regional and national guides to style, and propagated a strong moral code for self-comportment”* (Curatoría del Museo Fitzwilliam)⁹



[2.67; 2.68] Hans Weigel. *En la Francia rural y Una Dama de Nápoles* (respectivamente), 1577. Extraído de *Trachtenbuch*. Digitalización por El Museo Fitzwilliam, Cambridge.

⁹ Los libros de vestuario fueron vistos y leídos por hombres y mujeres. Difundieron el conocimiento de las diferentes costumbres en todo el mundo, ofrecieron guías regionales y nacionales para el estilo y propagaron un fuerte código moral para el auto-comportamiento (traducción propia)

Esta época también ejerce una potente influencia en lo que se considera como ilustración de moda, pues desde este punto comienzan los registros a conciencia de la evolución de la indumentaria.

[2.69; 2,70] *Una Cortesana veneciana vestida como viuda y Una Sirvienta* (respectivamente), 1575. Extraído de *Mores Itliae*. Digitalización por Biblioteca Beinecke de Libros Raros y Manuscritos, Universidad de Yale, Connecticut.



Con estos antecedentes ya podemos hacernos una idea de cómo empezó esta especie de resolución al momento de realizar un boceto de vestuario, pues la experiencia mostró a los artistas la manera más eficaz de exponer a las personas, tanto ciudadanos comunes, como nobles, independiente de si la finalidad era un encargo para tener un recuerdo en la posteridad o si el artista simplemente buscaba registrar situaciones comunes, muchos llegaron al mismo equilibrio de figura/fondo; aunque no se sepa si este resultado se dio por un fin más práctico o teórico, sin duda, fue el más usado.

Ahora corresponde que dirijamos la atención al boceto de vestuario como tal, otro suceso cultural importante derivado de la Reforma fue que, la necesidad de los artistas los condujo a realizar muchos más encargos para la corte, si bien estos encargos siempre han existido, en el norte de Europa se exacerbaban más debido a la crisis, además ahora nos encontramos en el punto crucial donde dibujos y bocetos son más apreciados; y la conciencia de conservación es mayor. Para hacernos una mejor idea, Gombrich (1989) describe las tareas de un pintor de cámara (o pintor de la corte) a través de los encargos que Enrique VIII hacía a Hans Holbein, el joven: “Las tareas de un pintor de cámara eran de una gran diversidad. Dibujó joyas y muebles, trajes para fiestas cortesanas y decorados para salones, armas, copas, etcétera” (p.376)

Como podemos observar, a partir de aquí podemos establecer con seguridad que los artistas habían diseñado. Si bien ha habido ejemplos anteriormente, como las máquinas de Da Vinci, o los tratados de Vitruvio, estos se relacionan y corresponden más a los lineamientos de la arquitectura y diseño industrial. Mas aquí es el primer registro donde hay certeza que el boceto se realiza para ser aplicado a un medio como un traje o ambientación de un salón, aunque por el momento el diseño en sí fuese con fines más decorativos.

[2.71] Hans Holbein el Joven. *Diseño para una chimenea*, circa 1538-1540
Museo Británico, Londres.

Los bocetos de vestuario más antiguos de los que se tiene registro se dan a mediados del siglo XVI, o sea, durante la época del Manierismo, aquí gracias al esparcimiento del Humanismo durante el Renacimiento, el teatro logró separarse de la iglesia; por esta razón los bocetos a exponer en su mayoría apelan a las actividades escénicas organizadas por y para la corte. Festines, torneos, desfiles, carnavales, intermezzos, mascaradas y ballets cortesanos eran los formatos de espectáculo más utilizados, principalmente por que la atracción y entretención que estos brindaban ayudaba mucho a implementar la agenda política de los monarcas.



It was customary among Renaissance monarchs to hold tournaments and feasts [...] The characters who took part were taken from ancient history or mythology. There were also references to the political conditions of the time, with the intention of glorifying the monarch and strengthening his political power. The common people were always thrilled by such a spectacle, which served its purpose of making them believe that everything was alright with their world and of diverting their attention from their misery.(all-art.org. Arcimboldo)¹⁰

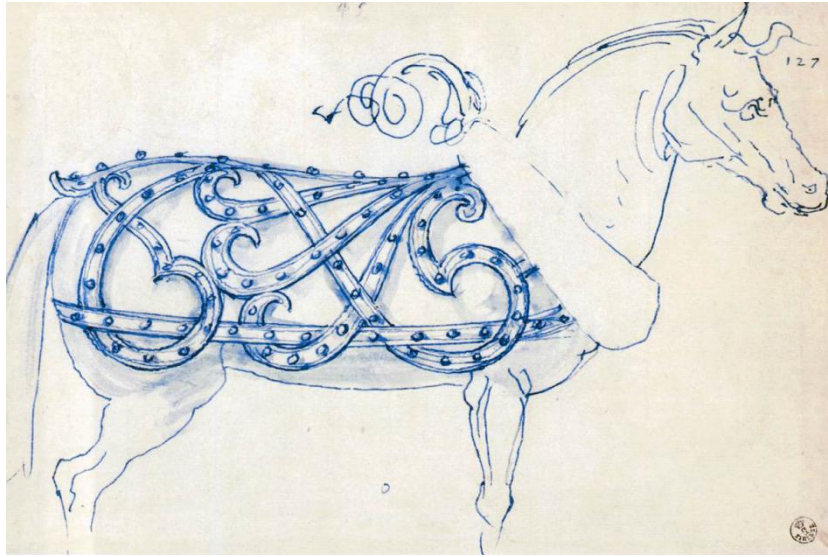


Considerando la función y el nivel de producción que requerían estos espectáculos, no es de extrañarse que sea en este periodo donde comienzan a rescatarse los bocetos. Además, por las características de estos espectáculos, la mayoría de los bocetos corresponden principalmente a personajes alegóricos o mitológicos, pues no se contaba con personajes particulares con una tridimensionalidad definida (a excepción de los miembros de la corte que a veces participaban bailando, actuando o desfilando).



[2.72; 2.73] Jacques Patin. *Figura de la Fuente y Figura de las Sirenas*, 1581. Ilustraciones extraídas del libreto *Ballet Comique de la Reine*. Las sirenas escoltaban a la fuente, que contenían a la reina, sus doncellas y músicos. La narrativa del ballet, una de las magnificencias de la era de Catalina de Médici, estaba basada en el mito de Circe, quien convertía a hombres en bestias. Esto simbolizaba el estado de la guerra civil que ocurría en esos momentos.

¹⁰ Era habitual entre los monarcas renacentistas celebrar torneos y fiestas [...] Los personajes que participaban fueron tomados de la historia antigua o la mitología. También hubo referencias a las condiciones políticas de la época, con la intención de glorificar al monarca y fortalecer su poder político. La gente común siempre estaba encantada con tal espectáculo, este sirvió para hacerles creer que todo estaba bien con su mundo y desviar su atención de su miseria.



[2.74 - 2.77] Giuseppe Arcimboldo. *Dibujos de Vestuarios*, 1585. Pluma y aguada azul. Galería Uffizi, Florencia. Imagen 2.75 Contiene indicaciones escritas: "Astrología, dirigida por Ptolomeo el alejandrino y Julio Higino el romano. Prenda blanca, los bordes en rojo con estrellas doradas"



[2.78 - 2.80] Bernardo Buontalenti. *Vestuarios para "La Pellegrina"*, 1589. Cuando Fernando de Médici se casó con Cristina de Lorraine, la música coral presentada en la lujosa celebración se hizo conocida como *La Pellegrina*. En imagen 2.79, la leyenda debajo de la figura femenina dice: "va arriba vestida de rojo, mangas amarillas, blancas y mavi"; azul, rojo, verde son los colores para la figura masculina. Biblioteca Nacional Central de Florencia.





[2.82 - 2.85] Inigo Jones. *Bocetos de vestuario para diferentes mascaradas*, entre 1606 a 1640. La mascarada era una forma de entretenimiento cortesano, implicaba el uso de la música, danza, canto, interpretación, escenografía y vestuario. Los enmascarados que no hablaban ni cantaban eran cortesanos. La imagen 2.85 muestra una boceto de *Salmacida Spolia*, la última mascarada de la corte inglesa antes de la guerra civil.

Es necesario destacar también que durante esta época, como consecuencia de los espectáculos descritos con anterioridad, los actores empezaron a profesionalizarse y crear compañías estables; lo que a su vez llevó a que se desarrollara la comedia del arte. Por desgracia, no se sabe de la existencia de bocetos de vestuario como tal, principalmente porque estas compañías eran itinerantes y en general eran socialmente más cercanas al pueblo (aunque esto no quita que de vez en cuando fuesen empleados por la corte), por ende la noción de preservar era supeditado, pues el mayor interés y enfoque se daba al espectáculo en sí. Por suerte, aunque no esté el boceto de vestuario, existe el registro ilustrativo de diferentes artistas, que muestran a los performistas con sus vestuarios y corporalidad.



[2.86; 2.87] Jacques Callot. Estampas de la serie Danzas de Sfessania, circa 1621-1622. Museo Metropolitano de Arte, Nueva York.

[2.88 - 2.90] Maurice Sand.
Dibujos de Vestuario
ilustrando estilos de finales del
siglo XVII, 1860. Biblioteca
Británica, Londres.



Con el cambio de siglo se consolidó el periodo conocido por la historia del arte como el Barroco, en general los espectáculos cortesanos siguen más o menos los mismos lineamientos, aunque formatos como los intermezzos se modificaron, pues se extendieron en duración y se convirtieron en lo que conocemos como ópera, la cual junto al ballet, fueron los formatos más populares; y a pesar de que en este periodo comienzan a aparecer hitos fundamentales del teatro como el Siglo de Oro Español o el Teatro Isabelino con Shakespeare, fueron las actividades escénicas de la corte francesa de las que más se tiene registro en cuanto a dibujos y bocetos de vestuario.



[2.91 - 2.93] Daniel Rabel. *Bocetos de Vestuario para Ballet*, entre 1615 y 1626. Museo de Victoria y Alberto (o Museo Nacional de Arte y Diseño), Londres.

[2.94 - 2.96] Stefano Della Bella. *Bocetos de Vestuario para Ópera Hípermeatra de Cavalli*, 1658. Museo Británico, Londres. Imagen 2.95 describe elementos de vestuario, color y adornos.





Costumes de Péloé. Les Ducs de Joyeuse & de Candalle. Le Marquis de Villiquier & de Gardes, & le Sr. Le Conte.



[2.97-2.99, arriba] Henri De Gissey. *Bocetos de Vestuario para Las Noches de Peleo y Tetis*, 1654. Biblioteca del Instituto de Francia.



[2.100, izquierda] Ludovico Ottavio Burnacini. *Doce Grotescos, Enanos y Máscaras Ridículas*, circa 1680-1668. Museo del Teatro, Viena.



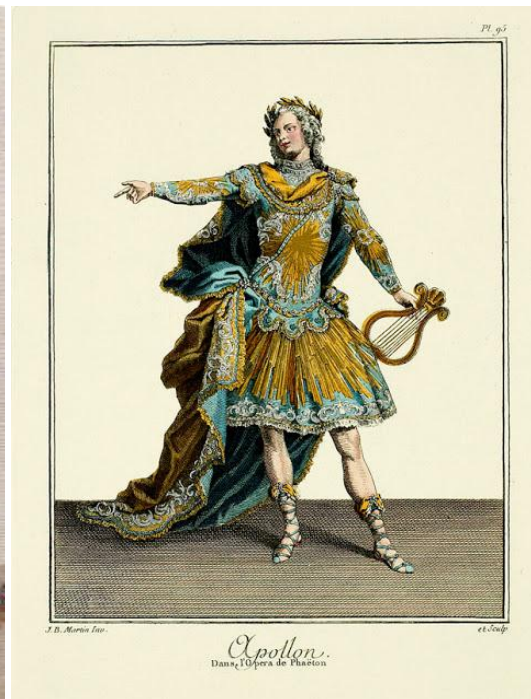
[2.101 - 2.104] Jean Bérain, el Viejo. *Bocetos de Vestuario para Teseo*, 1686. Tragedia Lírica Francesa.

En el siglo siguiente, es decir siglo XVIII, comenzaron a darse principalmente dos corrientes artísticas, el Rococó y el Neoclasicismo. El primero más o menos continua con la tendencia de espectáculos de la corte, pues este estilo no influye de manera significativa en el espectáculo más allá de la moda de la época. Aunque es importante destacar que es durante este periodo donde surge el “divinismo”, que el actor, cantante o bailarín son el enfoque principal de la pieza, tanto así que incluso se realizaban actividades extras a la función, como un desfile previo a esta para que el público pudiera observar por completo al intérprete y su vestuario, con el fin de lucirse. Esto influyó a los diseñadores, pues en el fondo diseñaban para los gustos personales de alguien. María Sierra Roldán (2014) describe esto claramente *“El vestuario era responsabilidad exclusiva del actor, cantante o bailarín, y aunque se encargaran los trajes a figurinistas profesionales, el diseño de estos trajes se haría según el criterio de los divos.”*

El Neoclásico influyó en la escena introduciendo pequeños cambios, gracias a la idea de la Ilustración, retomaron elementos como las unidades aristotélicas para crear una mejor idea de verosimilitud. Esto provocó, en el ámbito del vestuario, que se

volviese más acorde a lo que se representa, si bien aún existen varios anacronismos en escena, al menos se llega a un punto en que se puede distinguir el tiempo o lugar de donde proviene un personaje; este se inspira particularmente en la antigua Grecia y Roma.

Gracias al gran incremento de edificios teatrales ocurridos en este siglo, espectáculos de todo tipo comienzan a comercializarse, aunque para ese entonces la ópera y ballet siguen siendo muy populares, estas de a poco fueron variando más en sus temáticas para atraer a una mayor cantidad de público, sembrando algunos fundamentos para otras corrientes artísticas, *"El espectáculo cortesano y aristocrático tomo una orientación más burguesa, reflejando ahora en escena los problemas de las masas, con el fin de conseguir que el gran público frecuentase las salas teatrales"* (Maria Sierra 2014, p.117)



[2.105; 2.106] Jean Baptiste Martin. *Bocetos de vestuario para Ópera*, entre 1735 y 1757.



[2.107 - 2.110, arriba] Louis-René Boquet. *Bocetos de Vestuario para diferentes espectáculos*, entre 1737 y 1767. BNF

[2.111 - 2.113, abajo] Jean-Simon Berthélémy. *Bocetos de Vestuario para Ópera*, entre 1787 - 1802. Biblioteca Nacional de Francia, Departamento del Museo de la Ópera. Aquí podemos observar como el Neoclasicismo influyó en los vestuarios.



Entrando en la edad contemporánea, en el siglo XIX, veremos principalmente las siguientes corrientes artísticas: Romanticismo, Realismo y el Simbolismo.

El Romanticismo surgió como una contrapropuesta al Neoclasicismo, abandonan la verosimilitud para poder exacerbar el sentimiento y la pasión. Sin embargo, esto se aplica más que nada en un plano actoral, pues en el vestuario la idea de ser coherente se mantenía, pues era común que tanto actores, escenógrafos y diseñadores empezaran a coordinarse para representar una época. Gracias a esto el papel del diseñador de vestuario comienza a cobrar importancia. También es necesario acotar, que durante esta época, a manos de Richard Wagner aparece la idea de “obra de arte total”, la cual influencia de gran manera en cuanto al modo de concebir y producir un espectáculo.

En esta primera mitad del siglo el figurinista adquiere celebridad y autonomía, precisamente, en los espectáculos de las grandes óperas, y sobre todo, en los ballets interpretados dentro de las óperas cómicas (Sierra 2014, p.199). Es importante acotar que en este periodo, gracias a la evolución industrial, se desarrollaron nuevos textiles y tejidos, los cuales influenciaron de gran manera el ballet, pues la ligereza de estos era mejor para ejecutar los bailes. Además, gracias a Eugene Lami, se instaure el tutú romántico como uniforme.

El Realismo, se influencia en sus inicios por las ideas Neoclásicas, y durante este tiempo surgieron elementos como el vestuario historicista de James Robinson Planché, diseñador y anticuario, que solía asociarse también con arqueólogos para conseguir el resultado óptimo. Mas esto no se mantuvo por mucho debido a que las compañías preferían invertir en materiales de bajo costo, y por ende, que históricamente no se corresponden. Cuando finalmente aparece el Realismo, y posterior Naturalismo, lo hace como rechazo a la ostentosa indumentaria de las tragedias románticas y la vestimenta aristocrática de los melodramas. En esta corriente se solían tratar temas más comunes y humildes, exponiendo mucha más “pobreza” en la escena. *“Los actores se mostraban ahora en el escenario con su propia ropa [...] El teatro minusvaloró el trabajo del figurinista, que fue sustituido por el del utilero, anulando la creación de la indumentaria”* (Sierra 2014, p.231). Por supuesto, esto no es una constante, de hecho, gracias a figuras como André Antoine se potencia el rol del director escénico, lo que provocó que el vestuario ya no depende exclusivamente del diseñador, sino que este deberá seguir los lineamientos que ordena la visión del director.

El simbolismo nace como reacción al Naturalismo, en general este apela más a la atmósfera, por ende escenografía y vestuario eran utilizados para producir diferentes estados de ánimo, bajo estas circunstancias, la labor del diseñador de vestuario era vital. *“Los nuevos figurinistas serían pintores profesionales que preferían expresar lo bello antes que las miserias naturalistas”* (Sierra 2014, p.247).



[2.114, izquierda] Giacomo Pregliasco. *Vestuario para Ópera Ginebra de Escocia*, circa 1801-1802.



[2.115, derecha] Stürmer. *Vestuarios para los roles de Samiel y Gaspar*, 1821. Ópera Der Freischütz.

[2.116, 2.117] Augusto Garnerey. *Vestuarios para Ópera y Drama Jocosos*, entre 1823 y 1824. Imagen 2.117 describe colores y telas para las diferentes prendas del vestuario. Biblioteca Nacional de Francia





[2.118 - 2.122] Hippolyte Lecomte. *Vestuarios para diferentes obras escénicas*, entre 1825 y 1829. Varios de estos muestran instrucciones para el vestuario.



[2.123-2.124] Jules Marre. *Vestuario para Coro*, 1829
Guillermo Tell, ópera de Rossini. Biblioteca Nacional de Francia





[2.125 - 2.128, arriba] Eugene Lami. *Bocetos de Vestuario para Ballets*, entre 1831 y 1832. Biblioteca Nacional de Francia. Imagen 2.127 corresponde al tutú romántico que impuso tendencia durante el siglo.

[2.129 - 2.132, abajo] Louis Maleuvre. *Vestuario para Óperas*, entre 1812 y 1833. Biblioteca Nacional de Francia.





[2.133-2.135] Louis Boulanger. *Vestuarios para Esmeralda (ópera); Frollo, Esmeralda y Quasimodo respectivamente.* Biblioteca Nacional de Francia.

[2.136-2.138] Paul Lormier. *Vestuarios para diferentes Óperas, entre 1839 y 1851.* En Imagen 2.137 podemos observar cómo se utiliza la ilustración expresiva para transmitir la atmósfera del personaje, que representa a un fantasma.





[2.139 - 2.142] Alfred Albert. *Vestuario para diferentes Ballets*, entre 1856 y 1875. Biblioteca Nacional de Francia.



Catherine Duchess du Bar, sister of Henry IV. Died 1604.



Gentleman. 1677.



Lady of Quality. 1600.

[2.143] James Robinson Planché, *Extracto de "A Cyclopedia Of Costume"*, una historia general sobre el vestuario en Europa, 1879. Libro donde recaudó y estudió el vestuario de época para hacer propuestas realistas.

[2.144] Charles Bianchini. *Vestuario para Juana de Arco*, 1891. Teatro del Chatelet, Paris

[2.145 - 2.147] Adolf Holstein. *Vestuario para óperas Manon Lescaut y Falstaff*, 1893.





[2.148 - 2.151] Attilio Comelli. *Vestuario para producciones varias*, entre 1890 y 1904. Museo de Victoria y Alberto, Londres. Se cree que, por las características de estos vestuarios se utilizaban para espectáculos del tipo Pantomima.



[2.152 - 2.156] Wilhelm (Charles William Pitcher). *Vestuarios para Ópera Ligera, Pantomima y Ballet*, entre 1885 y 1903. Museo de Victoria y Alberto, Londres.

El siglo XX sin duda resulta complejo a la hora de abreviar los elementos que lo caracterizan, por esto se aplicarán conceptos de un modo más general para no prolongar demasiado esta recopilación. Aquí, los elementos fundamentales que caracterizan al siglo son las Vanguardias, el Cine y el Posmodernismo.

Gracias a los avances tecnológicos de finales del siglo XIX, tales como la luz generada por electricidad, figuras como Adolphe Appia y Gordon Craig, con sus nuevas propuestas relacionadas a la iluminación de la escena, influyen de gran manera al siglo XX, con respecto al vestuario, según Sierra (2014), su aporte se resume en:

En Appia y Craig el vestuario se estiliza y se simplifica al máximo. Pero si bien en Appia la vestimenta es un recurso para destacar la silueta del actor o del bailarín, en Craig dicho atuendo sirve sobre todo para integrarse dentro del decorado, asumiendo así el vestuario funciones escenográficas (p.323).

Esta nueva utilización de la luz comienza a influir en algunos diseñadores de vestuario, pues ahora se convierte en un elemento más a tener en cuenta al momento de diseñar, William Charles Pitcher (conocido también como Wilhelm), artista y diseñador inglés de finales de siglo XIX y principios del XX, conocido por su trabajo en *The Empire Theatre* de Londres, evidencia esta influencia. *“En opinión de Wilhelm el color y sombreado de los trajes tenían que estar en relación con los reflejos producidos con el juego de luces, y que el tono de alguna de esas luces podía cambiar el color de determinada ropa”* (Sierra 2014, p.299)

Las Vanguardias son un conjunto de diferentes corrientes artísticas encasilladas generalmente en la primera mitad del siglo XX, si bien son muchas y muy variadas, se les suele agrupar en este conjunto pues tenían puntos generales en común: El rechazo al pasado y la academia, buscando lo “nuevo” a través de la experimentación y la acción interdisciplinaria. Esta relación interdisciplinaria es la clave para observar la influencia de diseñadores de vestuario en diferentes actividades escénicas, principalmente porque eran artistas pertenecientes a las vanguardias mismas los que realizaban diseños, si bien era una labor común que artistas plásticos diseñaran, ahora era más evidente porque integraban en el diseño su propio estilo, que por las características mismas de la vanguardia resulta más novedoso; además de implementar estilos más diferenciados, también comienzan a aparecer otros medios para realizar diseños, como el fotomontaje. Como ejemplo de esto se encuentra el ballet ruso dirigido por Serguéi Diáguilev; que, si bien no se condicen con una corriente en particular, era práctica común invitar a artistas como Picasso, Matisse o Goncharova a que diseñaran el vestuario. Siguiendo con la danza, y el manejo del cuerpo en general, gracias a la experimentación de las vanguardias, comenzó a observarse grandes cambios dentro de los vestuarios, pues en la búsqueda de nuevos elementos, el vestuario servía como herramienta para restringir, mecanizar o aumentar movimientos.

Un avance tecnológico fundamental que revolucionó las artes y la sociedad fue el cinematógrafo, realizado por los hermanos Lumiere, pues este generó una nueva plataforma para realizar arte. En un comienzo, se utilizaba con el fin de registrar, pero no pasó mucho tiempo para que comenzase a explotar su potencialidad, pronto comenzaron a hacerse grabaciones que incluían narrativa (Alice Guy), luego a experimentarse con elementos teatrales y montajes, produciendo los primeros efectos especiales (George Méliés), para finalmente establecer su propio lenguaje mediante el uso de planos y efectos; finalmente estableciéndose como el séptimo arte. El Cine también es utilizado por las Vanguardias, pero su mayor influencia ocurre cuando se establece la industria en Hollywood, en ese tiempo el método actoral preferido por el público burgués era el Naturalismo, y particularmente en Estados Unidos, el sistema Stanislavski era considerado uno de los mejores, entonces cuando el cine deja de ser mudo en 1927, gracias al manejo de sonido sincronizado (una especie de doblaje) empiezan a realizarse los largometrajes de carácter más realista. Por ende, el vestuario que se diseña mayoritariamente tiene estos lineamientos, aunque gracias al crecimiento de la industria, actores y actrices ganaron fama, y así en los diseños siempre terminaba integrándose algo de glamour. Hoy en día, el vestuario varía mucho dependiendo del género y tema al que se atañe la película,

pero en términos generales, sigue predominando el naturalismo, pues aunque el set en sí sea un mundo nuevo, el diseño se basa en lo coherente y utilitario que sería aplicado a ese mundo.

Para finalizar, la Posmodernidad es realmente una etapa difícil de definir, pues aún hay discusiones sobre si realmente se ha superado el “proyecto moderno”, a modo groso, este como movimiento artístico, se caracteriza por la intertextualidad, la deconstrucción y la globalización. En el caso del boceto de vestuario, podemos observar como en esta época se comienzan a observar nuevos métodos para realizar vestuario, como hacerlo en un plano digital, esto también gracias a la aparición de nuevas tecnologías, aunque éstas comienzan a producirse ya en el siglo XXI, abren más el campo de un diseñador, como el diseño 3D y el CGI, aplicados a películas, videojuegos o alguna producción escénica, como por ejemplo, usar un proyección de *videomapping* para “modificar” el vestuario de un intérprete.



[2.157 - 2.158] Charles Bianchini. *Vestuario para Madre y Vieja*, 1903. Ópera El Extraño. Biblioteca Nacional de Francia.



[2.159 - 2.160, izquierda] Giuseppe Palanti. *Vestuario para "El Barbero de Sevilla" y "La Gioconda"*, respectivamente, entre 1905 y 1907.

[2.161 - 2.162, derecha] Percy Macquoid. *Vestuarios para el Mercader de Venecia*, 1908. Harry Ransom Center, Universidad de Texas, Austin. Estos bocetos comienzan a mostrar información adicional, como el dibujo técnico del "bordado" y dibujos de la espalda.





[2.163 - 2.165]
Léon Bakst.
Vestuarios para Ballet, entre 1911 y 1921.

[2.167 - 2.168] Emilio Comelli. *Vestuarios para Hamlet*, 1910. Covent Garden. Harry Ransom Center, Universidad de Texas, Austin.





[2.169 - 2.171] Aleksandr Golovin. Vestuario para "El pájaro de fuego" y "El casamiento de Fígaro", entre 1910 y 1926.

[2.172] Vladimir Tatlin. *Vestuario para "Una Vida por el Zar"*, circa 1913-1915. Aquí podemos observar cómo se empieza a ver la influencia de las Vanguardias, en este caso del Constructivismo.



[2.173 - 2.175, abajo] Percy Anderson. *Vestuarios para "Los alabarderos de la casa real" y "Romeo y Julieta"*, entre 1919 y 1928. Imagen 2.173 tiene una pequeña muestra de telas.





[2.176 - 2.177, izquierda-arriba] Rene Piot. *Vestuario para Ballet y Tragedia Lírica*, entre 1919 y 1925. Aquí podemos ver la diferencia de estilos entre bocetos, la cual, en imagen 2.177 se ve complementada con información adicional.

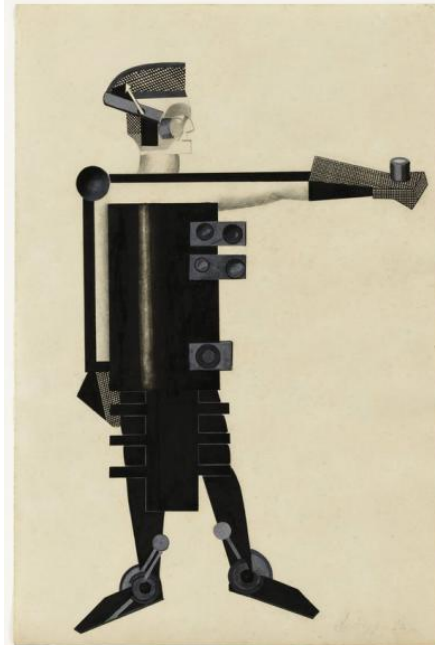
[2.178 - 2.179, derecha-arriba] Pablo Picasso. *Boceto de Vestuario y su resultado para Le Tricorne*, 1919.

[2.180 - 2.181, izquierda] Maxime Dethomas. *Vestuario para Ópera Les Goyescas*, 1919. Imagen 2.180 muestra la paleta de color y patrón de algunos personajes.



[2.182 - 2.183, derecha] Claud Lovat Fraser. *Vestuario para "If"*, 1921. Museo de Victoria y Alberto, Londres.

[2.184 - 2.185, abajo] Alexandra Exter. *Vestuarios para "Romeo y Julieta" y "Aelita" (junto su resultado final)*, entre 1921 y 1924.





[2.186 - 2.187, izquierda] Jacques Dresca. *Vestuario para "La Flauta Mágica" y "Turandot"*, entre 1922 y 1928. Biblioteca Nacional de Francia.

[2.188, derecha] Barbara Stepanova. *Vestuario para "La Muerte de Tarelkins"*, 1922. Museo Estatal Central de Teatro, Moscú.



[2.189, izquierda-arriba] Sonia Delaunay. *Vestuario para "El Corazón de Gas"*, 1923.

[2.190 - 2.191, derecha-arriba] Charles Ricketts, *Vestuario para "El Mikado" y "Los Gondoleros"*, entre 1926 y 1929. Imagen 2.191 es el boceto entregado al taller de vestuario.

[2.192 - 2.193, derecha] Paul Shelving. *Vestuario para "The Apple Cart"*, 1929. Harry Ransom Center, Universidad de Texas, Austin.



[2.194, izquierda] Gordon Conway. *Vestuario para "Tía Sally"*, 1933. Harry Ransom Center, Universidad de Texas, Austin.



[2.195, izquierda] Christian Bérard. *Vestuario para "Escuela de Mujeres"*, 1936. Biblioteca Nacional de Francia.



[2.196 - 2.197] Alexandre Benois. *Vestuarios para el Cascanueces*, 1938. Museo de Victoria y Alberto, Londres.

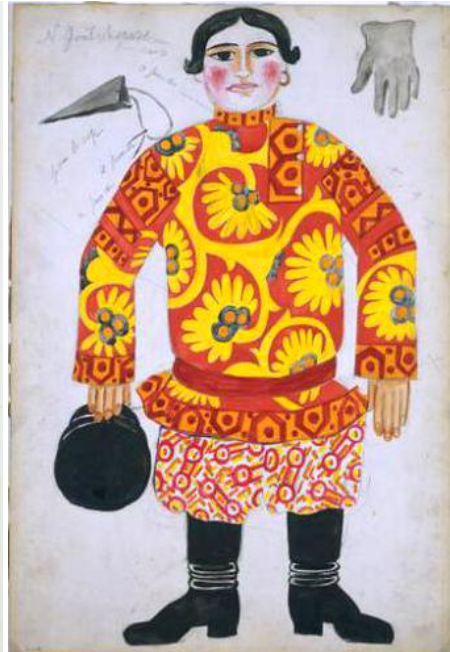


De izquierda a derecha:

[2.198] John Armstrong. *Vestuario para "Claudius"*, 1937. Harry Ransom Center, Universidad de Texas, Austin.

[2199] Walter Plunkett. *Vestuario para Belle Watling*, 1939. *Lo que el Viento se Llevó*.

[2.200 - 2.201] Giles Steele. *Vestuario para "Comrade X" y "The Yearling"*, entre 1940 y 1946.



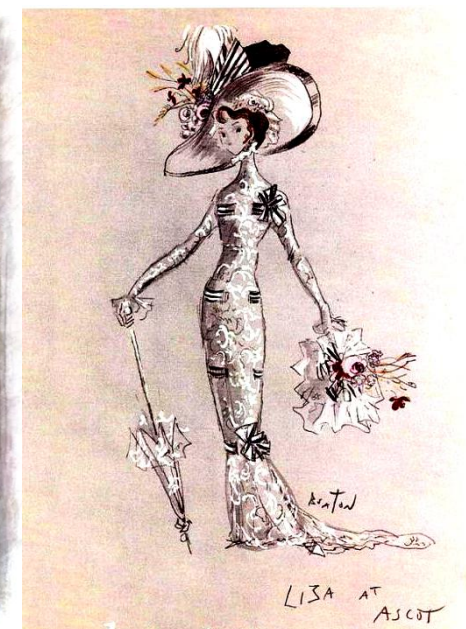
[2.202 - 2.203, izquierda] Natalia Goncharova. *Vestuarios para Mujeres Campesinas*, circa 1941. El Gallo Dorado.

[2.204, derecha] Ernst Stern. *Vestuario para Lady Macbeth*, 1945. Harry Ransom Center, Universidad de Texas, Austin.

[2.205, izquierda] Roger Furse. *Vestuario para Hotspur (Henry Percy)*, 1945. Enrique IV. Harry Ransom Center, Universidad de Texas, Austin.



[2.206 - 2.207, derecha] Cecil Beaton. *Vestuarios para "Anna Karenina" y "My Fair Lady"*, entre 1948 y 1964.





[2.208, izquierda] Elizabeth Haffenden. *Vestuario para Ben-Hur*, 1959. Harry Ransom Center, Universidad de Texas, Austin.

[2.209, derecha] John Heartfield. *Vestuarios para "Die Mutter"*, 1951. Teatro Deutsches, Berlín.

[2.210 - 2.211, izquierda] Edith Head. *Vestuarios para "Sabrina" y "Breakfast At Tiffany's"*, entre 1954 y 1961.



[2.212, derecha] Peter Rice. *Vestuario para "The Doctor's Dilemma"*, 1956. Harry Ransom Center, Universidad de Texas, Austin.

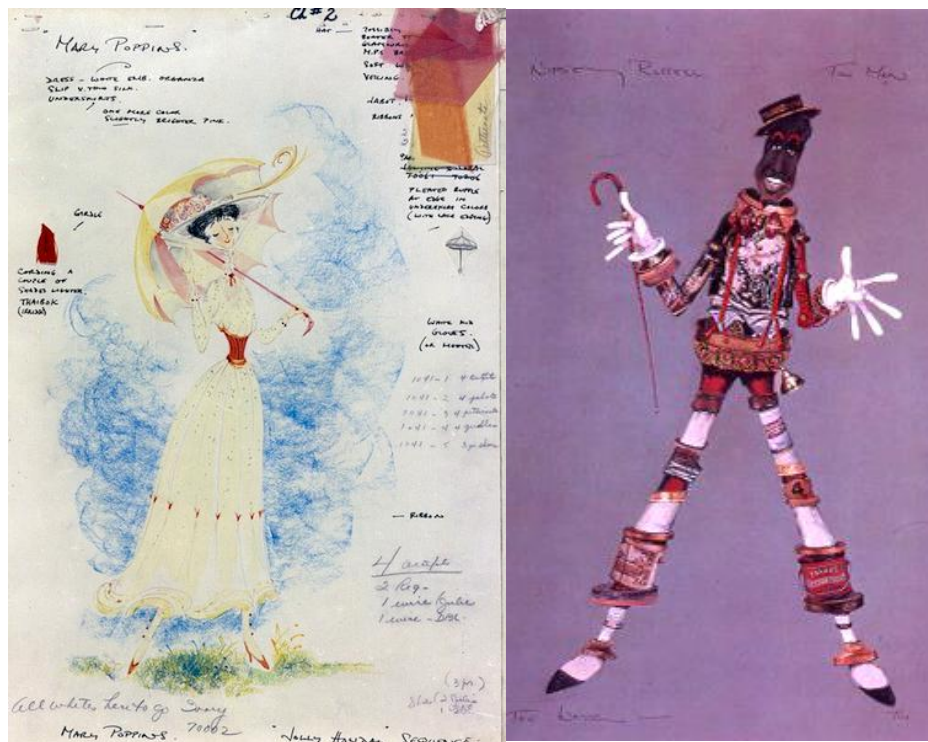




[2.213 - 2.214] William Travilla. Vestuarios para *"There's No Business Like Show Business"* y *"The Seven Year Itch"*, entre 1954 y 1955.

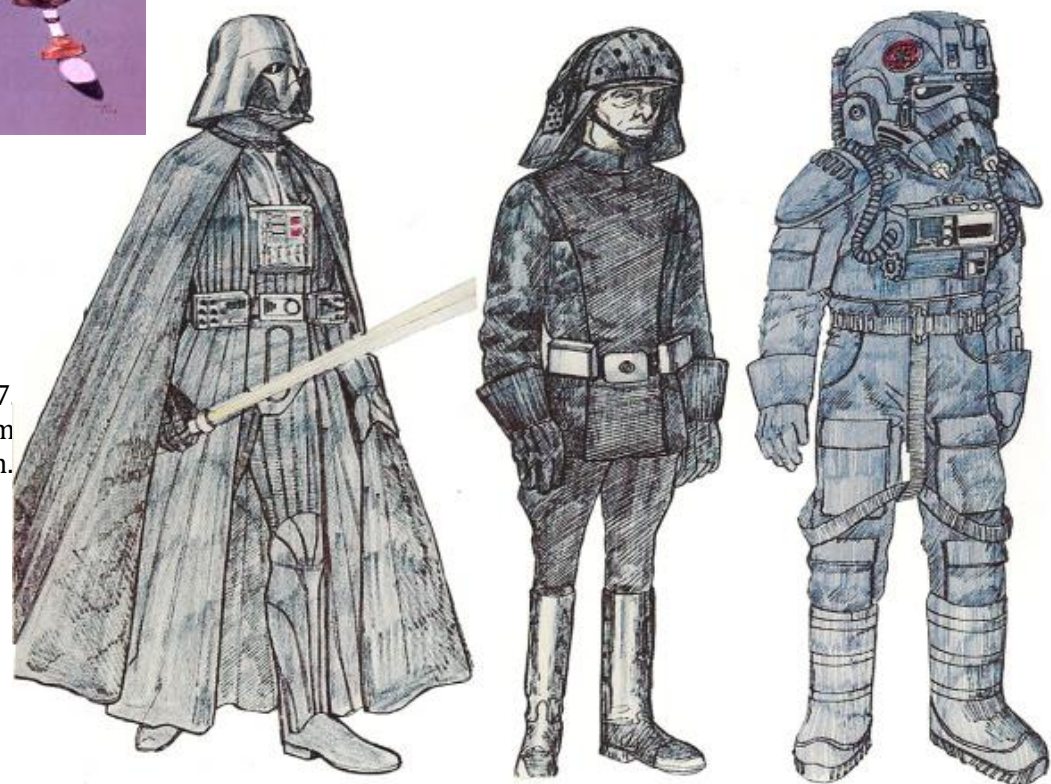
[2.215, izquierda] Jean Louis. Vestuario para *"Thoroughly Modern Millie"* y su resultado, 1967.





[2.216 - 2.217] Tony Walton. *Vestuarios para "Mary Poppins" y "The Wiz"*, entre 1964 y 1978.

[2.218] John Mollo. *Vestuarios para "Star Wars"*, 1977
Lucasfilm Limited y Twentieth Century Fox Film
Corporation.





[2.219 - 2.220] Michael Stennett. *Vestuarios para Gennaro y Lucrezia*, en "Lucrezia Borgia", 1980.

[2.221] Thierry Bosquet. *Vestuarios para Peep Bo, Pitti Sing y Yum Yum*, para "El Mikado", 1984.





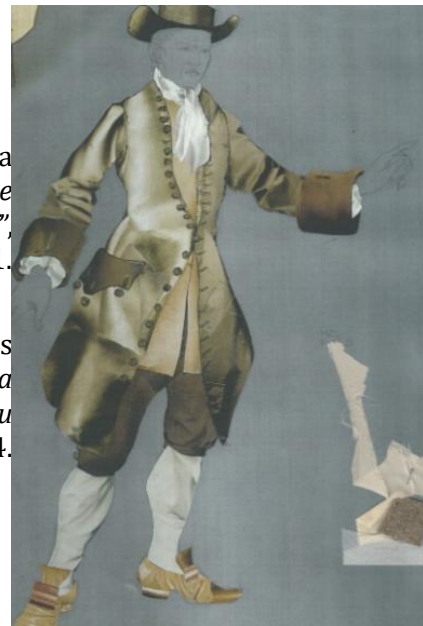
[2.222 - 2.223] Eiko Ishioka. *Vestuarios para Drácula de Bram Stoker* y su resultado, 1992.



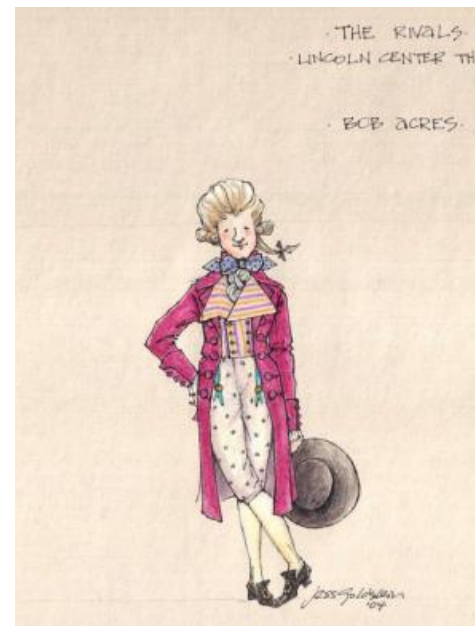
[2.224 - 2.225, izquierda]
Deborah Lynn Scott. *Vestuarios para Rose*, 1997. *Titanic*.

[2.226, derecha] Jacqueline West.
Vestuario para "Quills", 2000.

[2.227, izquierda] Elena Mannini. *Boceto de vestuario para "Falstaff"*, 2001.



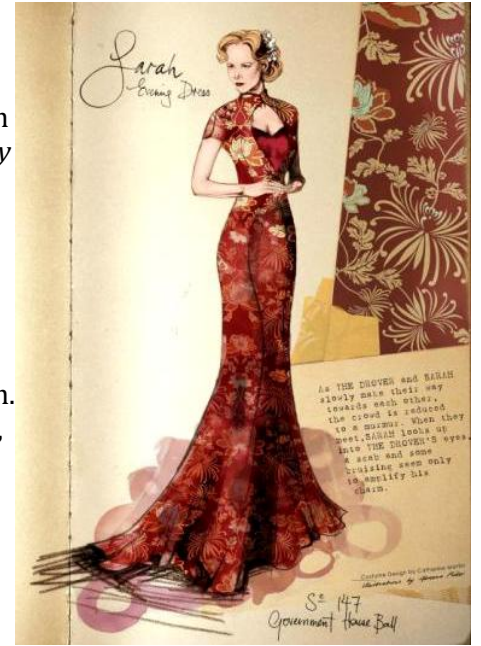
[2.228, derecha] Jess Goldstein. *Vestuario para "The Rivals" y su resultado*, 2004.





[2.229 - 2.230, izquierda] Colleen Atwood. Vestuarios para "Sweeney Todd", 2007.

[2.231, derecha] Catherine Martin. Vestuario para Lady Sarah Ashley, 2008. Australia.



[2.232 - 2.233] Sandy Powell. Vestuarios para "Cenicienta", 2015.



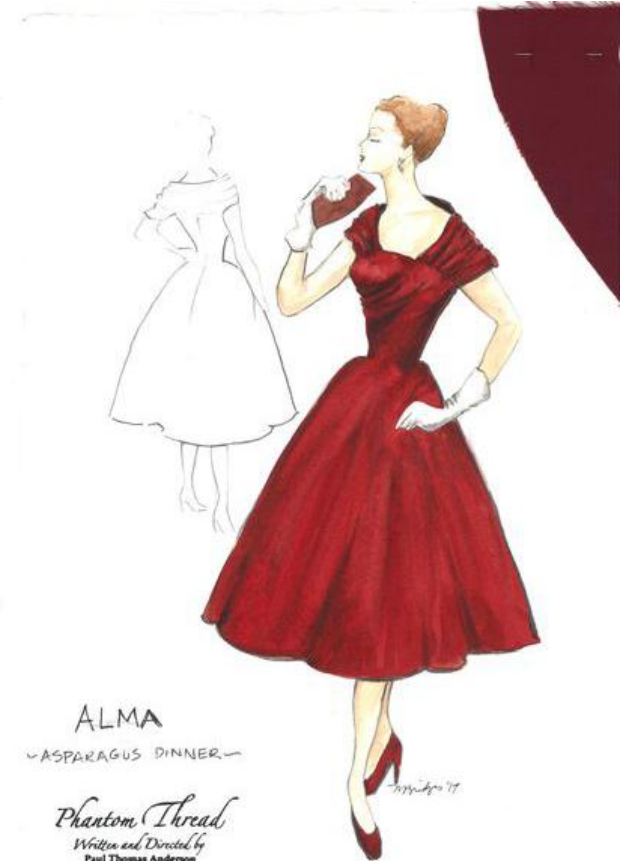


[2.234 - 2.235] Kate Hawley. *Vestuarios para "Crimson Peak"*, 2015.



ALMA
HOUSE OF WOODCOCK
~ SPRING COLLECTION
FASHION SHOW ~

Phantom Thread
Written and Directed by
Paul Thomas Anderson
Costume Design
Mark Bridges



ALMA
~ ASPARAGUS DINNER ~

Phantom Thread
Written and Directed by
Paul Thomas Anderson
Costume Design
Mark Bridges

[2.236 - 2.237] Mark Bridges. *Vestuarios para Alma y su resultado*, 2017. Phantom Thread.

CAPÍTULO 3. METODOLOGÍAS Y TÉCNICAS PARA REALIZAR BOCETOS

3.1. CUERPO

Base

En general, cuando no se tiene mucha práctica o noción sobre cómo retratar un elemento, lo mejor es siempre geometrizar para comprender su estructura y particularidades, pues al descomponer los elementos se tiene mayor apreciación de la “física” que estos poseen. En el caso de un cuerpo humano, una de las opciones más óptima consiste en la siguiente:

- Dividir en base a los puntos de mayor movimiento, o sea, donde suele haber una articulación e ilustrar esta con un círculo, como representando un pivote, pues así evidencia la capacidad de movimiento que tendrá esa parte.
- Extremidades se representan con óvalos, pues así la transición al dibujo definitivo es más cercana.
- El torso se representa con un trapecio y la cadera con un pentágono irregular, aunque estos también se pueden concebir desde su estructura con un poco más de detalle en base a estas figuras y por ejemplo, evidenciar más la ingle.



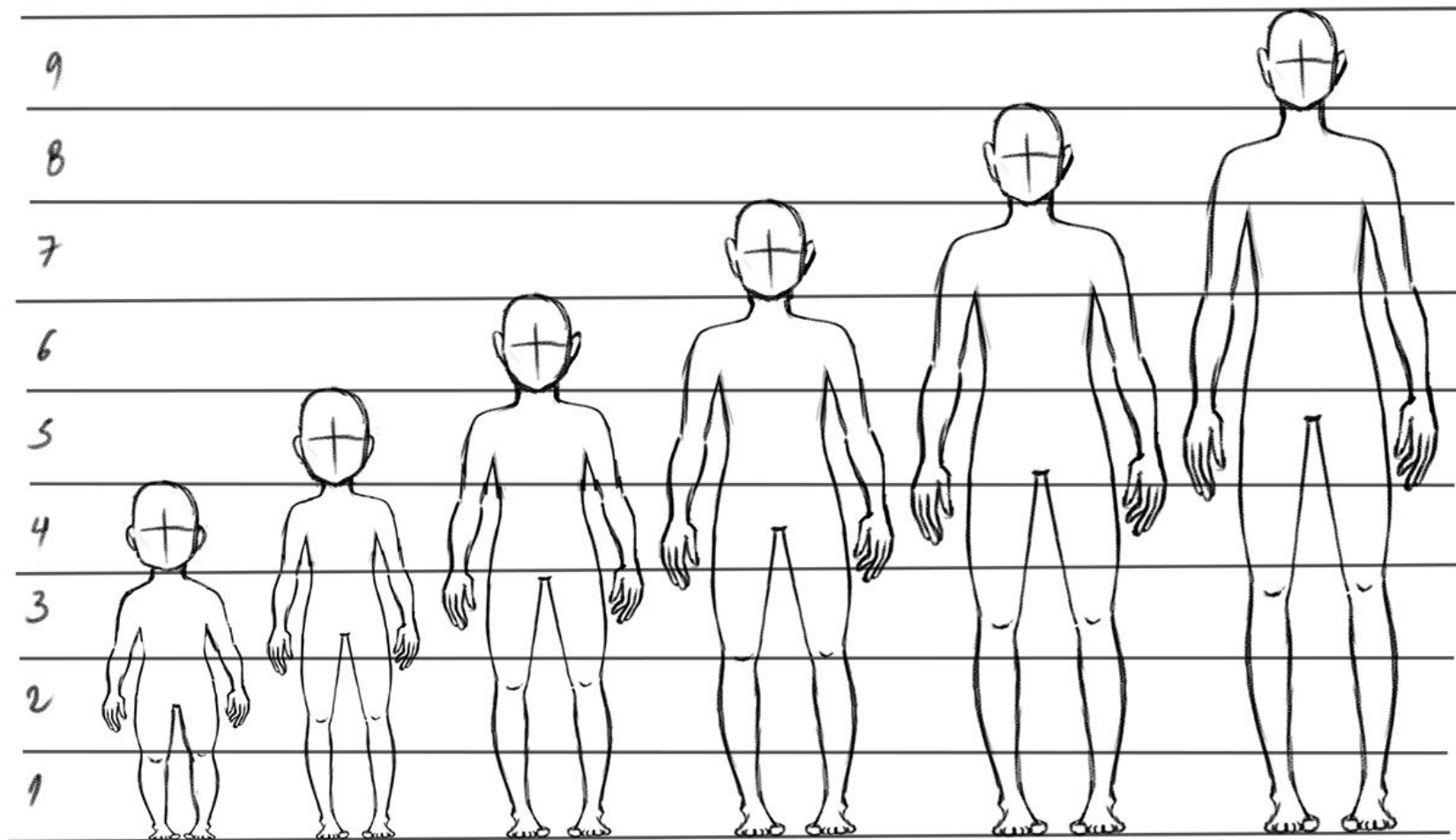
[3.1] *Base para hacer un cuerpo.*

Proporciones

Métodos para representar un cuerpo hay por montones, dentro de la historia del boceto presentada aquí con anterioridad, observamos como la forma humana ha variado dependiendo de quién la concibe, esto principalmente relacionado a la aspiración de cada artista, el cual puede ser más naturalista, realista o idealista.

En general, el método tradicional de dibujo por el cual se empieza a practicar las proporciones es utilizar el tamaño de la cabeza como guía para determinar el alto del cuerpo.

[3.2] *Escala de proporciones en base al tamaño de la cabeza.*



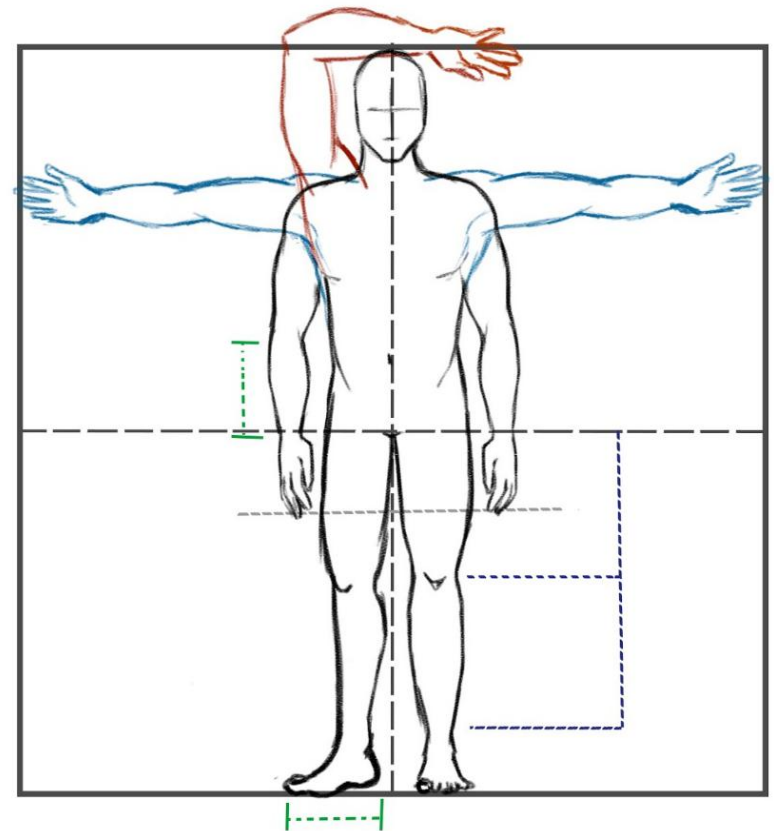
Dependiendo de la cantidad de cabezas podemos variar la forma del cuerpo, con menos cabezas el personaje puede representar a un niño, un adolescente o un adulto de baja estatura, entre 7 y 8 cabezas se considera un estándar ideal para un adulto promedio, y superior a eso tiende a estilizar en gran medida el cuerpo, haciendo que esta forma de representar sea ideal para la moda, personajes de fantasía o súper héroes.

Otros elementos que tener en cuenta para realizar un cuerpo bien proporcionado es la relación del torso y las extremidades. Aquí enumeramos reglas generales fundamentales para mantener una relación equilibrada del cuerpo:

- Cabeza, torso y pelvis son la mitad superior del largo total del cuerpo.
- Los brazos extendidos en su totalidad se corresponden al largo total del cuerpo.
- El brazo levantado y apoyado en la cabeza da un ángulo de 90°
- Tanto codos como rodillas se ubican a la mitad de cada brazo y pierna (sin considerar mano ni pie)
- Cuando el brazo descansa al costado del cuerpo, la punta del dedo se posa en la mitad del muslo.
- El largo del pie suele ser el largo del antebrazo (desde la flexura del codo a la muñeca)

Por supuesto, una vez tenemos integradas las nociones de proporción es que podemos empezar a modificar y entender mejor las particularidades de cada cuerpo; es necesario también aclarar en este punto que las proporciones no son una ley concreta, sino más bien un punto de referencia.

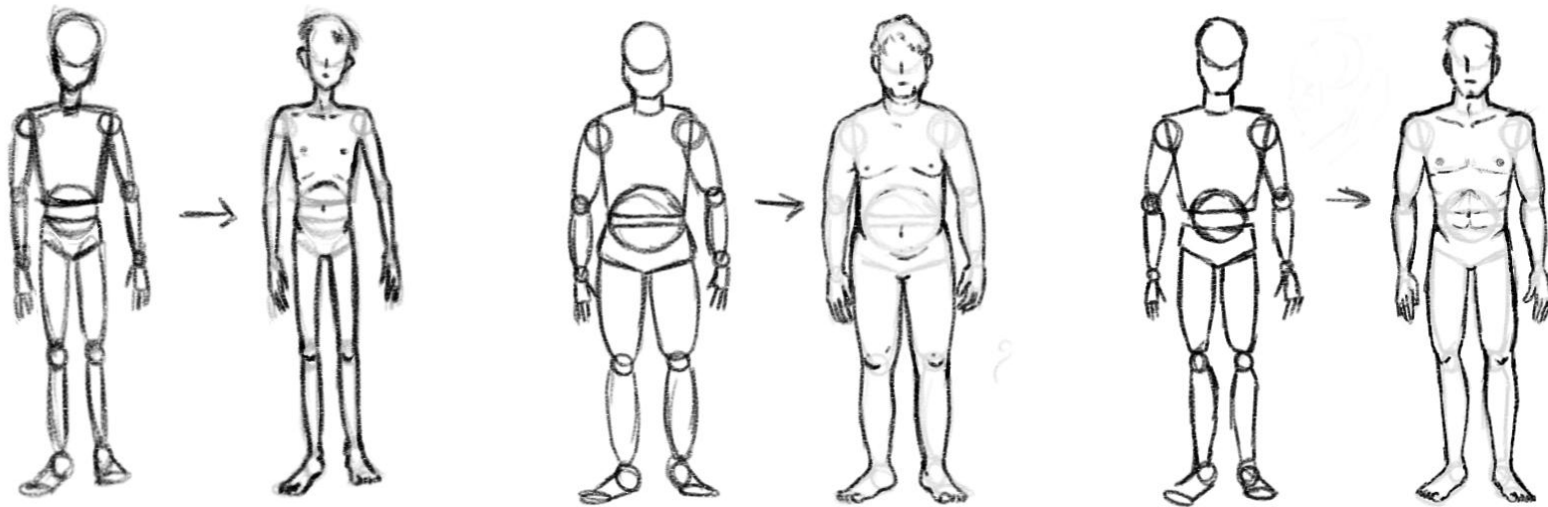
Si se trabaja a través de un medio digital o material en donde utilizamos la representación de un cuerpo ya existente, como una fotografía o el recorte de una revista, es sumamente importante la búsqueda y selección que se hace de este, ojala que se corresponda a la figura del actor, pues no tendremos el control para representar sus particularidades; esto por supuesto en caso de que no tengamos las herramientas necesarias para modificar la imagen o que la fotografía se corresponda a la del actor o actriz en sí.



[3.3] *Proporciones de torso y extremidades.*

Silueta

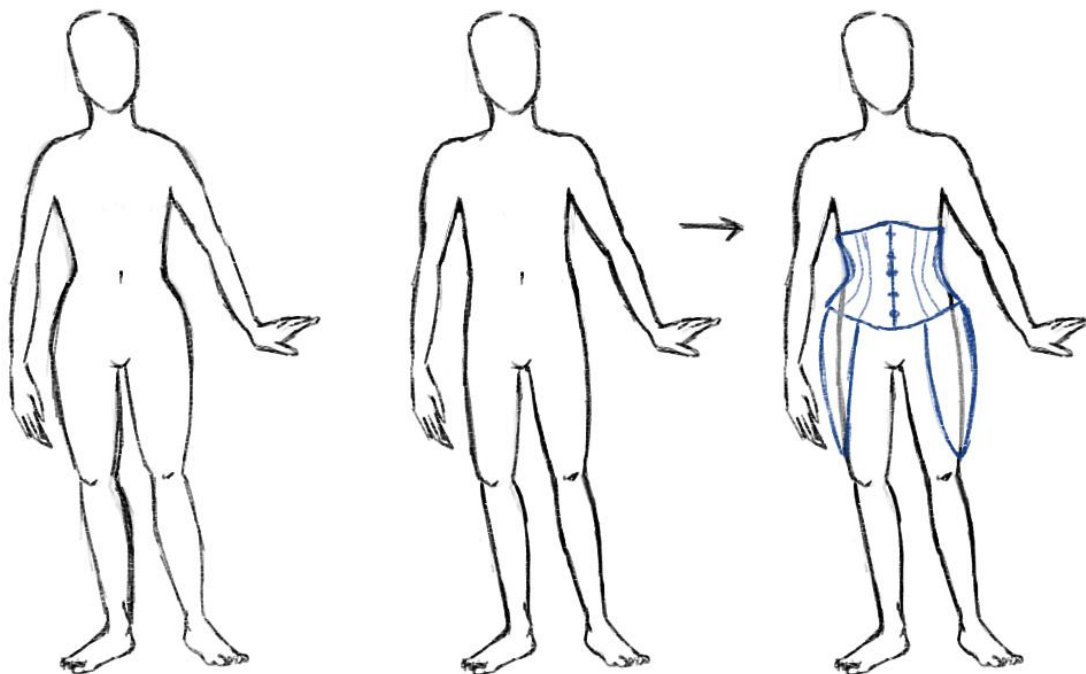
Ahora que ya sabemos las nociones básicas de proporción corresponde que empecemos a realizar diferentes tipos de cuerpo. Aparte de la altura vista anteriormente, los cuerpos también se pueden modificar gracias a la anchura o angostura de diferentes partes, jugar con las combinaciones es lo que nos otorga distintos tipos de cuerpos. En general los rasgos más comunes para determinar la forma de un cuerpo se encuentra en la parte superior de este, hombros, cintura y cadera marcarán las diferenciaciones fundamentales, pues modificando estas se puede obtener un cuerpo curvilíneo, uno más recto, uno donde predominan los hombros o uno donde predomina la cadera; por supuesto, las extremidades también pueden ser más anchas o delgadas, pero estas suelen depender del torso, o sea, alguien con hombros anchos probablemente también posea brazos más anchos, así mismo, en caso de que la cadera sea el atributo dominante, las piernas serán más gruesas. Aparte de esta variable, también encontramos el elemento del peso y la condición física, o sea, además del tipo de cuerpo, debemos conocer dónde se encuentra nuestro figurín desde el espectro de la desnutrición a la obesidad y cuanta masa muscular posee. Para poder ilustrar diferentes cuerpos, lo más intuitivo es partir la modificación desde la base geometrizada del cuerpo, y desde ahí dedicarse a incluir los detalles que este requiera para evidenciar su tipo de cuerpo.



[3.4] Ejemplos de tipos de cuerpo, ectomorfo, endomorfo y mesomorfo respectivamente.

En esta etapa es muy útil conocer las características del actor, pues es fundamental saber si su cuerpo funciona para el personaje o si este debe modificarse. Por ejemplo, hay un personaje femenino cuya descripción dice que posee baja estatura, una cintura pequeña y caderas anchas. El primer dibujo se corresponde a la actriz elegida, que ya posee estas características; el segundo dibujo representa a la actriz, con su cuerpo normal y posteriormente la modificación que debe tener para llegar a la figura descrita, que en este caso sería, utilizar corsé y esponjas.

[3.5] *Ejemplo de modificación de cuerpo.*

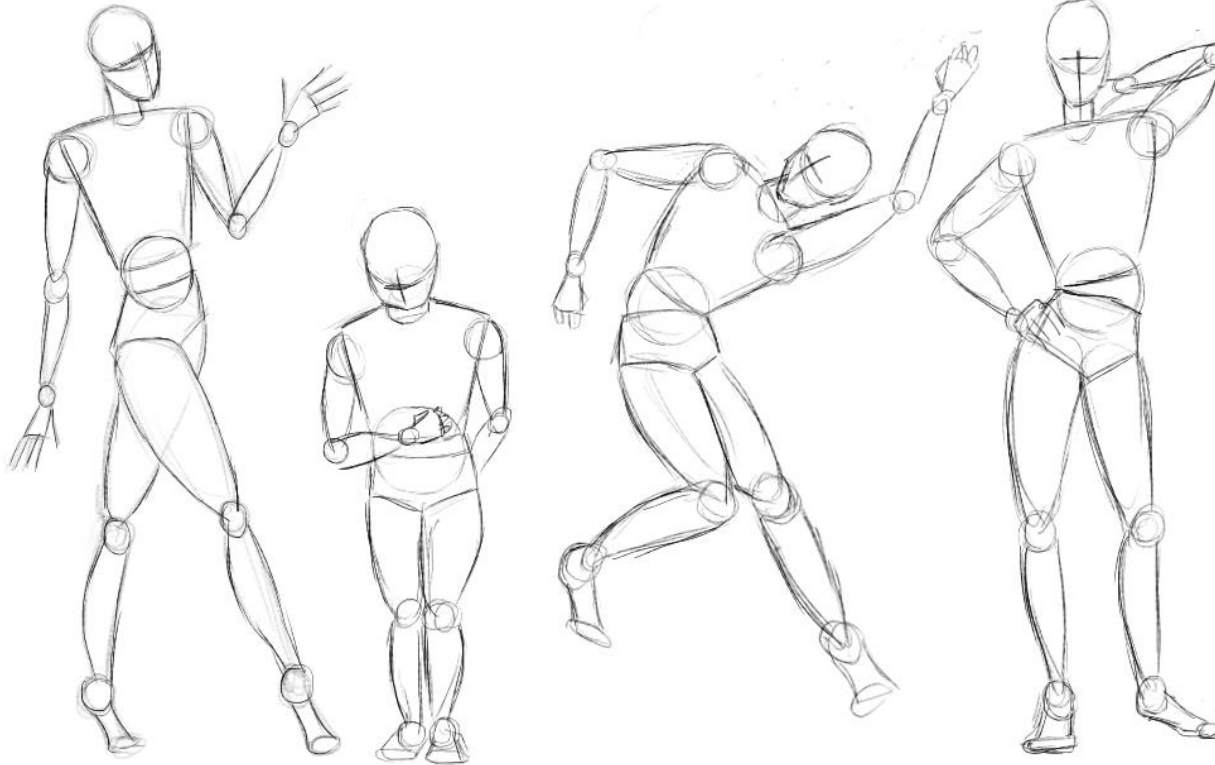


Hay que tener en cuenta que no siempre se sabe con antelación quién realizará qué papel, en esos casos sólo se basará en las descripciones del personaje proporcionadas por el texto o el director, o sea, como en el primer dibujo de la imagen 3.5. También cabe destacar que el “diseño” de estas modificaciones no siempre tiene que realizarse, pues dependiendo del vestuario, estas se pueden implementar en la indumentaria, en general es en casos donde las modificaciones son más extremas, o el vestuario en sí evidencia la silueta del personaje donde se necesita realizar este paso.

Lenguaje corporal

En un boceto de vestuario, lo más indispensable es que podamos observar el figurín en su totalidad, para ver todos los elementos que lo visten, y esto nos lleva a una convención en donde los bocetos suelen presentar el dibujo con el cuerpo de frente o en tres cuartos, más siempre se procura que el figurín en sí esté en una pose, actitud o acción que se relacione con el personaje que representa para añadirle más carácter, y así incluso aportar en la construcción de personajes cuando aún estos no están completamente resueltos por el actor o el director.

En definitiva, mientras más información logremos integrar al boceto, este resulta más completo y atractivo, puede incluso ayudar desde un aspecto técnico, pues si se realiza el vestuario de un bailarín en el momento en que realiza una acrobacia, el boceto explica en sí mismo las necesidades del vestuario en los puntos de inflexión y estrés de la tela, haciendo que tanto el diseñador como realizador tengan en mente desde ya cómo evitar el problema de una posible rotura.



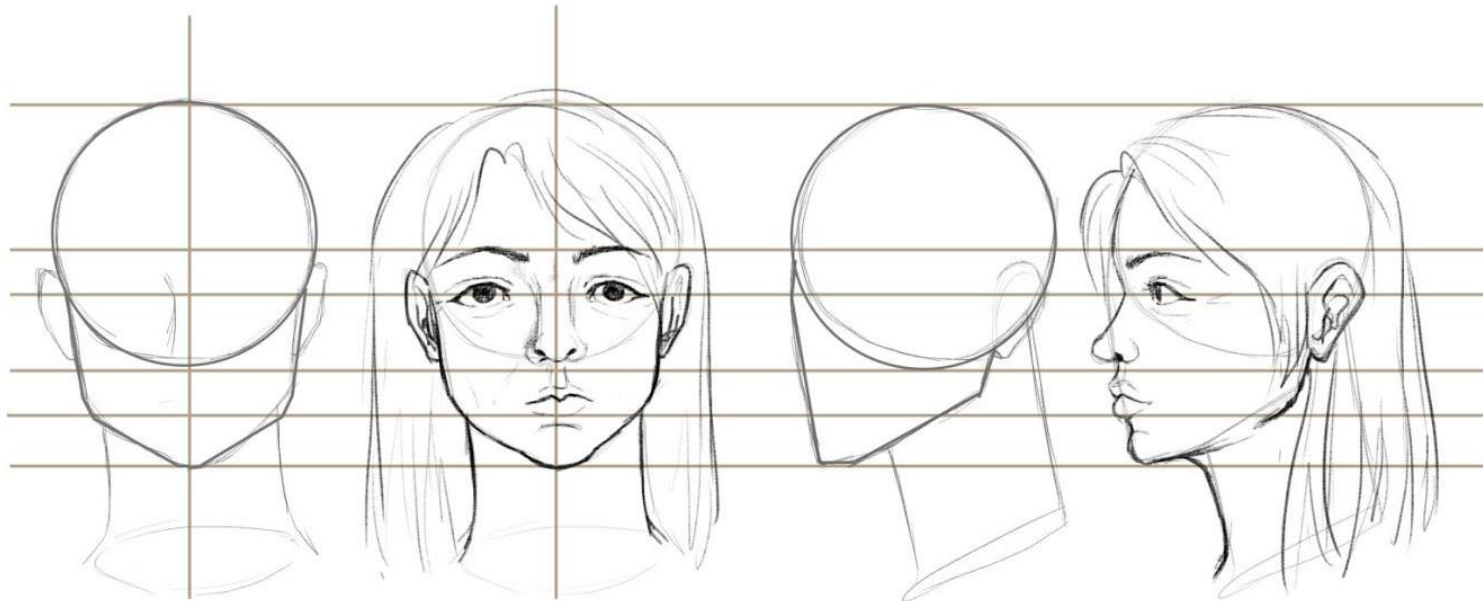
Cuando aún no se tiene un manejo total de la figura humana lo mejor para representar una pose es concebirla desde la base geométrica vista con anterioridad, por lo general el punto de equilibrio de una persona se encuentra alrededor del ombligo, para obtener poses más equilibradas, este punto debe encontrarse perpendicularmente con el área que circunscriben los pies del figurín, cuando esta regla no se cumple, suele ser porque la pose en sí implica una acción con bastante movimiento, como una caída o un salto.

[3.6] *Ejemplo de poses equilibradas.*

Rostro

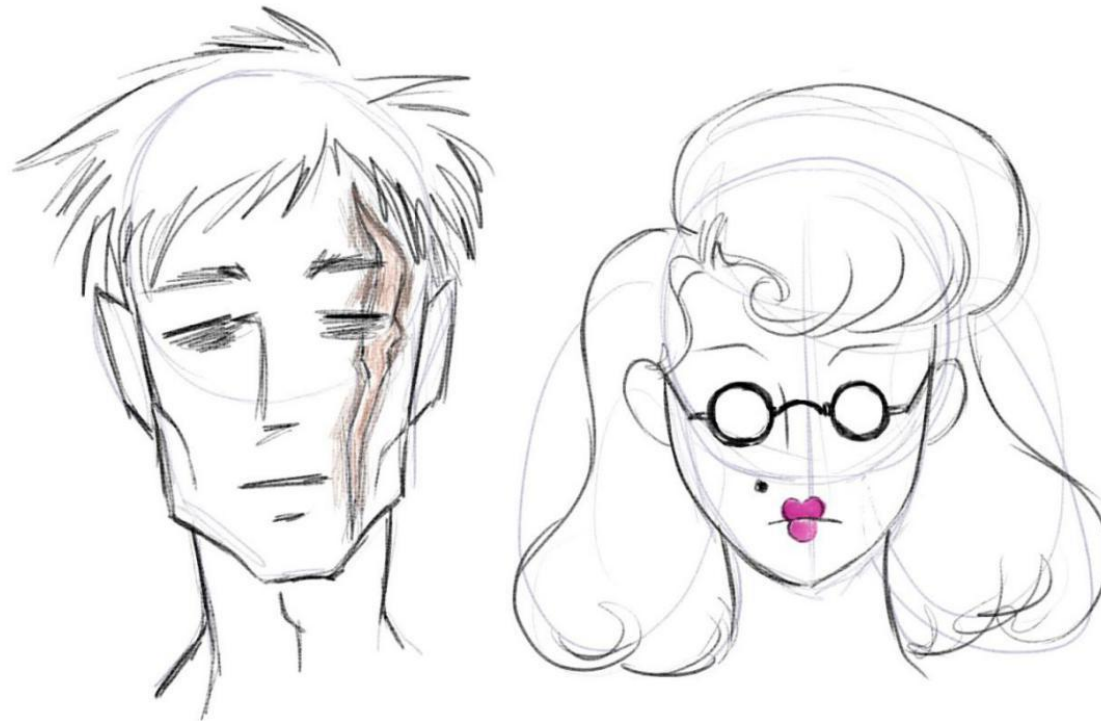
Como se comentó anteriormente, el ideal de un boceto es que este brinde una gran cantidad de información, en el caso del rostro, este puede ayudar a aportar tanto personalidad como elementos clave, tales como el maquillaje o alguna característica peculiar que posea el personaje. Para realizar un rostro, la mejor manera es:

- Basarse en un círculo como base para el cráneo y una figura geométrica abajo de este que represente la quijada, puede ser una elipse o un pentágono irregular, dependiendo de lo suave o anguloso que se desee .
 - El punto donde se juntan las figuras que representan cráneo y quijada, dan la línea donde se ubicaran los ojos
 - La mitad del círculo es el punto máximo donde pueden ubicarse las cejas.
 - El punto inferior del círculo indica hasta donde deberá encontrarse la nariz, y la mitad entre este punto y el punto más bajo de la quijada es donde se ubica la boca
 - Para realizar un perfil, se utiliza una forma similar, solo que esta vez una parte de la forma geométrica que representa la quijada se desplazará hacia un lado y se unirá al círculo de manera similar a una tangente.
- Además, la quijada deberá dejar un espacio para que se ubique la oreja.



[3.7] *Proporciones de rostro.*

Cabe mencionar, que varios bocetos de vestuario no poseen rostro, pues este no es del todo necesario ya que el enfoque en sí corresponde a la indumentaria, pero sí me gustaría reiterar la importancia de representar elementos clave, es decir, aunque el boceto no tenga rostro, si el personaje posee una cicatriz, que esta se muestre, o si el color del labial suele recalcarse en la obra o texto integrar eso, pues como todo esto ayuda a la narrativa visual, es vital hacerlo notar.



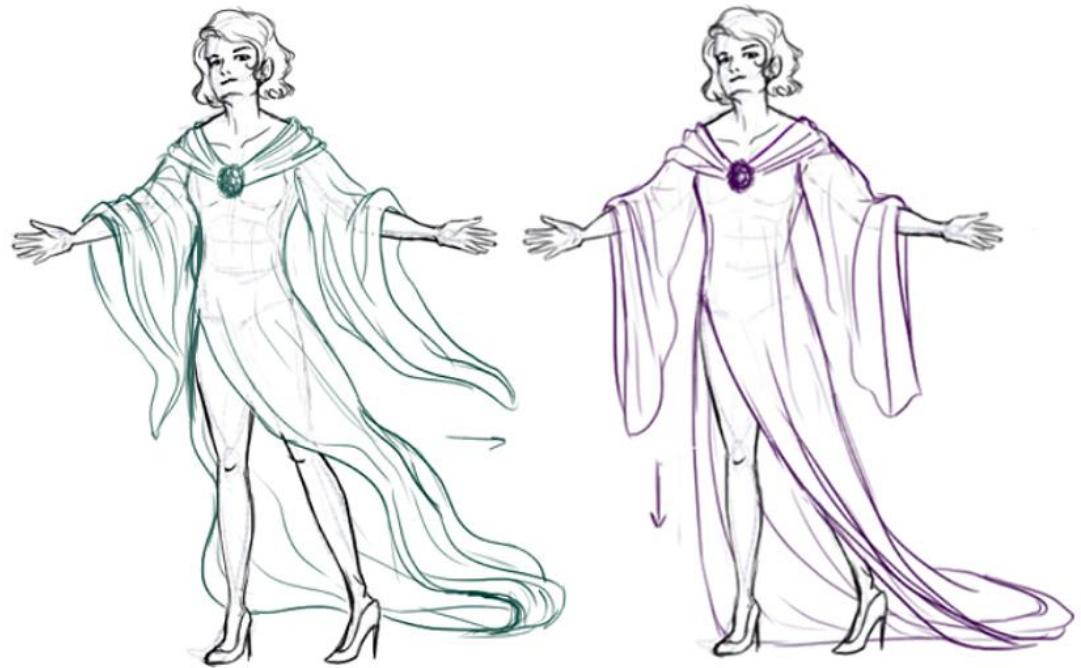
[3.8] *Ejemplos de rostros simplificados con cicatriz, maquillaje y accesorios.*

3.2. TELAS Y MATERIALES

Hacer una recopilación de todas las posibles telas y materiales que se pueden llegar a utilizar para un boceto de vestuario es realmente inimaginable, pues en el mundo del espectáculo la variedad de materiales poco convencionales que se utilizan es realmente grande, por eso se procurará investigar los componentes básicos de diferentes telas y materiales, los cuales otorgarán a partir de su mezcla, la especificación de cada material al momento de su interpretación.

Peso

El peso de una tela o material es fundamental para otorgar diferentes efectos dramáticos, por eso evidenciar el peso en el dibujo es crucial tanto para su realización como para “vender” la idea a otros miembros del elenco. Uno de los métodos más usados para ilustrar el peso es el movimiento que desprende la tela de la pose del figurín. El principio suele ser que una tela o material ligero se mantendrá más tiempo en el aire moviéndose que uno pesado, por ende, cuando el figurín hace una pose de la que se desprende movimiento como caminando o bailando, la tela que acompaña las extremidades o torso, dependiendo de la pose, se verá más elevada y ondeante, mientras que una tela o material pesado estará, en relación a la ligera, menguada y lineal en su caída.



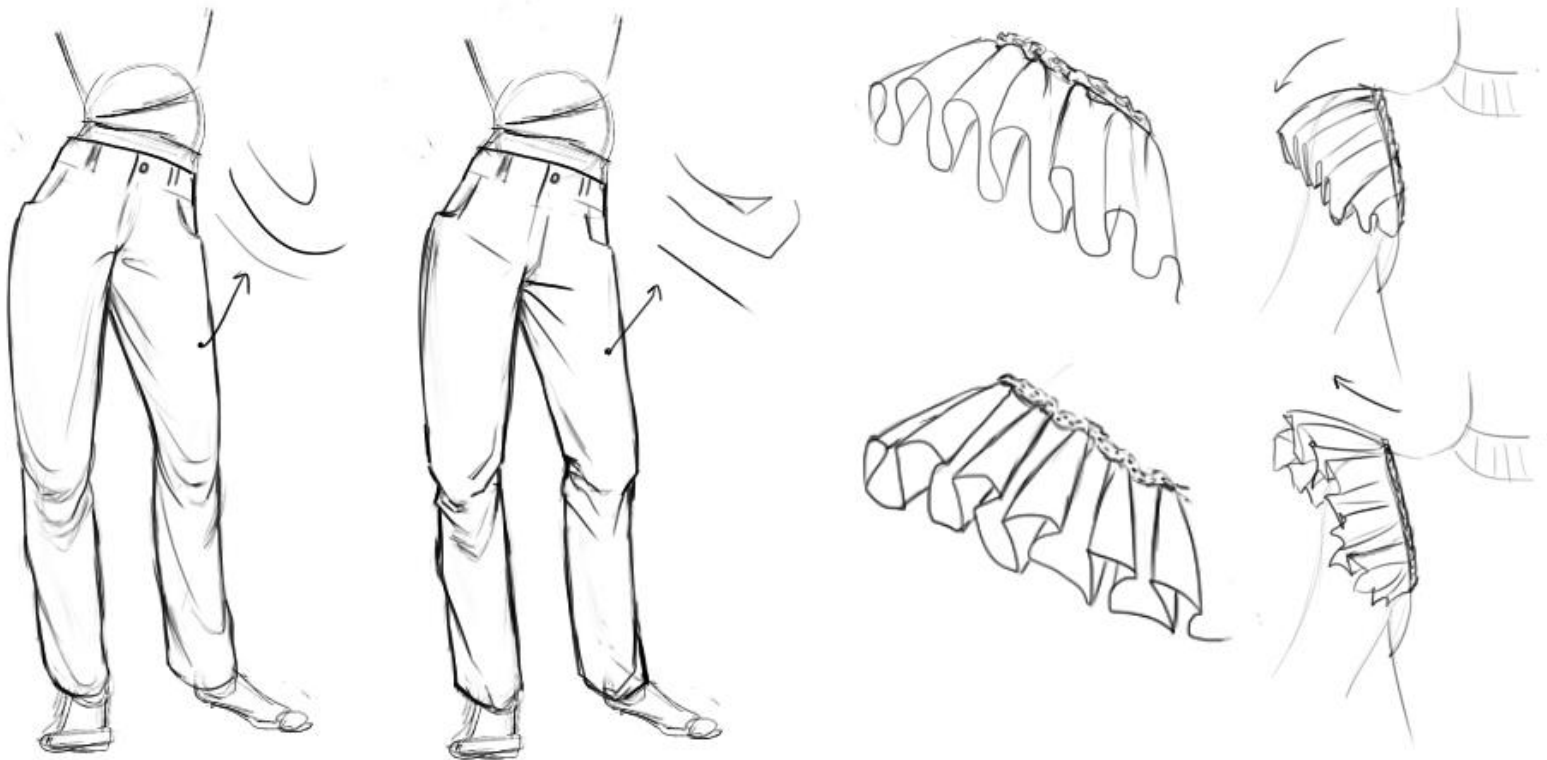
[3.9] *Ejemplo de tela ligera y tela pesada, respectivamente.*

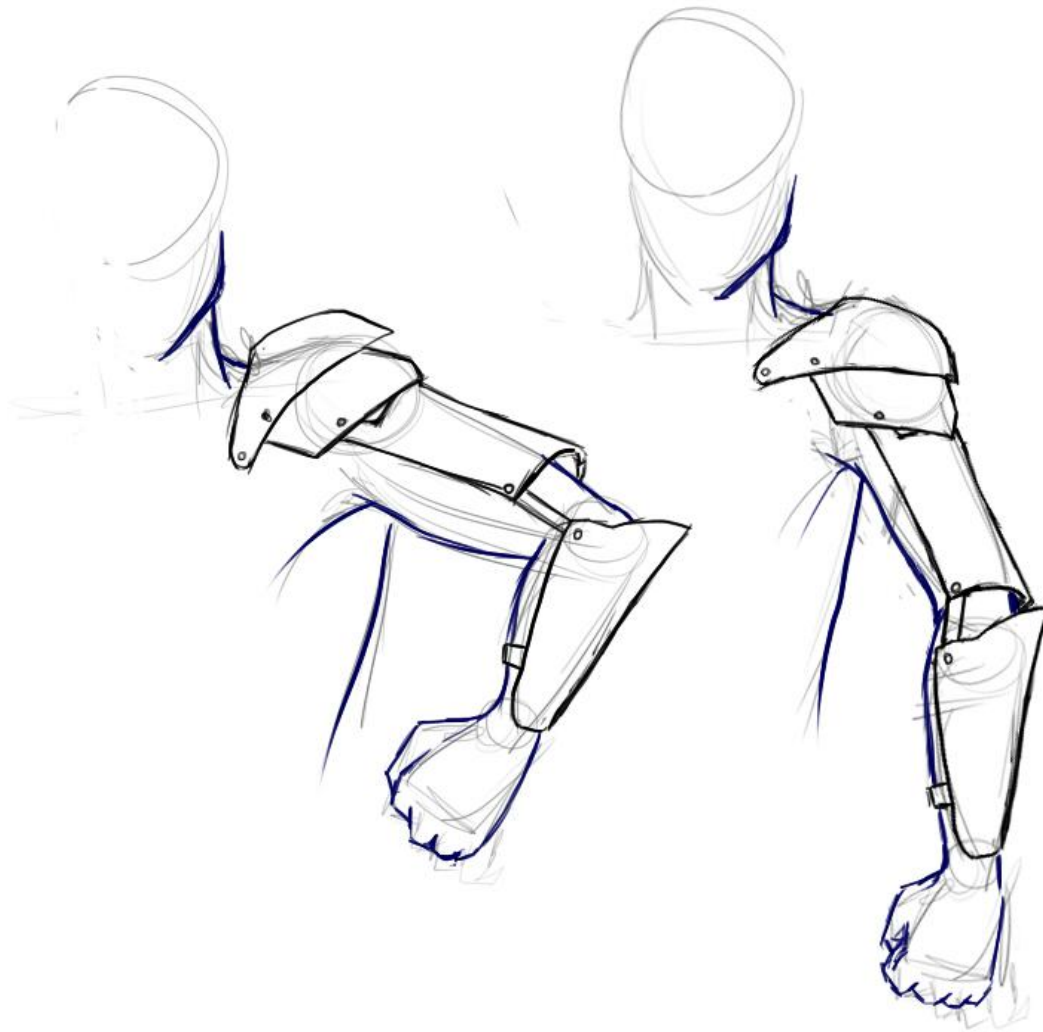
Rigidez

En general, suele relacionarse la rigidez a la estructura que posee una prenda, pero esto no siempre queda supeditado a la tela o material en sí de la que se compone el vestuario, sino que se puede atribuir a otros elementos como el uso de varillas o entretela.

Debido a esto, una buena forma de evidenciar qué tan rígida o blanda es una tela o material per sé, es a través de pliegues y dobleces, los cuales pueden formarse naturalmente, acompañando el movimiento que realiza el figurín o producirse debido a una costura. El principio es que, mientras más blando sea un elemento, sus pliegues serán más redondeados y suaves, en cambio mientras más rígidos, los pliegues serán más angulosos y generalmente se producen en el punto de inflexión. Para los pliegues producidos por una costura, como cuando se realizan volados o tablas, en general las telas más blandas se afectan más por la gravedad a diferencia de las telas más rígidas, también estas al ser planchadas es más probable que mantengan su forma a diferencia de las blandas.

[3.10] *Ejemplo de arrugas en pantalón, vuelos y tablas, tela blanda versus tela rígida.*





También hay casos de rigidez más extremos, donde un pliegue puesto a presión resulta en un doblés que queda marcado, esto se ve en materiales como papel, cartón o metal. Con este tipo de materiales, para mantener una curva se hace desde sus cimientos, el metal se moldea aplicando calor y presión, el papel o cartón pueden moldearse con técnicas como la cartapesta o el papel maché, hay otros materiales como la fibra de vidrio o vendas de yeso que se pueden utilizar para moldear curvas también. Para integrar movimiento con este tipo de materiales, debe hacerse como una bisagra, uniendo secciones de diferentes anchos, dependiendo de la parte del cuerpo a la que se apela.

[3.11] *Ejemplo de articulación para armadura.*

Luz

Las telas y materiales pueden o bien absorber la luz o reflejarla en distintos niveles, y eso depende principalmente de su composición, por eso ilustrar cómo afecta la luz a estos es fundamental para determinar el tipo de tela o material que se está utilizando, al menos para otorgar opciones claras al realizador al momento de interpretar. El color también afecta, pues la luz en ocasiones puede teñir la tela o material; en general para ilustrar cómo se afecta la tela o material en la luz es mejor hacerlo siempre pensando primero en luz blanca, para tener más control sobre cuánta luz se refleja y cuánta sombra se produce, y luego si es necesario, ver cómo se afecta el color de la tela aplicando el color de la luz. Para ilustrar luz y sombra lo primero es partir por elegir un color base (en caso de que este se negro o blanco, lo mejor es usar un tono medio, o sea, o un gris oscuro o uno claro) y a este aplicare luz y sobra; para elementos opacos lo mejor es solo aplicar sombra y que el color base quede como el elemento lumínico, para aquellas que reflejan luz, lo mejor es integrar esta con blanco, que tan diluido o concentrado sea éste determinará qué tanta luz se refleja.

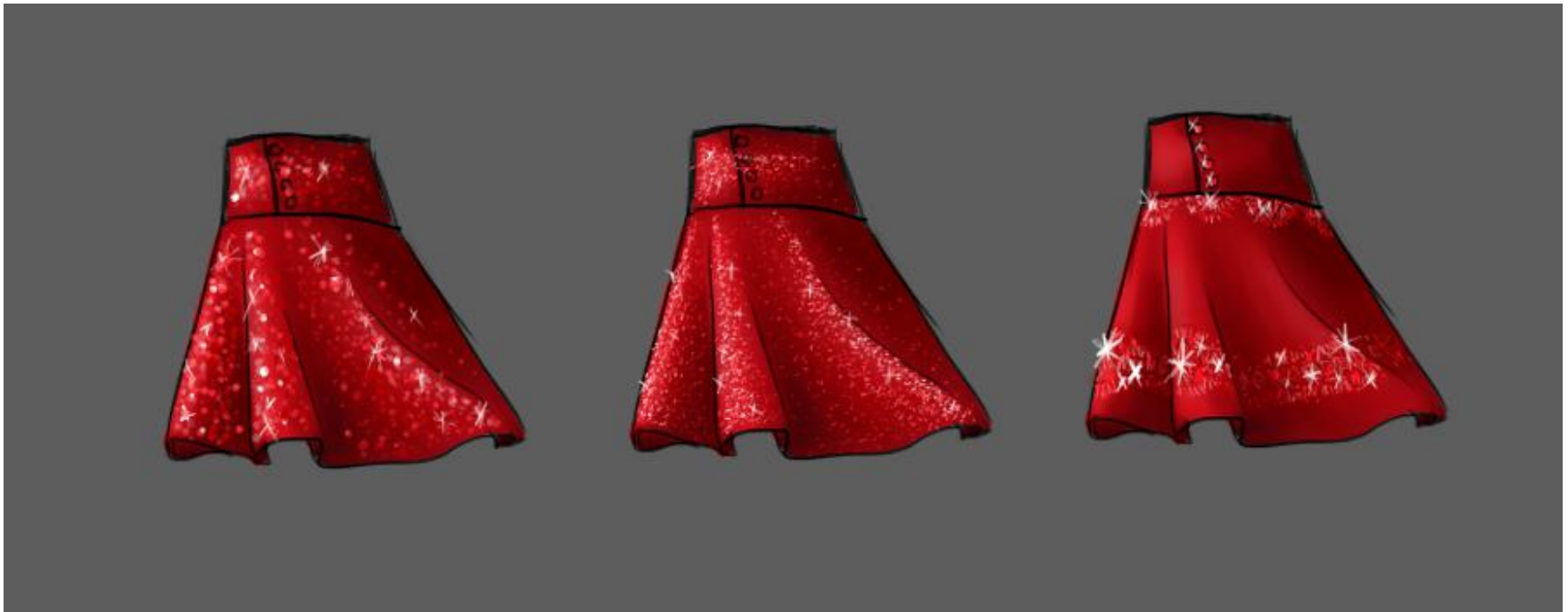


[3.12] Ejemplo de prenda opaca, media y reflectante.



[3.13] Ejemplo prenda media (luz), con filtro frío y cálido.

También hay casos especiales como telas que se componen de pequeños elementos reflectantes, como lentejuelas o purpurina. En estos casos el brillo necesita ser ilustrado de un modo más “granulado”, sobre una base que, por lo general, tiende a ser más opaca para producir más contraste en los elementos. En el caso de otros componentes reflectantes como cristales, pedrería o espejos, estos también se pueden ilustrar de forma similar, generalmente adoptando un círculo o estrella que evidencien el tamaño de estos. Cuando se busca ilustrar una trama muy particular donde aparecen estos elementos, lo mejor es hacer un boceto complementario mostrando el diseño.



[3.14] *Ejemplo prenda con diferentes tipos de elementos reflectantes.*

Patrones y Texturas.

Hay varias formas en las que un patrón o trama se presenta en una tela o material, este puede estar integrado desde la producción del material inicial como un estampado o impresión; se puede intervenir una base a la que integrar un patrón a través de técnicas como bordado o *patchwork*; los tejidos también se forman en base a un patrón o trama.

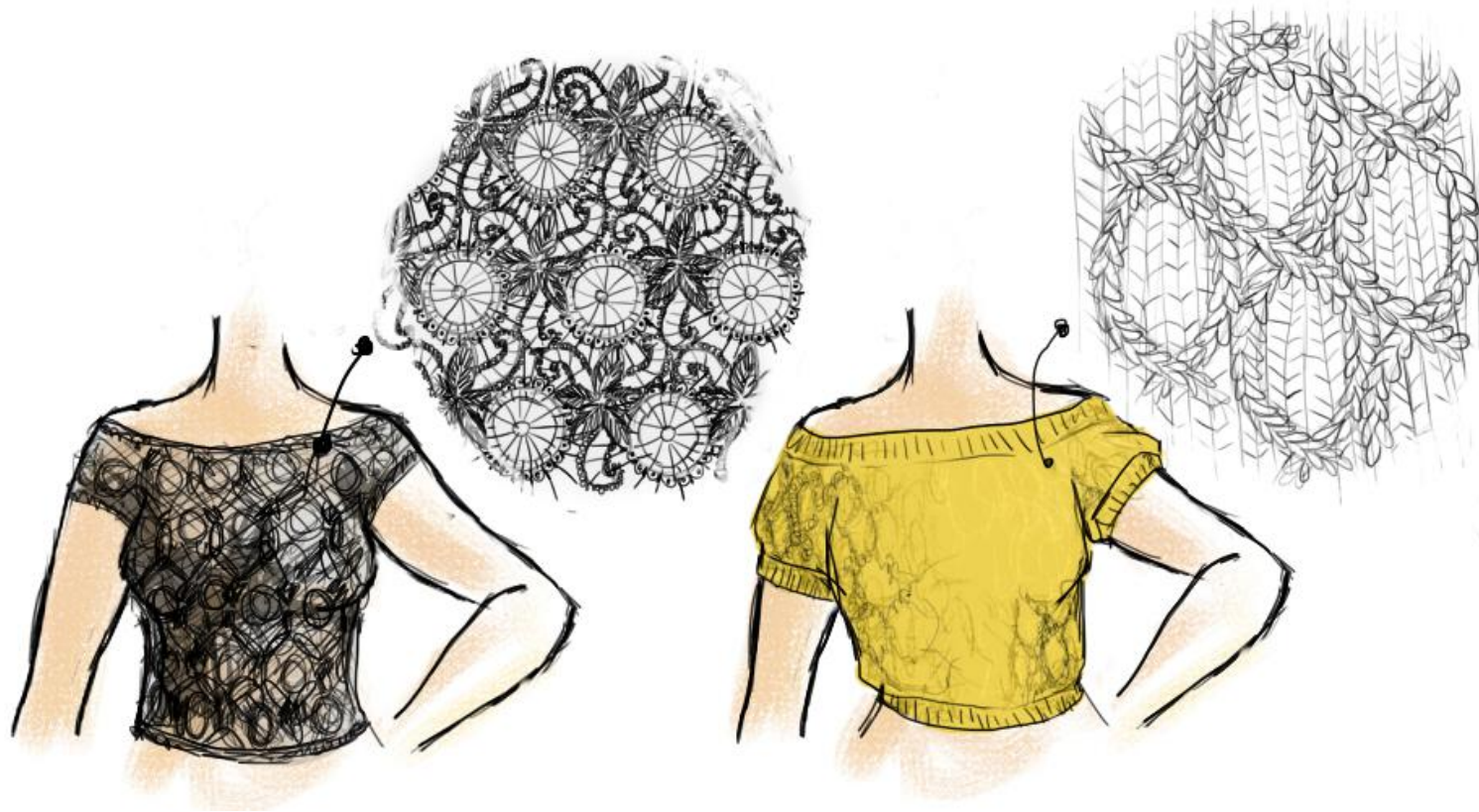
En el caso de las telas estampadas o impresas, ilustrarlas puede llegar a ser un inconveniente cuando el motivo del estampado es complejo o muy detallado, debido a esto, la mejor manera de hacerlo es ilustrar uno de los motivos muy correctamente y luego la seguidilla de estos con menos detalles; en caso de que esto no sea posible debido a que la cantidad de detalles no se puede incluir en el boceto por su tamaño, lo mejor es incluir el dibujo de este en la hoja del boceto indicando como debe ser en el estampado. Cuando se trabaja digitalmente este proceso resulta más rápido, pues basta con realizar la base del patrón, para luego copiar y pegar la cantidad de veces necesaria para completar el boceto.

En el caso de bordados o *patchwork* se pueden seguir los mismos pasos, solo que cuando se ilustra el motivo de manera detallada debe evidenciarse la técnica a realizar, es decir, en caso de un bordado mostrar el tipo de puntadas o materiales extra, y en el caso del *patchwork* mostrar los tipos de tela y el tipo de unión. En caso de que no se pueda realizar este paso, lo mejor es indicarlo en el boceto con palabras.



[3.15] *Ejemplos de prenda con patrones.* Patrón con un elemento detallado y el resto bosquejado; patrón con un dibujo aparte del elemento a repetir; patrón con el elemento copiado y pegado continuamente. Ejemplo de patrón bordado y ejemplo de patrón en patchwork.

Los tejidos dependen mucho del material que están hechos, pueden ser de lana gruesa o hilos, mostrando también diferentes terminaciones y texturas dependiendo de la técnica aplicada. En general debido a la forma de construcción suelen componerse de elementos pequeños, por esto integrarlos al boceto de manera detallada puede llegar a ser confuso; por esa razón es mejor sugerir dentro del boceto a grandes rasgos las características que estos tienen (como por ejemplo si el patrón o textura se compone solo de una figura o si es una combinación de dos o más) e integrar un dibujo con el “zoom” que evidenciará el patrón en detalle, también sirve poner una foto o muestra de tela.



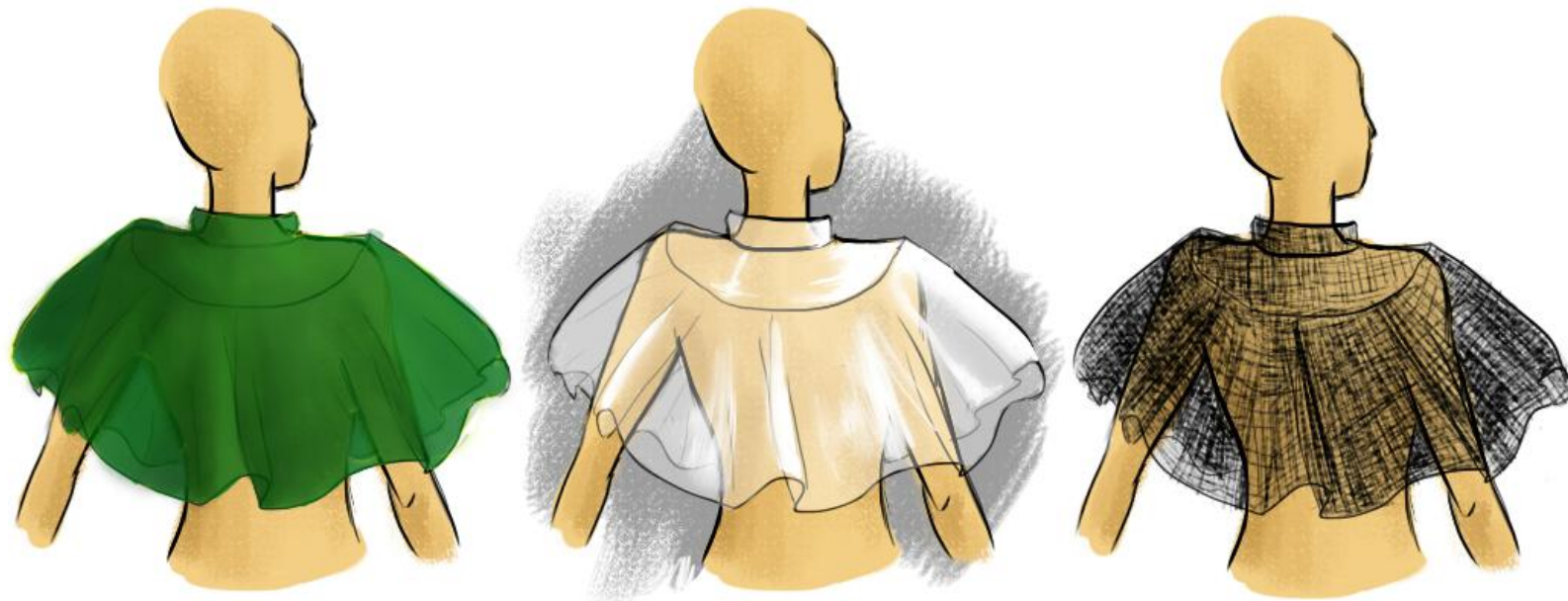
[3.16] Ejemplos de texturas, encaje y lana tejida a palillo, respectivamente.

Transparencia

Las telas que generan transparencias se deben principalmente a dos razones, que estas se compongan de un material translúcido o que debido a la separación del tejido de sus hebras, se transparenta.

En el caso de las telas translúcidas, la mejor manera de ilustrarlas es dibujar la silueta de la prenda en sí, manteniendo visible aquello que cubre la tela, para luego colorear con una aguada o un lápiz con poca presión, y si no se desea colorear, esta puede simplemente ser una diferencia de tono.

En el caso de telas transparentes por la separación de sus hebras, lo mejor es realizar un proceso similar que en el caso anterior, solo que esta vez cuando se coloree o se dibujen las luces y sombras, esta se realizará intentando replicar linealmente el tejido de las hebras, haciendo que puntos donde hay más concentración sean más oscuros o saturados de color.



[3.17] *Ejemplos de prendas transparentes.* Tela saturada, brillante y poco transparente; tela bastante transparente y reflectante; tela opaca y transparente por separación de hebras.

Pelaje y Plumaje

Si bien existe una gran cantidad de diferentes tipos de pelaje, para dibujarlo lo fundamental es tener en cuenta su largo y su forma (que tan liso, rizado o ondulado). La combinación de estas variables son las que nos darán la posibilidad de ilustrar los diferentes pelajes, cabe destacar que dentro del mundo animal, el pelo ondulado o rizado tiende a apelotonarse y enredarse, lo que termina generando una textura similar a las rastas; así que este es un punto a considerar en caso de que se quiera evidenciar que el pelaje viene de un animal que no ha sido intervenido (aunque no sea así, se dictamina que debe realizarse un tratamiento al pelaje sintético).

Ahora, para dibujar estos elementos una opción rápida es aprovechar pinceles cuyo trazo deje una textura similar a la del pelo, en el caso que no dispongamos de esta herramienta, se puede trazar el contorno, aprovechando zonas de luz y sombra para poner el detalle y así no tener que dibujar todos los pelos de una prenda.



[3.18] *Ejemplos de piel con pelo medio-largo. Pinceles secos versus dibujo con color plano.*

En el caso de las plumas, nos encontramos en una situación similar a la del pelaje, pues la variedad de estas es abrumadora, por ende para ilustrarlas nos centraremos en la estructura de estas. Todas las plumas se componen de una pieza central, llamada raquis, a la cual se adhieren las plumas, que pueden ser rígidas, suaves o una combinación de ambas. Para dibujar plumas rígidas lo mejor es unir las en un bloque, dibujar el contorno y de vez en cuando sugerir la dirección en la que se unen, en estas plumas es donde suelen aparecer los patrones más gráficos; para las plumas suaves, hay que ilustrarlas como si fuesen pelaje, con la única diferencia que deben salir desde el raquis, cabe destacar que cuando la pluma es totalmente suave (como del tipo plumón, utilizada para relleno) su raquis tiende a ser más corto y delgado; en caso de que la pluma posea ambas propiedades, como por ejemplo una pluma de pavo real, se dibuja el contorno de la parte más rígida, que en este caso sería el ojo, y el resto se ilustra con líneas que salen del raquis.



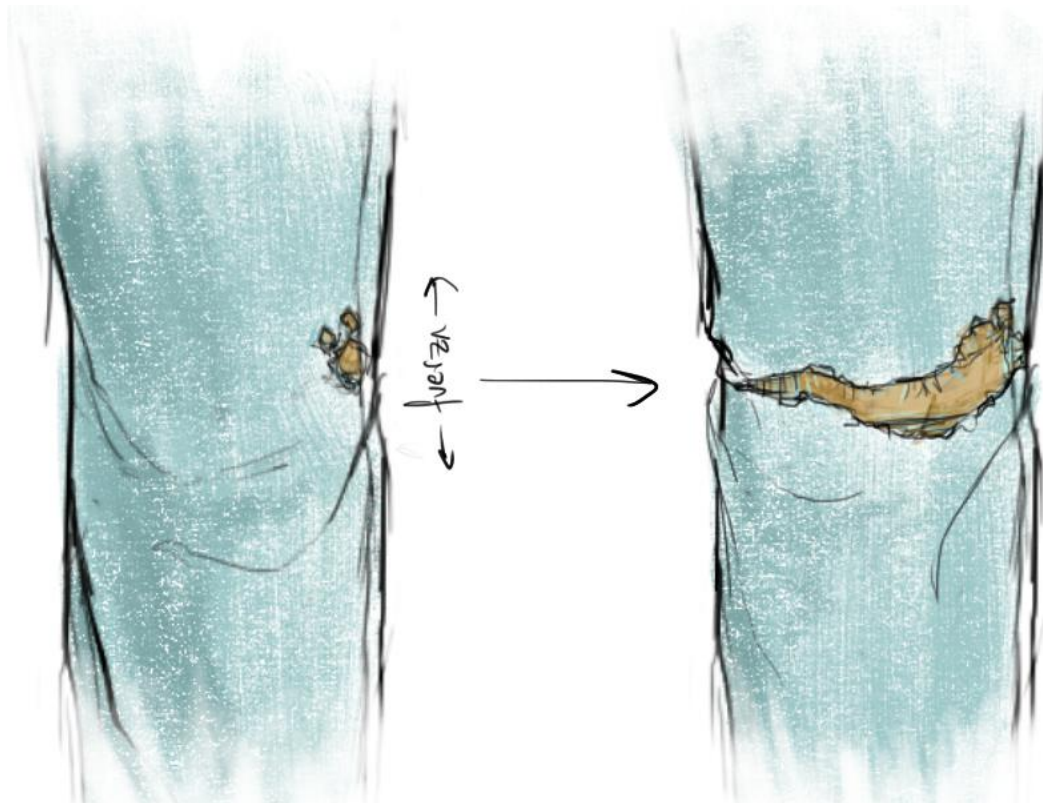
[3.19] *Ejemplos de diferentes plumas en un tocado.*

3.3. TRATAMIENTOS

Cuando se empieza a construir un mundo a través del diseño, hay que tomar en consideración la exposición del vestuario a este, es decir, hay que tomar en cuenta el posible nivel de desgaste o envejecimiento que posee para añadir a la narrativa visual.

Agujeros y Rasgaduras

Una forma de evidenciar desgaste es a través de agujeros y rasgaduras, por supuesto, dependiendo del tamaño y daño en general estos pueden representar diferentes cosas, lo importante es que tengamos una noción general de cómo dibujarlos. Los agujeros tienden a ser formas ovaladas, para telas o materiales formados por tejidos, estos aún se pueden percibir dentro del agujero, además del perímetro que también muestra hebras e hilachas. Para otro tipo de materiales, el perímetro del agujero en general se compondrá de una línea irregular. Cuando el agujero es producido por una quemadura, hay que tener en consideración que el perímetro se verá carbonizado.



En el caso de las rasgaduras, estas generalmente tienden a ser líneas relativamente rectas; cuando ocurre una rasgadura, se genera gracias a un agujero o rotura menor, a la cual se aplicó más fuerza, desde ese punto inicial se produce la línea de rasgadura; esta también puede ocurrir por el desgaste de la costura. Para ilustrarlas se utiliza un método similar al anterior, es decir, que alrededor de la línea de rasgadura veremos una terminación irregular llena de hebras; en caso de que la rasgadura sea por desgaste de la costura, esta puede ser más regular, pero hay que evidenciar la rotura y separación de los hilos que unían las piezas.

[3.20] *Ejemplo de agujero, que posteriormente, se vuelve rasgadura.*

Desgaste por color

Telas y materiales se ven afectados por el clima, que a la larga puede llegar a producir cambios evidentes en una prenda. Como norma general el negro pierde profundidad, volviéndose más gris y el blanco pierde luminosidad, pudiendo lucir más gris o tiñéndose de tonos ocre; los colores al desgastarse lucen desaturados, si estos tienden a ser más oscuros o luminosos, se hace un procedimiento similar al negro o blanco, o sea, los oscuros se aclaran y los luminosos se oscurecen. Para evidenciar esto, lo mejor es con una aguada o un lápiz suave, intervenir sobre las superficies de a poco, hasta obtener el resultado deseado.



[3.21] *Ejemplos de desgaste en diferentes colores.*

Manchas y Suciedad

Para la narrativa visual las manchas y suciedad son esenciales para evidenciar el trabajo o las actividades en las que incursiona el personaje. En general ilustrar estos elementos no es una tarea complicada, pues al ser componentes más irregulares, se suele usar la salpicadura del pincel, puntos de forma irregular o zonas con perímetro poco definido; aunque hay casos donde la mancha o suciedad necesita más definición, como por ejemplo si esta muestra la suela de un zapato, aunque este tipo de casos suele estar dictaminado en el texto, a menos que sea una propuesta personal. En general hay que poner atención que el lugar en donde estas manchas se encuentran sea coherente a aquello que la produjo, también es bueno ser moderados con su uso, mas que nada porque, debido al tipo de técnicas que se utilizan para realizarlas, es fácil sobrepasarse y que estas opaquen las características de la tela o indumentaria que se utiliza.



[3.22, izquierda]
*Ejemplo de manchas,
simulando sangre y
pintura seca.*



[3.23, derecha]
*Ejemplo de manchas
de barro.*

3.4. TERMINACIONES

Cortes

Antes de finalizar el boceto, debemos revisar si en el aún se perciben todos los detalle darán las bases para que el realizador interprete el moldaje, es decir, la ubicación de los cortes, las costuras, uniones y elementos como bolsillos o adornos. A veces, debido a las capas que genera colorear o aplicar luz y sombra, el detalle lineal que grafica los elementos anteriormente descritos tiende a perderse, por eso es bueno volver a repasarlos y ojalá en un tono que destaque.

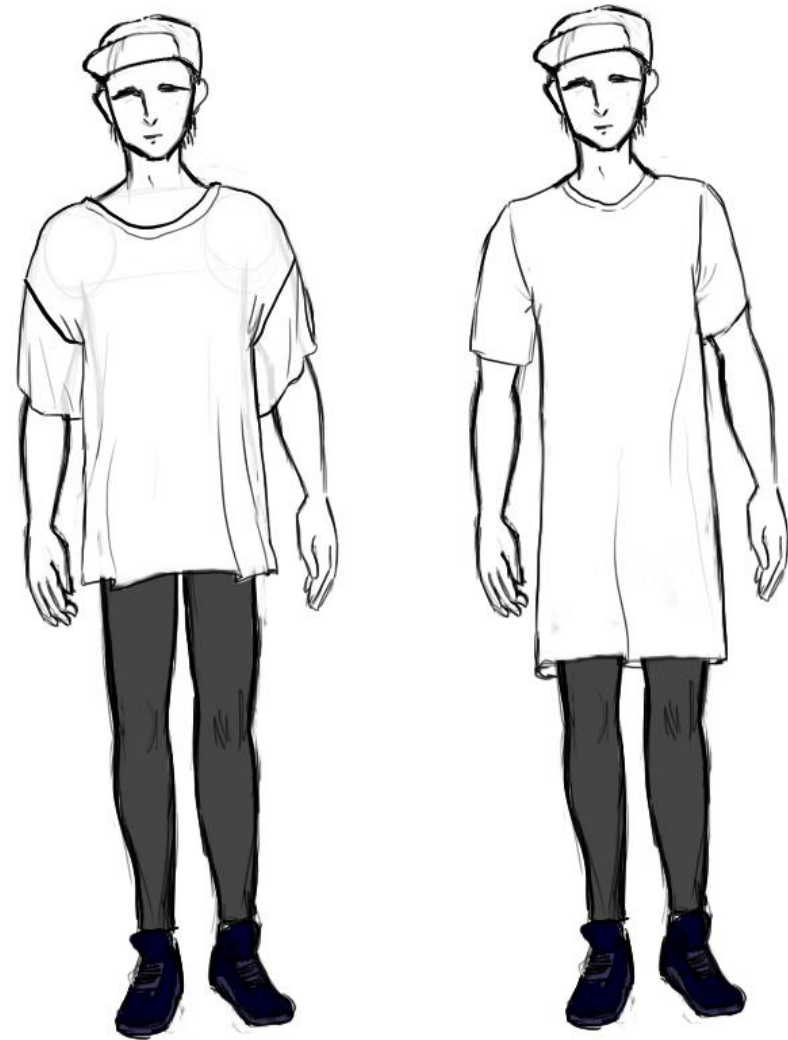


Ahora, como norma general de determinar dónde se ubican los posibles cortes, hay que demarcar el cuerpo con ejes que pasen por todo su contorno en el centro y los costados de este. Cuando hay un cambio de dirección como cuello u hombros, suele existir un corte y cuando hay diferencias de volumen se realiza una pinza o un corte; los bolsillos convencionalmente se colocan en lugares que son de fácil acceso para las manos, como lo sería la zona del pecho, la cintura o la cadera.

[3.24] *Ejemplo para posición de cortes, costuras y bolsillos.*

Es importante añadir que dependiendo del tamaño de la prenda, el corte se desplaza, pues este se piensa para diferentes tipos de cuerpo, por eso cuando un personaje utiliza, por ejemplo, ropa heredada o usada, es bueno hacerlo notar a través de esto, y así diferenciar mejor cuando una prenda queda grande o solo posee proporciones poco usuales.

A pesar de que hay muchas maneras de concebir un patronaje, no se ha ahondado más en ello puesto que este suele depender de la investigación personal de cada diseñador y la propuesta de cada realizador; independientemente de si el diseño es recreacionista, metafórico o una mezcla de ambas. Este segmento pretende más que nada concientizar sobre la existencia de estos elementos y fomentar que sean incluidos; aparte de instruir a quienes recién comienzan a incursionar en este campo.



[3.25] *Ejemplo comparativo de polera grande y polera larga.*

Detalles Gráficos e Información.

Hay elementos complementarios que conviene añadir a un boceto y estos se corresponden con la información que suele utilizarse en la ficha técnica. Una ficha técnica, al menos en el medio escénico, suele contener como mínimo las medidas del intérprete, descripción de colores, materiales y detalles particulares. Al integrar esta información al boceto en sí, ayuda a que la lectura e interpretación de este sea rápida y clara.

Con respecto a los cortes vistos anteriormente, puede ocurrir que por el coloreado estos pasen desapercibidos, otra opción a tener que remarcarlos es colorear sólo la mitad del boceto, para que así la otra mitad muestre el detalle lineal de forma más limpia.

Un boceto, cuyo personaje está visto de frente, debe incluir un pequeño dibujo mostrando su espalda, sobre todo si hay un detalle en particular en esta; o si hay prendas o accesorios que no se observan en el boceto en sí, conviene incluir un dibujo de estos.

Si el boceto está hecho en una escala de grises, hay que agregar la paleta de colores; o si por el contrario, el boceto está coloreado, pero de una forma en la que no se distinguen los materiales, es bueno escribir el tipo de tela o material a utilizar (puede ser específico o los rasgos generales y así dar espacio al realizador de proponer). Poner imágenes referentes también ayuda a explicar una idea y especificar elementos que quedan poco claros, como puede ser la forma o corte de alguna vestimenta.

Integrar toda esta información a veces puede generar que el boceto comienza a verse como la ficha técnica, perdiendo cualidades poéticas y conceptuales. Para evitar esto, podemos contribuir a la atmósfera del personaje u obra incluyendo toda la información extra de un modo acorde al lenguaje y propuesta de estos; en tal caso, si el personaje es un pintor, se puede incluir la paleta de colores como manchones de pintura o si la obra trata de una sociedad ordenada y simétrica, que la información a integrar se diagrama de esa forma.



[3.26, izquierda] *Ejemplo de boceto coloreado a la mitad (para mostrar detalles lineales), incluye dibujos de accesorios que no alcanzan a percibirse en el dibujo a cuerpo completo.*



[3.27, derecha] *Boceto complementado con dibujo de espalda.*

[3.28] Boceto corregido después de primera muestra a director, con referentes añadidos.

Comedia Equivocaciones

cambiar color!

paleta total de color

Inspiración USA década del 40

Punché

Referentes:

Corbatín punta diamante

Sombrero!

Camisa cuadrille

Zapatos:

¡¡¡¡¡ en esta tela

Siluetas:



[3.29, izquierda] Resultado de vestuario de Imagen 3.28.

[3.30, derecha] Boceto con información escrita de telas.



CAPITULO 4: EJERCICIO COMPARATIVO.

4.1 DESCRIPCIÓN:

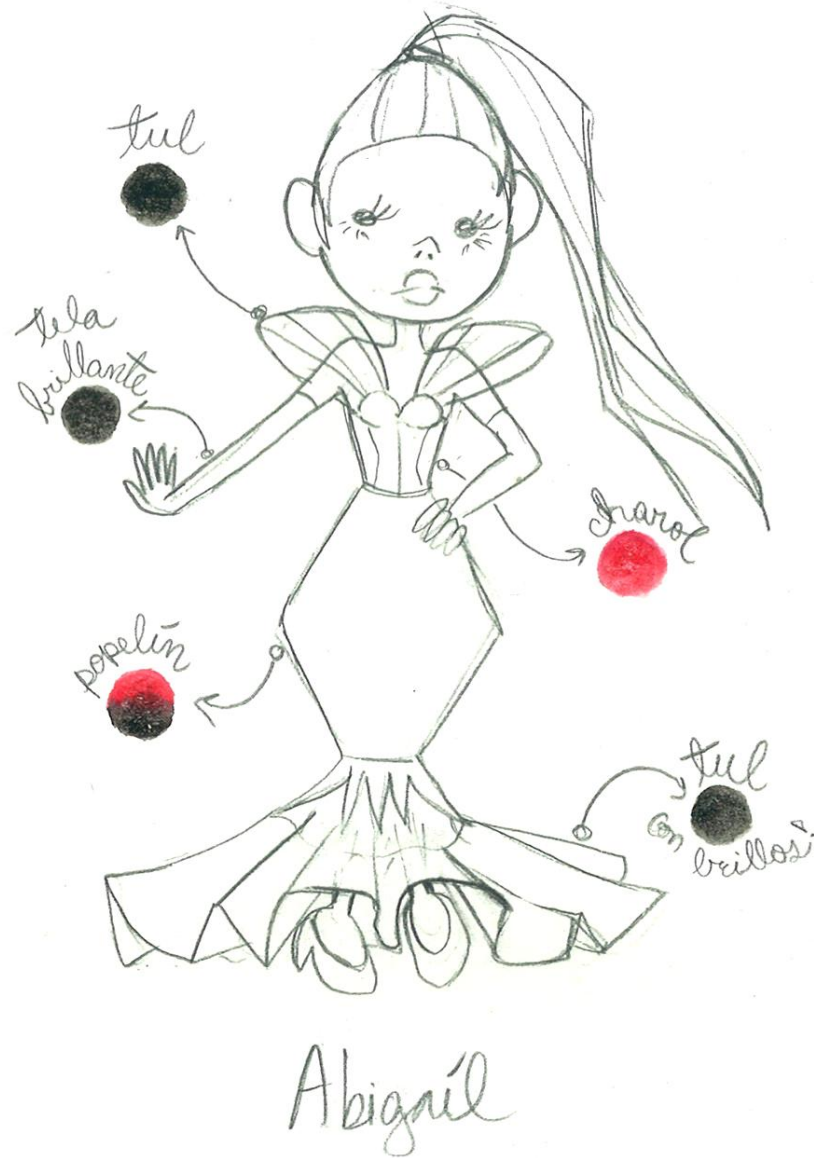
El ejercicio de experimento comparativo busca establecer si las metodologías expuestas con anterioridad son efectivas, considerando distintas variables como estilo de dibujo, medio de colorear e implantación de información. Se considerará positivo si logran reconocer las características esenciales de cada tela (por ejemplo si es opaca y rígida) y los tipos de prendas (por ejemplo si es un vestido completo o piezas separadas).

Para esto, se realizó una serie de bocetos con diferentes características, pero en base a un mismo personaje, llamado Abigaíl; este personaje corresponde a una creación original, pues existía la posibilidad de que si apelaba a un personaje más común, pudiera sentar desde ya alguna clase de convencionalismo con respecto a este, además habría la posibilidad de preguntar por la percepción del personaje o la obra en la que se encuentra.

A grandes rasgos, el vestuario de este personaje se pensó con las siguientes características principales:

- Corsé de escote corazón, hasta la cintura. Rojo y de un material reflectante como el charol.
- Vestido de corte sirena, en la parte superior y más ajustada de este con un degradado de rojo carmesí a negro; realizado con una tela opaca como popelín. En la parte donde el vestido se amplía, negro, con una tela translúcida por separación de hebras como tul; este además presenta brillos.
- Los hombros del vestido se presentan con volumen, y estos se adhieren al corset, posee el mismo color y tela que la parte amplia del vestido, pero sin el brillo.
- El personaje usa guantes largos y ajustados, negros y con brillos, de tela se considera una lycra intervenida con glitter.
- El personaje utiliza zapatos de tacón rojos, se maquilla los ojos con sombra roja y labios con siena mate. Tiene el pelo negro y utiliza una cola de caballo lisa. Si bien esto no se relaciona directamente a el realizador, puede advertir otras cosas.

Los bocetos son los siguientes:



Boceto 1: Se realizó con un portaminas 0.5 B, y la muestra de color está hecha con acuarela. El estilo está inspirado en caricaturas de la década de 1930, por ende las proporciones de su cabeza en relación a su cuerpo no son realistas, además el vestuario se sintetizó, en cuanto a línea y forma, pues para animar los dibujos debían ser fáciles de replicar por la gran cantidad que debía realizarse.

Boceto 2: Se realizó con lápiz mina 2B y lápices de colores de calidad escolar (combinación con menos pigmento y más aglutinante). El estilo está inspirado en el animé (animación japonesa) de la década de 1990, las proporciones, en cuanto a cuerpo no son tan exageradas en relación al anterior, aunque estas apelan más a un cuerpo de niña o adolescente, además los ojos se agrandan, y la nariz y boca disminuyen en tamaño. Este estilo de dibujo, si bien es más detallado que el anterior, también sintetiza ciertos rasgos, en este caso, se regulariza la parte baja de la falda pues para replicar resulta más conveniente que replicar algo irregular.

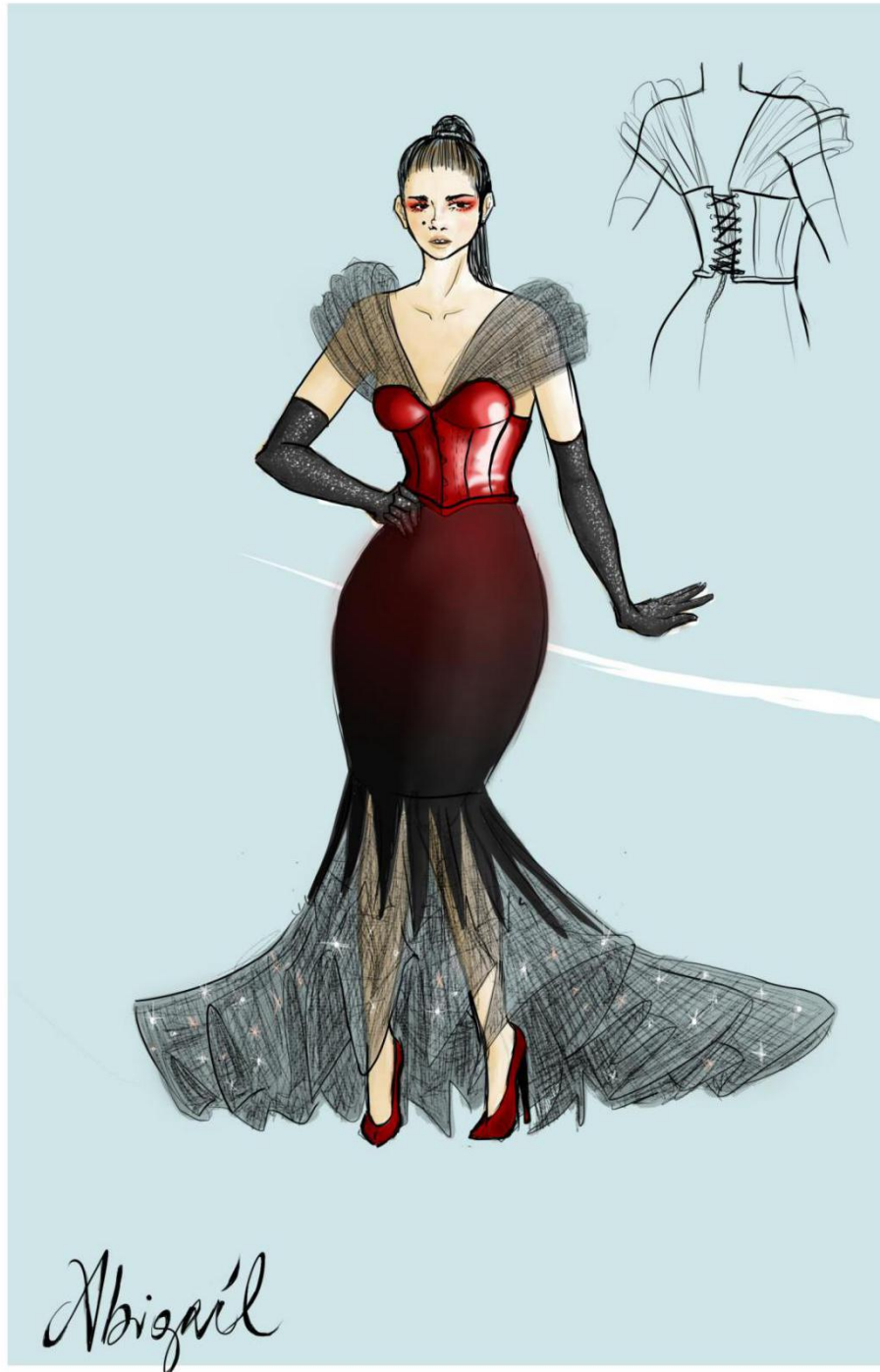




Boceto 3: Se realizó con plumones de diferentes grosores y agua, además está intervenido con glitter en las zonas dónde la tela es brillante. El estilo de dibujo, más que de una fuente en particular, pretende ser la media entre caricatura y realismo. La proporción del cuerpo está más equilibrada, sin embargo se presenta más estilización en elementos como el cuello o la cintura. Este estilo procura ser más personalizado, con una línea más notoria y contrastada; y una tendencia a la recta (estructuralmente, se concibió sólo con rectas).

Boceto 4: Se realizó principalmente en acuarela (presenta unos trazos de lápiz mina que hacen de guía). El estilo está inspirado en las ilustraciones de moda de René Gruau, aunque apelando más a un bosquejo (como si fuese el ensayo de la ilustración). La proporción ya es más realista, aunque aún sigue un poco idealizada, el contorno está menos definido debido a que se realizó todo con pincel, además se integró la información de las telas de un modo sutil, para que el dibujo no perdiera esa cualidad más “estética”.





Boceto 5: Se realizó digitalmente, con una tablet gráfica. Fué el primer dibujo realizado, utilizando el estilo y medio artístico que personalmente me acomoda más al momento de hacer bocetos de vestuario, así que es la base en la que los otros dibujos fueron concebidos, por ende *boceto 5* es el más cercano a la visión del vestuario. Este, aparte de acomodarse más a mi estilo, pretende incluir todos los elementos observados en el Capítulo 3.1, como por ejemplo elegir una proporción más realista para que se comprenda mejor el entalle, el largo o los volúmenes que deben quedar como resultado, o incluir el rostro con su maquillaje, además mostrando una expresión.

Cabe mencionar que todos los bocetos pretenden seguir las mismas metodologías y procedimientos vistos en Capítulo 3.2, Telas y Materiales, específicamente sobre peso, luz y transparencia; principalmente para observar qué tanto varían las apreciaciones al utilizar medios artísticos distintos.

Para poder estudiar las diferentes interpretaciones que desprende cada boceto, se realizarán entrevistas a distintos Realizadores y Diseñadores de vestuario, uno por cada boceto, excluyendo a *boceto 5* por ser el que sentó las bases el resto. La entrevista será del tipo mixta, habrá dos preguntas establecidas:

- Indícame a grandes rasgos cómo realizarías este boceto (se le presenta uno de los bocetos).
- Coméntame tus opiniones e impresiones de los bocetos restantes, en base a su cualidad comunicativa y artística (se presentan todos los bocetos).

Y el resto de las preguntas se realizarán a partir de las respuestas de los entrevistados; aunque se apelará a ciertos lineamientos, que en este caso sería:

- Preguntar por el personaje o la obra en la que se encuentra el personaje
- Preguntar cómo influye el estilo de dibujo o medio artístico con el que se realizó.

Luego de realizar las entrevistas, se procederá a estudiar y analizar los resultados, para después concluir en el capítulo siguiente. Cabe destacar que este ejercicio, si bien en principio constituye una especie de experimento, la muestra es tan pequeña que no puede considerarse como tal; además las variables son tan diversas que, más que definir con exactitud qué metodologías para realizar bocetos de vestuario son efectivas y cuáles no, pretende más que nada establecer un rango y concientizar sobre todas las posibles lecturas que puede entregar un boceto de vestuario.

4.2 ENTREVISTAS

Mónica Ruiz

Diseñadora y Realizadora de vestuario. Ha trabajado en Televisión y Teatro.

Entrevista realizada el 23 de Junio de 2018

1.- Indícame a grandes rasgos cómo realizarías este boceto. Se le presenta boceto 3

Eso para mi es claramente un corsé hasta la cintura, con copa, arriba con un material brillante, puede ser charol o vinilo. Abajo es una falda tipo española o sirena, apretada un poquito más arriba de la rodilla, porque o es abajo de la rodilla o encima de la rodilla, los cortes nunca pueden ser al medio por que es muy incomodo. Acá abajo me imagino que es una tela, mmm, puede ser tul o alguna tela parecida, transparente, se nota claramente que es una transparencia; igual que en la parte superior que salen de las copas con volumen. Ah claro en plano no se ve el brillo, si lo levanto lo veo, los guantes podrían ser una lycra, lycra brillante con escarcha; como el tipo de lycra que venden en independencia para hacer cosas muy de fantasía. La tela de la falda, no sé si me convence el terciopelo, pero es una tela opaca y que tiene combinación de colores de negro hacia el rojo, porque no lo veo pegado o como si tuviera una capa encima, la veo como una sola tela. Esa es mi apreciación.

2.- Coméntame tus opiniones e impresiones de los bocetos restantes en base a su cualidad comunicativa y artística.

Para mi el más nítido y mucho más completo es el *boceto 5*, este acompañado de una ficha técnica; la persona que realiza no tendría porqué preocuparse más allá de las medidas. Ese es el más completo, hasta con el maquillaje.

Igual, debo agregar, que todo esto depende mucho de la situación, yo creo que cuando empiezas a trabajar con un determinado diseñador o una persona determinada mucho tiempo, tu ya le conoces también la mano, entonces es mas fácil deducir y saber de inmediato al ver el boceto: ¡yá, esto se hace así!. A mi me pasa que no tengo que preguntar, porque ya se lo que quieren; como cuando trabajo con Germán desde hace tanto tiempo, ya ni le pregunto; y cuando tengo dudas en general lo tengo un 80% claro y ese 20% restante se lo pregunto, y solemos coincidir.

Esto para mi es un buen boceto (refiriéndose a *boceto 1*), aunque no tenga color o no este pintado, se nota claramente; porque

esas indicaciones en círculos y palabras, de color y tela respectivamente, todo lo entiendo perfectamente.

Este me confunde más (refiriéndose a *boceto 2*), no tiene ninguna indicación y a diferencia del anterior, que tiene una indicación tan simple, ayuda mucho; porque si alguien me lo pasa a mi, esto (refiriéndose a la falda) puede pasar por lana debido a la textura, y si no hay indicación no sabría que tela; lo único que puedo indicar es que esto es una transparencia que tiene volumen, al igual que esto de aquí que claramente es transparencia (refiriéndose a la parte baja de la falda y hombros).

El *boceto 4* es demasiado artístico, es bello, pero... esto es hermoso, lo encuentro súper bonito, pero este necesita totalmente ir acompañado de unas indicaciones aparte. Como boceto mostrarlo así es bello, pero me dice poco, o sea yo aquí igual veo algunas cosas, aunque, si no me hubieras mostrado el del principio (*boceto 3*), gracias a ese se que tipo de brillo es, aquí la indicación está escrita, además el resto de ellas apenas se ven, está hecho de forma tan artística que en el fondo ni me fijé que tenía escrito algo.

3.- En relación al estilo de dibujo o estilo de cuerpo. ¿Hay alguno que presente algún problema para interpretar?

Yo creo que cada diseñador tiene su línea, considero que la persona que va a interpretar tus diseños no tendría porqué interferir en eso, le guste o no el dibujo, esa no es su pega, es su apreciación no más. Cuando tengo que realizar no me molesta, no sé, da lo mismo, por ejemplo en *boceto 1* las proporciones del cuerpo están ahí, así que se puede deducir aunque sea caricaturesco, el zapato más redondeado tendría que preguntar pero en general no hay problemas.

4.- En base a tu comentario sobre boceto 2. ¿Podría ser un problema el medio de colorear?

Claro, porque evidencia otro tipo de tela.

5.- ¿Podrías comentar en base a tu experiencia algo relacionado con el bocetaje de vestuario o la realización?

Yo creo que dentro del diseño una de las cosas que cuesta es la textura, dibujar la textura de una tela, aunque no es lo más complicado, uno puede llegar a lograrlo; pero sí, cuesta dar la sensación de lana, de popelín o una tela elasticada, porque es una tela más plana, es difícil conseguirlo; por ejemplo si haces el dibujo de un bailarín en mallas claramente eso te indica que es una lycra, por lo ajustado que está, demás un bailarín necesita una tela elasticada, pero eso se deduce por la situación y no tanto por el dibujo en sí

También a veces a mi, y yo creo a muchos diseñadores les ha pasado, que piensan en una tela y en realidad cuando se lleva el plan de realizarlo no funciona y no hay caso, aunque lo pruebe de tres maneras diferentes no funciona; hay que cambiarlo y buscas una textura parecida o algo que se asemeje. Bueno el teatro es así, no hay nada escrito ni nada dicho, yo creo que es una relación 50/50 de lo que te enseñan y de experiencia, al final es mejor depender de la creatividad, pues hay cosas o materiales que uno cree nunca usará, pero que funcionan y resultan.

6.- ¿Tienes alguna idea del personaje en sí?

Claramente ella destaca, probablemente es una cantante o una bailarina o tal vez es un contexto donde se va a alguna fiesta.

7.-¿Algo que agregar antes de finalizar?

Creo que en todos los bocetos se nota de lo que se trata el vestuario, por eso es que acompañarlo de una buena ficha técnica no tendría porqué equivocarse.

Si estos no se apoyan por nada más entonces me da a entender que lo puedo interpretar como quiera y así que salgan errores, sobre todo en el *boceto 2* que es el más difuso, al menos en comparación a *boceto 5* donde se nota más claramente el tipo de materiales.

Daniel Bagnara

Diseñador y Realizador de Vestuario. Ha trabajado en Teatro, Cine y Pasarela.

Entrevista realizada el 03 de Julio de 2018

1.- Indícame a grandes rasgos cómo realizarías este boceto. Se le presenta boceto 1

Aquí ya hay una información escrita que ayuda bastante, y... tengo preguntas primero. Te diré lo que entiendo, como lo

primero que se me viene. Entiendo que esto es una degradación en la parte como la falda del vestuario; que los guantes son de una tela brillante, que me imagino podría ser un lamé o una lycra con brillo, por el hecho de ser guantes; ese hombro como tirante o hombrera de tul, transparente; el corsé de charol, bueno la parte de arriba es un corsé, ¿es un corsé o un todo?, ¿son distintas piezas o es todo un vestido?, eso es una pregunta que me surgiría.

Me haría pensar que si es para teatro podría resultar el charol, si fuera para danza tendría que pensar si necesitaría alguna elasticidad entremedio de los cortes o si en realidad, para que siempre se vea esta figura, tendría que ser una especie de body para que no se moviera el vestido de donde tiene que estar; me imagino que es bien apretado por el material. Para mantener ese hombro tal vez me pondría a pensar si debiera llevar alguna estructura o un borde con un alambre o algún hilo de pescar que le de mas forma; o si el charol del corsé es elasticado o no, yo siempre pienso en la elasticidad de las estructuras para que el actor o el bailarín se puedan mover, es algo que suelo aplicar mucho, pues a veces pasa que el realizador piensa más en llegar al resultado más parecido al boceto sin considerar que quien lo usa se mueve y probablemente harto. por eso es bueno saber el uso, en qué momento se usa, o para qué o qué hace el personaje; y eso ya tiene que ver con mirar ensayos y conocer la obra .

Eso es lo que veo, es un vestuario que insinúa la cintura. A full mediría, o sea harta medida como para llegar a todos esos cortes de la parte de arriba, y en la falda también tendría que medir todo. También aprovecharía alinear los cortes, o sea, por ejemplo seguir la línea del corsé en la falda, como aunar costuras, aunque sean piezas separadas creo que ayudaría a realizar mejor la forma. En la parte de abajo, mientras más corte tenga, más control tendría para hacer el volumen o acentuar caderas; claramente yo entiendo esto como una cadera aunque el dibujo me hace pensar que puede ser más como un aglobado, podría ser también. El zapato, creo que produciría la búsqueda del zapato y tendría que saber que color es porque aquí no aparece, por ejemplo si es negro, si es neutro, etc.

2.- Coméntame tus opiniones e impresiones de los bocetos restantes.

Viendo los otros bocetos ahora se que el tul tiene brillo, eso no se ve en *boceto 1*, existe el tul con brillo, sabría hasta donde ir a comprarlo.

El tul aparece desde la tela del faldón, eso en *boceto 1* no lo entendí, no sabía si eso era una idea de flor caída o pedazos de tela sobre el tul, pero a qui me da la impresión de que son triángulos que salen de la tela y se abren.

Se me resuelve el tema del color del zapato, ahora claramente puedo decir que es un corsé, porque en *boceto 5* empieza a explicar como es la terminación en la parte de atrás, aunque igual podría llevar elasticidad para mi.

3.- ¿Podrías dar una apreciación en base a su cualidad comunicativa y artística?

Claramente hay unos que podrían ser más entendibles que otros, o sea desde la realización, este (*boceto 5*) claramente, pero este también se entiende (*boceto 3*), de hecho aquí el brillo está desde la pintura; en cambio *boceto 5* esta como desde un trabajo más de dibujo.

Igual como yo me dedico al vestuario, todos los entiendo, en general todos están entendibles, pero claramente estos que tienen espalda o una idea de ella (*bocetos 5, 4 y 2*) se entienden más, y esto siempre es necesario, sobre todo si quieres que te realicen el vestuario; se tiene que entender si en la espalda hay algún detalle, porque la espalda puede tener otra terminación. Con estos bocetos (*5, 4 y 2*) por ejemplo, me doy por entendido que la falda sigue la idea de la parte de adelante, puesto que no se explica la parte de atrás, sino que está la intención solo en cómo se cierra la parte de arriba.

Me da la impresión, por ejemplo que *boceto 2* podría ser de encaje el guante, un encaje elasticado; en *boceto 4* también y tal vez aquí en *boceto 5* un poco, puesto que aquí dice tela brillante (*boceto 4*) y aquí (*boceto 2*) ya se entiende un poco más desde la textura que puede ser no un lamé, sino un encaje.

En este boceto (*5*) se entiende bien el cuerpo y se puede deducir hasta la cantidad de tela; aquí no se entiende mucho (*boceto 1*), o sea se entiende como un volumen solamente, yo trabajaría aún más volumen de lo que se ve en el resto de bocetos.

En *boceto 1*, la caricaturización lo vuelve más rígido, de hecho ese podría ni siquiera ser un tul, podría ser un tafetán u otra tela, pero acá se entiende (*boceto 5*) y la línea también, la curva está más dibujada, más inclinada... Ah claro, aquí también hay información escrita (*boceto 4*) no lo había notado.

Ahí también se entiende el charol (*boceto 3*), está el brillo del charol igual que en el *boceto 5*.

4.- ¿Tienes una idea de qué personaje u obra es?

Creo que es un musical, que ella podría ser una cantante, solo basado en el vestuario. No parece danza, podría ser teatral, pero da la impresión de que ella o su personaje es una cantante o que fuera a cantar.

5.- ¿El estilo de dibujo influye en tu percepción sobre qué tipo de obra es?

Podría ser , pero en este caso pensé que esa era tu forma de bocetar.

6.- ¿Y crees que el estilo de dibujo o el medio artístico influye en la interpretación para realizar?

Bueno, este para realizar es el que más se entiende (*boceto 5*). En realidad para explicar una idea uno puede hacer un boceto y hablar para explicar, pero si se trata de pensar en la realización y la búsqueda de materiales, claramente *boceto 5*; acá podría incluso resolver que materialidades podrían funcionar, es mucho más concreto lo que hay que buscar, sin existir la información escrita.

Con respecto a los otros me parece que todos son realizables, aunque todos tienen intenciones distintas desde el dibujo, por ejemplo *boceto 2* es como súper romántica, y uno tiene tan incorporado el anime que claramente hasta me puede dar mucha información de quién lo hizo; o tal vez si la obra tiene esa estética más anime, más caricatura, claramente la realización puede ser otra cosa, como más fantasía o más como de juguete, en cambio esta que es como la “ilustración de moda” (*boceto 4*) no, yo creo que demuestra que es una mujer mayor, adulta, que el personaje puede tener una carga más real, de una mujer más grande, en cambio esta puede ser casi como un sex symbol de una animación (*boceto 2*); y ella creo que si funciona (*boceto 3*) osea es como el intermedio de las anteriores.

Debo acotar que *boceto 2*, donde está hecho a lápiz mina y por cómo está pintado, además del estilo de dibujo, me remite a la idea de dibujo hecho de colegio, como que podría venir de alguien más *amateur* al menos en comparación a *boceto 5* pues este se ve mucho más profesional, siendo la misma idea.

7.- ¿Y alguna opinión respecto a la acuarela?

La acuarela te da posibilidades de jugar más con el color, de fusionarlo, de explicar mejor como un ambiente incluso; la iluminación con la acuarela es increíble. O también mismos detalles del vestuario, y puede entrar un rapidograf, un plumón o hasta un lápiz a palo puede servir para marcar ciertas líneas. Sirve mucho para exponer la primera idea, pero si me llega algo como el *boceto 4* me pregunto al tiro, ¿pero qué materiales, los propongo yo? o ¿tu los tienes claro? y de ahí tendría que ver si salgo a buscar materiales y propongo desde muestras o la otra persona me dice que materialidades particularmente cuando dice “brillo”, a diferencia de la otras que son más concretas como ahí donde dice tul.

Si yo me tengo que explicar, aparte de la realización, por ejemplo para el director o la directora, o quien lo vaya a usar, mi propuesta; no sé, yo puedo mostrar puras manchas que den la idea de una silueta, pero ahí tengo que yo explicar, sentarme a hablar; en cambio esto (*boceto 5*) perfectamente podría enviarlo a un país y que se realice.

8.- *La Motte dice que la mejor opción es hacer un boceto más “poético” para la dirección o producción, y uno más técnico para el taller de vestuario, ¿qué opinas tú?*

Igual debería estar esa información, es bueno tener los dos tipos de boceto.

9.- *¿Y crees posible encontrar un punto medio entre “poético” y técnico para cuando hay poco tiempo de producción?*

Igual es bueno que estén los dos, por ejemplo yo tengo bocetos super “poéticos”, pero que van acompañados del informativo, que puede ser un despiece o tal vez un plano de cómo imagino son los moldes, porque ciertamente cuando se traspasa el trabajo de moldaje siempre va a variar, probablemente incluso después de la prueba de vestuario va a seguir variando, pero es el recorrido para llegar al resultado.

Igual con el boceto uno puede trabajar, yo muchas veces tengo el boceto “poético” y desde ahí trabajo, claro lo hice yo, pero a veces uno mismo no tiene mucha claridad de los materiales y vas buscando, y vas encontrando, siempre depende de como uno necesite que se explique. Por eso este boceto me da la idea de un musical muy comercial (*boceto 5*) porque esta muy bien explicado, y ahí también hay un riesgo, o sea si yo entrego un boceto así (*boceto 2*), se que no es malo, pero si lo entrego así y es toda la información y me desligo porque, no sé, tengo que seguir produciendo mil vestuarios más, es probable que me llegue algo que no era lo que estaba pensando y voy a tener que llorar, y “entrar a picar”, porque no puedo reclamarle a la otra persona; si yo le entregue un boceto así como: ¡resuélvelo tu que yo tengo que ir a comprar mil vestuarios más!. Entonces también de lo que uno requiera y de lo que uno se tome el trabajo, si yo quiero que el vestuario sea exactamente como me lo estoy imaginando, me tengo que dar el trabajo de hacerme entender, y puedo mostrar incluso: mira, esto es mi inspiración, esto en mi poética de de boceto, de línea; y después te vas a lo más concreto.

10.- *¿Y crees es mejor ser concreto, por ejemplo, con los materiales para complementar de inmediato al boceto y se arme al tiro una idea?*

Yo cuando boceteo a veces no tengo la claridad del material, pero si la intención de lo que tiene que hacer, lo anoto al lado: esto

puede ser transparente, esto un charol o puede ser un terciopelo; pero claramente me interesa que algo pase con la luz.

A lo mejor yo podría pensar que el charol solo son ciertas piezas y poner elasticidad entremedio, que igual entregará este resultado, que tenga ese brillo pero no necesariamente era un charol, era otra tela que a lo mejor el diseñador no tiene la conciencia que existe, pero que está y funciona, y calza más que el charol.

Ahí depende también de cuánto traspasa en la decisión el diseñador, o sea, si quieres algo tal cual lo imaginas, tienes que anotar todo o si no te podría llegar una falda hecha de raso y, no sé, tú odias el raso. O al ponerle charol al intérprete no se puede mover, o le raspa o cosas así. Cosas que pueden suceder porque no se tiene claridad o uno no sabe explicarlo.

11.- *¿El estilo de dibujo y el medio artístico influyen en la apreciación?*

Yo creo que sí, claramente influencia, por ejemplo en *boceto 2* podría ser hasta otro vestuario, puesto que tiene otra terminación, es otro trabajo manual de cómo se dobla la tela de la cola, el ruedo al final es otra caída, por ende aquí (*boceto 2*) haría otro corte a diferencia de acá (*boceto 5*)

Además, como *boceto 5* está tan acabado, resulta mucho más explicativo en comparación de los otros.

12.- *O sea, ¿la mayor diferenciación entre dibujos es la información complementaria extra que necesitan para darse a entender?*

Sí, y la realización se va a influenciar desde la información complementaria; desde la exactitud de la tela, que a veces un realizador podría proponer otra tela, pero es la que dice ahí y hay que hacerla con eso, aunque uno no quiera, poniéndome en esa situación. Y hay otros que son más libres, por ejemplo si entrego imágenes de referencia que haya buscado en internet que expliquen el trabajo de plisado estoy intentando trabajar, eso también es una información que puede ser concreta y no necesariamente explicar desde una hechura, la referencia puede servir para un color o una sensación general de un personaje.

Igual uno no siempre trabaja de la misma manera, hay veces en las que solamente utilizo referencias que pueden mostrar un conjunto de colores o texturas, aunque igual siempre depende de las personas a las que se los debes mostrar; hay personas que no se imaginan nada, entonces tienes que mostrarle el boceto junto con algo que ya existe para que más o menos se hagan una idea.

13.- *¿Algo que agregar antes de finalizar?*

Podría hablar semanas de esto, me imagino que cuando uno está en primero y te haces estas preguntas, es buena información, por lo menos como una buena referencia de pensar cómo hacerte explicar desde el boceto y cómo acomodar desde una línea, desde tu línea; porque claramente tenemos una forma de hacer las cosas que puede ir cambiando, pero al final siempre tienes que explicar.

Felix Ruz López

Diseñador y Realizador de Vestuario Freelance. Dedicado a la confección de vestuario alternativo (gótico, punk, cosplay, entre otros), accesorios en cuero y zapatos.

Entrevista realizada el 11 de Julio de 2018.

1.- Indícame a grandes rasgos cómo realizarías este boceto. Se le presenta boceto 2.

Por lo que veo es un vestido de corte sirena, atrás tiene cordones para ajustar, se ven claro los cortes en las pinzas, el escote y el material igual, no sé, podría ser como un raso opaco, shantung; arriba se ve que es como gaza negra, el que es de los hombros, abajo igual en los vuelos. Yo al menos lo entiendo cómo sería, o sea, se ven los cortes y todo, está bien.

2.- ¿En base a qué deduces la materialidad?

La deduzco por la situación en la que se va a usar este vestido, que es como de gala, entonces buscaría telas que sean para vestidos de gala. Eso, lo identifico más por la situación en la que se usaría este vestido.

3.- Coméntame tus opiniones e impresiones de los bocetos restantes, en base a su cualidad comunicativa y artística.

Hay bocetos que son más producidos, *boceto 3* cambia el material por el brillo que tiene arriba, que es diferente al del faldón, además en base a eso podría decir que son piezas separadas, o sea, corsé y faldón.

Boceto 4 y boceto 2 los encuentro parecidos, pues son un poco más abstractos como en la forma del vestido, o la estructura más bien.

El último (*boceto 5*) pienso que es como el ideal, porque se ven los cortes y se ven mejor las telas, los cortes están bien, sí.

Este no me parece muy bien (*boceto 1*), porque personalmente me gustan los bocetos con las telas en los vestidos, no como el color aparte, siento que no es muy apto para realizarlo porque es necesario ver la distribución de colores, y aquí uno tiene que empezar a imaginar y eso puede llevar a interpretar mal, sobre todo por ejemplo con la gradiente que tiene el faldón.

Entre todos elijo el que está en digital, el *boceto 5*. Es como el que entrega más información por sí solo, aunque para vender un producto, pienso que estilizar la figura como en *boceto 3* está super bien, o sea, piernas más largas o una cabeza con un estilo más personalizado en el dibujo, eso ayuda a “vender” el diseño. Y claro, también es importante que se vean los cortes del vestido, porque, si no se entrega una ficha técnica y todo se sustenta solo del boceto, sirve hartito que el boceto tenga los cortes.

4.- ¿Tienes alguna idea del personaje en sí?

Mmm, el rojo y el negro lo asocio más como para un villano, imagino que algo así, o un antagonista.

5.- ¿Qué metodología solían pedirte, cuando estudiabas, para presentar bocetos?

A nosotros nos solían pedir bocetos pintados, con delantero y espalda; y aparte una ficha técnica, que consideraba un dibujo de la ropa en una cuadrícula, eso lo pedían en digital con medidas a escala.

Para presentar colecciones nos pedían dibujos bien personalizados, si queríamos podíamos hacer más pierna que mujer, o modelos cabezonas.

6.- ¿Y cuál crees que podría ser un buen intermedio entre el boceto más técnico y el más personalizado?

Pienso que tal vez, el ideal podría ser más o menos como *boceto 3*, pero acompañado de una ficha técnica; o tal vez hacer una mezcla entre *boceto 3* y *boceto 5*, por ejemplo este que tiene un dibujo atrás como sólo líneas que está súper bien.

Igual, por ejemplo en un taller no puedes mostrar solamente un boceto así no más, la idea es que igual tenga la ficha técnica. Aparte los talleres no suelen hacer, o sea las costureras suelen..., cómo que sólo te manejan máquina, y son pocas las que tienen conocimiento de moldaje y ese tipo de cosas, entonces la que no tiene ese conocimiento necesita sin dudas ver el dibujo técnico.

Igual por supuesto, hay personas y personas, por ejemplo a un diseñador los preparan como para que les muestres una imagen y ellos después interpreten el molde, eso también es una opción. Hay personas que se forman más para eso, para ver una imagen y después interpretarla.

Cuando estudiaba, nos preguntaban todos los detalles, uno no podía decir, no esto lo voy a mandar a hacer.

7.- ¿Si en este minuto se mandara a realizar este vestuario, cuál sería el mejor?

O sea, igual depende de adonde los mandes a hacer, por ejemplo una fábrica o taller que se dedique a hacer vestuario en masa, el *boceto 5* probablemente sería el ideal, en cambio por ejemplo llevarlo a un diseñador con su taller de alta costura, yo imagino que igual puedes presentar uno como el *boceto 3*, o incluso uno como el *boceto 4*, porque ellos están más acostumbrados a realizar ese ejercicio, de ver o hacer un dibujo y después ver cómo se hace; por ejemplo a mi me han mandado solo fotos o capturas de vestuario y me dicen : ya, quiero que me hagas esto; y con ver la foto puedo ver cómo hacerlo.

8.- ¿Y qué opinas sobre el hecho de que el realizador pueda proponer? Reiteradamente, en el teatro, las líneas de diseñador y realizador pueden difuminarse, abriendo esa posibilidad.

Igual imagino que en teatro lo más práctico es eso, mostrar el boceto y listo. Imagino por cosas de tiempo igual, o sea, si tienen una presentación tal fecha, tiene que ser como lo más rápido posible. Igual es un mundo diferente, por ejemplo del retail, donde tienes que mostrar como mil fichas técnicas para llegar a hacer la prenda.

¿En el teatro mandan a hacer con diseñadores, con talleres de costura con modistas o similares?

Hay de todo

Igual, probablemente por las características de lo que se pide, el ideal parece ser mandar a hacer con un diseñador.

9.- *¿El medio artístico influye en cómo ves los bocetos?*

En algunos sí. Siento que el de acuarela (*boceto 4*) es muy opaco, aunque como es mi técnica favorita... también uso harta acuarela, pero intento dejar el color bien saturado, pero claro, con otras técnicas es más fácil hacer el brillo, por ejemplo con lápiz mina se puede hacer muy bien el brillo.

En digital aunque sea más tedioso, pienso que es mejor para representar las telas, aunque una buena opción es que, por ejemplo yo hacía una mezcla entre acuarela y dibujo digital, o sea, hacia el boceto en acuarela y después lo pasaba al computador para aumentar el contraste; o cuando tenía que hacer texturas de un tejido grueso por ejemplo, editaba justo esa prenda del dibujo.

Aunque en dibujo igual se ve mejor así como *boceto 3*, a mano. Ver la figura muy cercana a la realidad, como que pierde un poco la belleza del boceto, por eso como te decía, yo creo que una mezcla entre *boceto 3* y *boceto 5* sería el ideal.

10.- *¿Y alguna opinión sobre los lápices de colores a palo?*

O sea, si se sabe manejar bien la técnica se puede, yo creo que en lo personal podría aceptar dibujos así, si tampoco soy tan regodión con los clientes, aunque en otras partes pueden pensar o decir que es muy poco profesional hacerlo con lápiz mina o palo, pero se trata de ver los elementos, pienso que está bien, aunque necesita información adicional, por ejemplo decirme el tipo de telas, como que eso faltaría. Si un cliente llega con un dibujo como *boceto 2* lo acepto igual, si al final uno no puede echar a un cliente por venir con un dibujo regular, al final basta con que me explique las cosas que no quedan claras.

11.- *¿Y en relación al estilo de dibujo, por ejemplo el hecho de que algunos sean más caricaturescos?*

Eeh... yo pienso que agregarle ese elemento está bien, como que le agrega un factor especial a lo propuesto, o sea igual es mi opinión personal, a mi no me gusta hacer dibujos tan realistas, me gusta hacer las piernas más largas, quizás el cuello más delgado, pero igual por una cosa bien personal; otros prefieren hacer un dibujo más realista, otros usan recortes o ese tipo de cosas, al final es decisión de cada uno.

Me acuerdo que cuando estudiaba, era común que aprovechando que el dibujo era digital, varios alumnos trabajaban sobre la foto de un cuerpo.

Independiente del estilo es bueno que aparte tenga los dibujos más técnicos, para que la gente que vea el vestuario pueda hacer los cortes y ese tipo de cosas, pero sí, en general apoyo que se hagan dibujos más estilizados.

Lo ideal, pienso es un dibujo estilizado en el que se puedan identificar los cortes, además de la ficha técnica para reforzar y adjuntar al dibujo.

12.- *En el teatro de suelen usar imágenes de referencia. ¿Qué opinas de eso como medio de información?*

Igual esta bueno eso, sobre todo si la persona no sabe bien cómo hacer un dibujo técnico; aunque para alguien que debe realizar el molde desde cero, la ficha técnica es mucho mejor.

13.- ¿Algo que agregar antes de finalizar?

Al final depende del realizador, si tiene la habilidad de identificar bien a partir de un dibujo solo, o sea, igual es más que nada experiencia por ese lado, pero hay otros que no pueden hacer eso; hay sastres que ya tienen sus mañas y son más estrictos. Al final uno tiene que escuchar al cliente también, no siempre tiene que ser a la pinta mía y también el cliente tiene que tomar ciertas decisiones.

Alejandra Alfageme

Diseñadora con Mención Textil. Docente de Pregrado Departamento de Teatro de Universidad de Chile.

Entrevista realizada el 24 de Julio de 2018

1.- Indícame a grandes rasgos cómo realizarías este boceto. Se le presenta boceto 4.

Lo primero, si yo viera este boceto te preguntaría en qué telas lo realizarías, porque necesito saber si es como un jersey o elasticado o una tela plana. Si es un elasticado no hay problema, me estoy refiriendo al cuerpo, porque lo otro, lo transparente se nota que es otro tipo de cosa. Ahora si tu me dices que es una tela, que por alguna razón no tiene elasticidad y hay que darle forma, tendríamos que partir, no sé bien cómo explicarlo sin intervenir el boceto, pero tiene que llevar cortes, para dar la forma de busto, entallar, forma de cadera y volver acá, o sea, tendría que al menos tener un par de cortes por acá que en el *boceto 4* no están.

Si tu me pasas una tela plana y este boceto, la persona que lo hace tiene que preguntarte dónde estarán los cortes, porque de alguna manera tienes que entallar, ya sea a través de pinzas o cortes, tienes que buscar alguna cosa, esto es como una idealización, pero en la realidad no la puedes hacer si no tiene al lado un boceto técnico o una ficha técnica, que lo puedes presentar así o separado del boceto, donde tu le explicas a la persona la diferencia entre corte y pinza, cuanto le quieres dar de cadera y por ejemplo cuánto tendría que tener acá (refiriéndose a la parte más angosta de la falda), o por ejemplo, no sé si la cadera está abultada o es la cadera de la persona, entonces tendrías que poner ancho de cadera; cuando llegas a la parte baja

de la falda, yo lo puedo interpretar a mi manera, yo creo que esto podría tener unos 30 cm, 40 cm, pero a lo mejor no es lo que tu quieres, entonces este boceto que se ve lindo así, tienes que especificar cuánto quieres dejarle aquí de base, tiene que ir lleno de medidas para que te lo dejen como tu lo quieres.

La parte de abajo, por ejemplo, tampoco se si eso que hiciste (refiriéndose a estrellas y cruces) es efecto de dibujo o son los pliegues de esto, que me parece fuera una especie de gasa, pero esa es mi interpretación, pues los bocetos tendrían que venir con las telas para que la otra persona lo pudiese hacer, y al ver esto preguntaría si va sobre una base circular como medio plato y además pliegue o va en una base recta con pliegue, porque es muy distinto, porque aquí veo que cae mucho más grande atrás; acá yo interpretaría hacer la base así y de aquí empezaría a abrir los pliegues, o sea, esto que son como tablas, ¿son tablas esto?, también preguntaría, si es tabla o es recogido que a veces en el dibujo se pierde y que aquí, bueno acá se puede ver más fácil (refiriéndose al hombro), pero es muy distinto como tu lo haces.

Aquí tiene para ajustar, pero esto te ajusta la cintura , que podría resolver un poco, pero esta forma así, por mucho que la aprietes no te va a quedar esto, porque empezaría a aplastar el busto, y aquí yo no lo veo aplastado, tampoco veo que tenga una marca (refiriéndose al escote), pero por el estilo, por el costado, veo que resaltaste el busto y si tu no haces la pinza y el entalle, y sólo usas el ajuste de atrás lo va a aplastar, no te va a dejar esa forma. Acá también te lo estoy planteando si todo fuera con una tela plana porque es donde hay más complicaciones, este ajuste llega hasta la cintura, ¿pero qué pasa de ahí para abajo?, ¿cómo se lo pone la persona?, porque esto se ve súper angosto, entonces no se como se lo podría poner, o este juste llega hasta más abajo, en eso faltaría más explicación, pero se entiende, o sea, solo falta la ficha técnica que de todas estas conclusiones, que si tu se lo pasas a alguien que va a realizar te lo va a preguntar. Si lo pasas así no más queda una interpretación súper vaga, y lo que tu aquí puedes considerar querer esto, para la otra persona puede ser lo otro, por ejemplo, la parte de abajo de la falda que es como tubo, la decisión de que tan angosta queda abajo uno tiene que decidir, porque puede pasar donde el realizador dice: me quedó súper mal, porque nunca pensé que quería que realmente fuera tan angosta; o habría el problema de que si sigue el boceto tal cual, después la actriz o quien lo use no se puede mover.

Si tu lo mandas a hacer y no tienes la conversación con la persona que lo va a realizar, porque incluso yo al ver el boceto empiezo tiro a preguntarte cosas, pero si lo mandas a hacer y no tienes contacto con la persona, puede interpretarlo como quiera. Bueno, aquí lo elemental es las telas, yo imagino que esto, por el tipo de brillo, puede ser de cuero o tal vez una cuerina, no sé lo que es, o podría ser un algodón, no lo podría tener claro la verdad. Estas me la imagino que pueden ser una gasa o una

tela más dura, pero transparente, para la parte de abajo de vestido, la que es como falda tubo, usaría una tela opaca, cuerina para la parte de arriba y la transparente abajo, aunque como tiene esas crucechitas podría significar que la tela tiene eso o viene de una tela de otro tipo como el encaje, no sé, está difícil saberlo, tal vez usaría de base algo más duro como un tul y después le pondría el encaje arriba, puede quedar súper distinto a como tu realmente lo quieres.

2.- Coméntame tus opiniones e impresiones de los bocetos restantes, en base a su cualidad comunicativa y artística.

Ah claro, aquí ya me doy cuenta de las telas

3.- ¿Cambia percepción de telas y cortes?

Bueno, estos tienen los cortes, *boceto 4* no lo tenía, o lo tenía un poquito indicado, pero no quedaba claro. En todos los demás, este es el que queda más claro y el que sería más lógico (*boceto 5*) y me cambia la percepción, ahora lo veo más claro que en el anterior. Bueno, es una tela brillante y no tan rígida, además ahora estoy completamente segura que lo que veo dibujado es una tela transparente, y como haciendo en el mismo color como un tramado tipo escocés, príncipe de gales y las estrellitas van por encima, a menos que tuvieras una tela muy específica que ya las contenga en sí, porque hay telas que son transparentes y tienen un cuadriculado, pero además tener la cosita de arriba ya se vuelve una tela demasiado específica que existiera y no se que muy importante para ti es eso.

Intentaba que fuese... tal vez en este se nota mucho más (mostrando boceto 3)

Ah brillante, claro en este se nota que es brillo (*boceto 3*), tiene como encima brillo, claro, por ejemplo aquí en *boceto 4*, siempre pensé que era la tela que me hacía pensar que estas cosas podrían ser parte de la tela, al ver esto (*boceto 3*) me queda más clara la tela, y bueno, aquí también me queda más clara (*boceto 5*), aunque aquí me doy cuenta, que además de la tela, de poner esa trama, que no es fácil de encontrar, porque esto va teniendo una trama, ¿te fijas?, haciendo un escocés de alguna manera y además tiene que ser brillante, pero no brillante entera sino que tiene que tener pegado brillitos, una cosa así. Bueno, se nota también en los guantes que es una tela con brillo.

Ahora, entre esta y esta (*boceto 3* y *5*) hay una diferencia, porque tu le estas marcando otro corte, para acinturar más; diría que *boceto 5* usa una tela más rígida que a otra porque necesita más cortes para dar la sensación, esta solo tiene dos (refiriéndose a *boceto 3*) y eso sería suficiente, porque es bajo el busto. Además tampoco me queda claro si esto lo estas poniendo con una cinta arriba, para que se note el corte o es efecto de dibujo, por eso que *boceto 3* y *5* se ven diferentes, *boceto 5* esta como medio técnico en la parte de acá arriba, ¿o tu lo quieres que se vea?, no lo sé, a lo mejor yo creo que si quieres avivarlo con cintas arriba, algo le quieres poner, porque por algo tiene tantos cortes, pues al llevar esto negro, puede ser que quieras ponerle una cinta arriba; porque, por ejemplo para dar esta otra forma del busto, no le pusiste cortes, entonces es raro porque esa parte si necesita cortes para llegar a esa forma, entonces en comparación como los otros se muestran tan marcados, pensaría entonces que los otros se tienen que resaltar; a menos que la tela se elasticada, porque en ese caso tal vez se puede forrar un sostén, o una cosa así. Los cortes para mi, tienen que ser, a mi gusto al menos, el mismo color pero un poco más oscuro, o sea, tal vez estoy pidiendo mucho igual, pero esto o percibo como una cosa muy marcada.

La parte de arriba aparentemente es la misma de abajo, pero sin brillo; y esto puede ser como un rectángulo al que se le hace un recogido, en el principio, donde sale en las copas no tanto y al final que tenga más recogido, aunque eso dependerá más que nada de la caída de la tela, porque si esta no tiene una caída adecuada y es una tela más rígida, habría que hacer como una base media elíptica para que de ese efecto, pero si es una gasa, una tela que cae mucho, no es necesario, por eso que es súper importante saber que telas vas a ocupar, porque esto es una idealización, por ejemplo la falda tubo no le puedo dar si no hay cortes, a menos que sea un lycra, pero no se ve como lycra.

Ahora, aquí también se ve como dos telas distintas (entre *boceto 3* y *5*), esto sopleteado que tiene en degradé hacia abajo, porque aquí se ve totalmente distinto, es otro color, *boceto 3* tiene un rojo y *boceto 5* es más burdeo y se ve que fuese lo mismo pero que estuviese sopleteado, o lo puedes teñir y con tiempo ir sacándolo, hay varias técnicas para darle esa sensación, igual aquí para esta arte de la falda tubo imagino como un terciopelo.

La tela transparente se nota en todos.

El brillo se puede interpretar como otra tela, en *boceto 3* queda claro que es, y aquí podría ser terciopelo, o sea, es lo que imagino igual, lo que me gustaría, pero eso no significa que tu pensaste terciopelo.

Ahora este (*boceto 2*) es distinto a estos, la parte de abajo es otro trabajo, en el resto es como un tipo e cola de sirena, pero en este es como si fuera el trabajo de una gorguera, no sé, si yo veo esto lo haría así, como en una base de plato y además pliegues; bueno termina siendo como otra cosa, no es el mismo diseño, la manera de dibujar es otra y hace que se ve como un diseño diferente. Esto otro no (*boceto 3*), porque está tan armado, en cambio este está demasiado parejo, y la única manera de hacer esto así de parejo es con otro sistema, y además se ve duro, se ve transparente pero duro.

4.- ¿Hay alguno que se entienda mejor o que presente algún problema al momento de interpretar?

En cuanto a tela, estos dos se entienden un poco más (*boceto 3* y *boceto 5*), aunque entre ellos también se ven distintos, porque *boceto 3* tiene el mismo color en la parte superior y en la falda, parecen la continuación de una misma tela, aunque por el efecto del dibujo igual se puede entender que abajo es opaco y arriba brillante, aunque definitivamente comparten el mismo color a diferencia de *boceto 5* que parece un burdeo. Entonces para mi serian, si me los pasaran asi, serian los mas claros de interpretar, por eso mismo, porque se ven un poco más los cortes y se perciben mejor las telas, aunque entre sí sean un poco distintos.

Ahora, en cuanto a la falda, ahí te faltó corte, entonces por esa razón definitivamente tendrías que acompañarlo de una ficha técnica, porque este volumen no lo puedes dar solo desde el lado. También este es más claro en cuanto al largo de la falda (*boceto 5*), en *boceto 4* parece que fuera mucho más largo, porque no se trasluce la pierna.

Mira, yo creo que si te pasan esto, son todos realizables, pero probablemente serían realizables no como tú quieres o te lo imaginaste, porque hay gente que es como bien segura, tu les pasas un boceto y te lo hace, pero a la pinta de ellos. Entonces, en general falta más información de los cortes, el boceto es como para mostrar la idea en general, pero si lo quieres hacer le falta información más técnica y detalles, que aunque aquí están más claros en *boceto 5*, aun le faltaría.

5.- ¿Y qué opinas sobre boceto 1 ?

Mmm, era charol, lo pensé..., era tul, este lo estoy viendo recién, tela brillante... o sea, este que es súper ilustrativo tendría que ir con *boceto 5*, porque aquí ya se que tipo de telas quieres, por ejemplo el charol, yo con el brillo intenté imaginarlo y dije cuerina, tul, estuve cerca pero me confundí con las cruces y pensé que tal vez podría ser encaje.

Popelina, ¿esto?, la popelina es muy delgada, tendría que fusionarla porque es una tela que no tiene rigidez, pero claro, la popelina es fácil de teñir; pero como te digo, la popelina sola jamás te va a quedar como esto, como dicen a veces, quedaría “walala”, por eso para que no te quede así habría que fusionarla para que tenga más estructura.

Boceto 1 es bueno es ese sentido, aunque no podría trabajar con esto solo, porque la muestra de color, o sea, yo no sabría porque en este círculo está la mitad de un color y la mitad de otro. Por eso este (*boceto 1*) acompañando a *boceto 5* o *boceto 3* funcionaria, porque casi ni le presté atención a ese dibujo donde se veía tan infantil, por eso me di cuenta hartito después que tenía escritas las telas.

6.- En la mayoría pretendí que se “leyera” la característica esencial de la tela, como el hecho de si es transparente o brillante; pues al escribir las telas puede ocurrir como ahora, que realmente la popelina es poco rígida, a pesar de que cumple con ser opaca y que se pueda teñir. ¿Qué opinas es mejor?

Antes uno sabía el nombre exacto de las telas, ahora es común que pase que, por ejemplo, uno pide una seda y te pasan algo que llaman pushivo, también pasa que todas las marcas y todos los importadores les ponen cualquier nombre y a veces, exactamente la misma tela se llama de tres formas distintas, y en el fondo no tienen un nombre específico, o sea igual hay nombres genéricos que uno ya ubica, porque antes tu ubicabas los terciopelos, pero ahora uno pregunta por terciopelo y te pasan otras cosas que tengan pelito cortito, entonces más que el nombre es mejor fijarse en la textura, la rigidez o que tanto algodón tiene, ese tipo de cosas. Así que realmente, probablemente debe ser como un intermedio, hay cosas que debes tener claras, pero tal vez si, por falta de conocimiento no sabes cómo solucionar algo, eso lo puedes consultar con quien realiza a ver si conoce algo que sí pueda servir.

7.- Y en cuanto al estilo de dibujo, ¿el hecho que boceto 1 sea más infantil influye?

Claro, porque cuesta, o sea, diseñar para cosas más infantiles, como que las estructuras son otra cosa, o sea, este dibujo es otra cosa. Si me pasas este boceto imagino una cosa de niños, como una obra infantil, cambia mucho la sensación de charol o los brillos, como que no se alcanza a captar al personaje, según yo este (*boceto 5*) capta mejor la esencia del personaje, como que tiene más relación, porque, por ejemplo en *boceto 2* me imagino más como monito animado, como la sirenita o algo así. Esta, la que tiene todas las telas, *boceto 1*, es ilustrativa para ver las telas, pero no capta la esencia de lo que es, además la forma de la falda, si se la presentas a alguien puede que le de una estructura más angular, no va a quedar redondeada como se percibe en el resto, quedará más como diamante, y el volumen de los hombros se pueden confundir como que fueran alitas de un bichito, entonces, como parece una niña, se ve casi como si el vestido aludiera tal vez a una mariposa, porque los hombros no caen, quedan paraditos.

8.- ¿Tienes una idea sobre el tipo de personaje que es?

Es que, al ver estos (*bocetos 1 y 2*) me da la idea de un personaje infantil, una niña o un personaje de cuento. Este me lo imagino como la sirenita (*boceto 2*), pero esto al ser tan rígido se me va más a una cosa como de disfraz.

El que me mostraste (*boceto 4*) lo veo como un personaje sexy, no sé, de otra época, como que podría haber llegado a ser alguien real.

Boceto 5 me lo imagino como una joven que es una cantante nocturna de un bar, que está así como ya al final, porque se ve como ojerosa, como después del traspase.

Esta (*boceto 3*) por la pose, la forma de las piernas y la cara en realidad, y esto tan exagerado (en referencia a la inclinación de la pose) como que la veo más de cómics, como que no alcanza a tener la intensidad de este (*boceto 5*), en este puedo captar un personaje bohemio, pero en *boceto 3*, no sé, por su rostro probablemente queda muy "liviano". En *boceto 5* me la imagino entrando al bar, cantando, con los guantes largos, como evocando épocas antiguas.

9.- ¿Y esa deducción se puede extrapolar a la obra?

Sí totalmente, o sea, al ver esto pensaría que es una obra para niños (en referencia a *bocetos 1 y 2*), en cambio *boceto 5* me la imagino como una obra más densa, esta (*boceto 3*) es como de una obra más alegroña, más cómica.

Estos (*boceto 4 y 5*) me los imagino más como personajes, como que me dan una sensación de personaje similar; puede que sea por la cara de este (*boceto 5*), su intensidad, y este (*boceto 4*) por el énfasis en la boca, lo que me sugiere eso que es una cantante.

10.- *¿Si todos tuvieran ficha técnica todos serían realizables?*

Si completamente, aunque así como hiciste con algunos, pondría el dibujo de la espalda completa en el boceto, aunque sea chiquitito, para no dejar dudas.

A espera, esto es como un corsé arriba, bueno siendo ese el caso la falda tendría que llevar un cierre atrás o al costado..., claro aquí se ve un poco el cierre (*boceto 5*) ¿y como es atrás, esto que es abierto?, pareciera que es tul

En realidad lo pensé como la misma tela del corsé, haciendo una tapa.

Entonces eso falta dibujarlo, porque pareciera que es la continuación del tul; aquí ya me queda más claro en realidad. Claro, en *boceto 3* por la unidad de color parece un vestido entero casi; y puedo deducir mejor que es un corsé con los dibujos que muestran la espalda.

11.- *¿Algo que agregar antes de finalizar?*

Como me comentaste antes, pensando como cuando no hay mucho tiempo para realizar bocetos, o por alguna razón no quieres intervenir el boceto anterior, una opción es calcar el boceto, y en el calco dibujar todas las líneas de corte y describir las medidas. No es necesario presentar el molde, pero por lo menos donde quieres los cortes, para así poder deducirlos, para que no salgan cortes raros, pues el cuerpo está lleno de curvas.

CONCLUSIONES.

Expresarse a través del dibujo es una acción que ha acompañado a la humanidad desde sus primeros años de desarrollo, tanto desde una perspectiva histórica como individual, es una gran herramienta de comunicación, que puede ser tanto sentimental o explicativa, o contener ambas propiedades; particularmente el boceto, cómo se configura dentro de un proceso creativo y técnico para realizar algo más, se caracteriza por poseer en sí estas dos propiedades, especialmente cuando este se inscribe desde el campo de las artes o el diseño.

Esta ambivalencia presente en el boceto puede afectarse dependiendo de la etapa de desarrollo en la que este se encuentre, pues un borrador o un croquis probablemente contengan en sí rasgos más sentimentales y expresivos, mientras que, por el contrario, un estudio tendrá elementos más concretos y técnicos; por esa razón un boceto, que como definimos anteriormente, se considera justo el paso anterior a cualquier obra terminada, debe tener esta ambivalencia relativamente equilibrada, para entregar la mayor cantidad de información, tanto desde el plano sentimental a como desde el técnico. En el caso del boceto de vestuario, este puede encontrarse en cualquier etapa de dibujo, desde un esbozo a una ilustración, porque se consideraría boceto cualquier dibujo anterior a que se realice en tela, por esta razón es necesario intentar equilibrar la ambivalencia para que su lectura e interpretación sea óptima.

Debido a la necesidad de estudiar y registrar que despertó durante el siglo XVI se inicia la tenencia de los “libros de vestuario”, que eran tomos recopilatorios de ilustraciones y grabados mostrando las variadas vestimentas que se utilizaban en diferentes regiones, considerando también una descripción del nivel económico y profesión. Estas ilustraciones configuraron el formato que se utiliza hasta hoy en día para realizar y exponer un boceto de vestuario, es decir: cuerpo completo de proporción realista, en tres cuartos o de frente, haciendo un pose y con la descripción o nombre del personaje. Aunque es posible esta forma ya se haya incorporado con anterioridad debido a lo intuitiva y eficiente que resulta para los bocetos de vestuario, estos son los registros concretos desde donde se puede observar el modelo.

El boceto de vestuario, aparte de su forma básica, ha mostrado a través de los años ciertas tendencias en cuanto a materialidades, la tinta, el guache o aguada y la acuarela parecen ser las más utilizadas, mientras que los trazos de estructura suelen realizarse con tiza, carboncillo o grafito. Sin embargo estas materialidades no constituyen una regla primordial, principalmente corresponden a las más populares, probablemente por su disponibilidad, y que eventualmente constituyeron una base metodológica común de enseñar a través de los años; pues finalmente, los bocetos de vestuario pueden expresarse de tantas maneras diferentes como tantos artistas y diseñadores haya, sobre todo con la aparición de nuevas tecnologías,

materiales y tendencias, como vimos anteriormente con la influencia de las Vanguardias; e incluso aunque los autores y diseñadores sigan el modelo o las materialidades usuales para realizar un boceto de vestuario, sutilezas como su línea y trazo marcarán la diferencia. Otro elemento que comienza a aparecer en el boceto través de los años es la aparición de descripciones, telas, colores, medidas, acotaciones, etc; los elementos que generalmente encontramos en el documento complementario, la ficha técnica, empiezan a incorporarse en el espacio del boceto de vestuario.

Ahora, es bueno recordar el escenario planteado para la realización de esta memoria, que se centra principalmente en una producción en dónde hay poco tiempo de realización y poca comunicación. Es en este contexto donde inicia la búsqueda por encontrar metodologías que ayuden, en primera instancia a utilizar menos tiempo en la realización del boceto, al proponer realizar un boceto único que sirva tanto de forma expresiva como técnica; y posteriormente, que ayuden al realizador para interpretar mejor, en caso de que deba tomar alguna decisión, para que esta sea acertada.

Las metodologías expuestas durante el Capítulo tres de esta memoria se centran principalmente en cómo realizar el modelo base visto durante la historia del boceto, es decir un cuerpo y rostro proporcionado, incentivando a incluir el maquillaje o elementos particulares, exponiendo al personaje con una pose; además se agregan elementos como la modificación corporal. Esto adicionalmente en conjunto a varias técnicas para ilustrar diferentes telas y materiales, las cuales se concentran en las características principales como el peso, la rigidez, el nivel de transparencia, el nivel de reflexión o absorción de luz, entre otros; principalmente porque integrar una técnica por cada tela resultaría engorroso y poco práctico, pues hay telas cuya diferencia es tan sutil que ilustrar esa diferencia sería poco perceptible, y terminaría significando un esfuerzo inútil. Así al combinar las diferentes características se puede llegar como conclusión de la interpretación a grupo posible de telas, lo cual puede resultar beneficioso si nos encontramos en el caso donde hay que reducir el costo, pues basta con elegir la opción más barata de ese grupo de telas, o por si nos hallamos en una situación donde la tela que pretendíamos para el vestuario está agotada y debe reemplazarse. También se ven dentro de estas metodologías la integración de información de los cortes, al menos los básicos y otros elementos descriptivos, que suelen corresponder a la ficha técnica, como puede ser descripción de colores, telas o texturas.

Al poner a prueba estas metodologías con los entrevistados, se desprende que cualquier estilo de dibujo o medio artístico puede usarse y ser interpretado para su eventual realización; siempre y cuando estos vengan acompañados de información adicional, que se puede constituir en una ficha técnica aparte o puede inscribirse junto al mismo boceto. De no ser así es muy probable que el realizador quede con dudas, y al no obtener instrucciones, estas quedan a manos del realizador para manejar, generando espacio para un error. Aunque esto mismo puede no ser un problema si parte del proceso implica que el realizador

puede proponer, ya sea los detalles, materialidades o cortes de la visión general del diseñador, en cambio si se busca que el vestido quede exactamente igual a cómo lo ambiciono el diseñador, la información adjunta que debe llevar el boceto necesita ser increíblemente detallada; sobre todo en el escenario donde hay poca comunicación y tiempo.

A pesar de que si bien con la información complementaria adecuada, cualquier boceto podría realizarse, es necesario hacer notar que hay estilos de dibujos que poseen una gran carga cultural; en este caso se vio representado en bocetos que visualmente apelan a elementos más caricaturescos o a dibujos animados que suelen enfocarse a un público más infantil, pues estos mismos por verse dentro de estos contextos, tienden a representar inexperiencia o verse más *amateur*; también pueden representar una lectura extra por parte del realizador, en este caso, creer que la obra es para un público infantil, o estimar que el mismo estilo es parte de la propuesta en general, así si el estilo de dibujo contempla una figura con una cabeza desproporcionadamente grande, suponer que el personaje usa una máscara. Y en este sentido es bueno aclarar de inmediato si es simplemente un estilo de dibujo o una propuesta completa al momento de presentar el boceto, tanto al director, productor, actor o realizador.

Y así mismo ocurre con los medios artísticos, materiales utilizados frecuentemente en contextos más infantiles, como en el caso de los materiales que suelen solicitarse durante la enseñanza básica, como lápices de colores, lápices de cera o témpera, y que por lo general no suelen tener una gran calidad, pues suelen disminuir elementos como la pigmentación para reducir su costo. Este tipo de materiales pueden dar la impresión de que la persona quien realizó el boceto se perciba como un aficionado, aunque esto se ve de manera más sutil; pues finalmente, en base a la apreciación de los entrevistados se infiere que, de haber utilizado el medio artístico con mayor destreza, se hubiera interpretado mejor, como cuando se hizo la observación de la textura que dejan los lápices de colores, de haber pintado una superficie más lisa con estos no habría problema, o poner más saturación en la acuarela. Además los entrevistados también advirtieron que, en cuanto a materialidades, para realizar un boceto de vestuario, lo mejor es mezclar técnicas para integrar distintos efectos, ya sea variados niveles de saturación, sombra, iluminación o incluir de manera más fácil texturas; entonces cuando un boceto de vestuario integra en sí las diferencias de cada medio artístico y las aprovecha para expresar diferentes sutilezas, este boceto puede otorgar una mejor interpretación.

Ahora, en relación a las metodologías expuestas, se puede concluir que la percepción de los materiales y telas varía dependiendo de la técnica escogida para realizar el boceto, en general, boceto 3 y boceto 5 fueron aquellos que tuvieron resultados más positivos al enfrentarse a las interpretaciones, pues elementos como el brillo, la opacidad y la transparencia por separación de hebras se comprendía mejor; y coincidentemente estos son los bocetos que incluyen más variación en cuanto a técnica, pues, boceto 3 se realizó en su mayoría con plumones, pero también se intervino con agua, grafito, glitter y lápiz de color; mientras que boceto 5, si bien está realizado en digital, se utilizaron diferentes tipos de pinceles y herramientas

como la plumilla, el aerógrafo y lápiz pastel modificado, coincidiendo así con lo expuesto por los entrevistados al declarar que mezclar técnicas es mejor para lograr diferentes efectos.

Considerando que *boceto 5* era la base que contenía en sí todas las metodologías bien aplicadas, se puede estimar que este ejercicio obtiene un resultado positivo, al ser el boceto escogido por los entrevistados como el más comprensible e interpretable en cuanto a materialidades y forma. Aunque es necesario destacar una metodología en particular que fué difícil de interpretar, sobre todo en *bocetos 2, 4* y a veces en *5*, que tiene relación con el brillo “granulado” de elementos reflectantes pequeños, presente en los guantes y la parte inferior de la falda del boceto, pues esta metodología, sobre todo cuando es aplicada con poco contraste o con menor control del tamaño, produce un efecto más relacionado a una textura, haciendo creer a algunos entrevistados que en vez de brillo podría tratarse de un encaje; en este caso, la mejor solución para evitar eso es lo visto en *boceto 3*, donde el brillo se incluye de manera directa y no deja espacio a dudas. También cabe destacar el hecho que en *boceto 4* aparecía la información de telas, aunque este procuraba que pasaran relativamente desapercibidas para no perder su “calidad estética”, esto terminó siendo contraproducente, pues al integrar la información de manera sutil, desapareció, sólo algunos entrevistados notaron que este boceto contenía palabras, por ende se deduce que la información a integrar, es mejor, esté a la vista y sea clara, en caso de que se busque no “romper” con la estética del dibujo, hay que hacer un paso extra e integrar la información de manera especial, pero clara, por ejemplo, usando una tipografía particular.

Es necesario aclarar que no todas las metodologías expuestas en el capítulo se pusieron a prueba, mas considerando que, como se mencionó anteriormente en el Capítulo cuatro, esta muestra de entrevistas no alcanzaría a constituir un experimento legítimo para establecer con exactitud las metodologías que resultan infalibles; se pretende más que nada concientizar sobre todas las posibles interpretaciones que puede otorgar un boceto de vestuario, y en base a eso, el resto de metodologías sirven como el registro de una experiencia, que pueden ayudar de igual forma, ya sea en el caso de aprender a ilustrar algo en particular, o tomarla como base y agregar en esta tu propia particularidad.

Es imprescindible mencionar también que, la interpretación de un boceto de vestuario se ve bastante influenciada por el bagaje artístico y cultural del propio realizador. En este pequeño ejercicio pude notar que el entrevistado más joven no tenían conflicto con bocetos que tuviesen estilos más caricaturescos; los que le seguían en edad admitían que este no era un problema, pero pensaban que quien lo realizó era alguien más aficionado; y para quién tenía más edad el estilo caricaturesco presentó un conflicto al distorsionarse su impresión de la obra y personaje. Esto puede indicar en principio la diferencia generacional, en este caso, de que ahora los dibujos animados también son consumidos por adultos, por ende estilos de dibujo de estas características son más aceptables en los adultos jóvenes. Así mismo, algunos entrevistados , al enfrentarse a los bocetos y

deducir que la tela de la falda en degradé era opaca, apuntaron al terciopelo admitiendo que eso se imaginaban porque sería la tela que les gustaría, o les llamaban la atención estilos de dibujos más estilizados y expresivos, aunque estos mismos no fueran los óptimos para interpretar.

Este tipo de variables es difícil de controlar, por esa razón, un paso extra para evitar errores dentro de la interpretación y realización de un boceto, consiste en generar una red o equipo de trabajo al que acudir constantemente, en donde ambas partes, diseñador y realizador, puedan compartir información o apreciaciones, y así aprenderse sus particularidades de estilo, para que la interpretación sea más fácil de hacer o por si hay un detalle indefinido, que el realizador pueda solucionarlo; así que conocerse y comunicarse es clave.

Para finalizar, considerando el contexto en el que se planteó esta memoria, donde hay poco tiempo y comunicación; y así responder a la pregunta de si ¿es factible encontrar diferentes técnicas, aplicaciones o “atajos” que permitan mejorar la calidad de un boceto a la hora de su interpretación? se concluye positivamente que la metodología más efectiva de todas se centra principalmente en la información complementaria que suele encontrarse en la ficha técnica, pero que al presentarse con el boceto otorga una lectura más rápida, si esta información está legible, independiente el estilo de dibujo o la técnica de coloreado, es posible realizar el boceto. Sin embargo hay detalles que conviene aclarar desde un principio, como si el estilo de dibujo responde a una particularidad del diseñador o si es parte de la propuesta, en caso de no existir contacto alguno esta información se puede anotar como una acotación dentro de la ficha técnica; lo que lleva a plantear también que, si bien el estilo o técnica artística de un boceto, no debería influir negativamente si se encuentra toda la información, ciertamente el nivel de información requerida va a variar, si se presenta un boceto con proporciones realistas, es más fácil deducir las medidas que se corresponden en la ficha técnica y visualizar la imagen final, en cambio un boceto desproporcionado deberá aclarar primero si es estilo o propuesta, luego integrar más medidas para evitar una mala interpretación, en caso de que algo se vea más largo de lo que realmente pretende ser; así ocurre también si un boceto no está coloreado, o no tiene ningún detalle de los cortes. Por esta razón, las metodologías expuestas que se relacionan principalmente a cómo ilustrar un cuerpo, telas y materiales pueden ayudar a complementar cuando alguna información no queda de todo clara, por ende más que ser definitivamente eficaces, ayudan a reducir la posibilidad de que se produzcan errores ante diferentes escenarios. Y ante la apreciación de La Motte, de realizar dos bocetos de vestuario, uno más conceptual y el otro más técnico; se infiere que, ante la situación planteada de tiempo escaso, es mejor realizar sólo un boceto e independiente de la cantidad de aspecto expresivo o técnico que posea, sobre este mismo intervenir con la información complementaria que falte.

Si bien el contexto planteado se centra en el poco tiempo de producción, y por ende la poca comunicación; lo más eficaz al final es sacrificar tiempo para tener más reuniones y pruebas de vestuario y así obtener un resultado óptimo, porque si algo sale mal durante el proceso, esto mismo confiere una pérdida de tiempo al intentar solucionarlo, y aunque las metodologías planteadas en esta memoria pueden ayudar a bajar la posibilidad de cometer errores, la comunicación sigue siendo el método más eficiente de todos.

BIBLIOGRAFÍA

Acha, J (1999). *Teoría del dibujo. Su sociología y su estética*. México: Ed. Coyoacan

Anónimo (2001) *History of Art, from Paleolithic Age to Contemporary Art: Giuseppe Arcimboldo*. Recuperado de http://www.all-art.org/early_renaissance/arcimboldo01_biography.html, consultado el 10/05/2018

Buser, T (2011). *History of Drawing*. Recuperado de <http://historyofdrawing.com> el 21/07/2017.

Calderón, M (2009). *El diseño de vestuario en cine: Superficie textil y paleta cromática del diseño de vestuario en relación a la fotografía cinematográfica*. Memoria de título no publicada. Universidad de Chile. Santiago.

Catalá, M (1988). *Condicionamiento del boceto de vestuario en relación a las artes de representación*. Memoria de título no publicada. Universidad de Chile. Santiago.

Chile Valora (2017). *Perfil competencia realizador/a de vestuario*. Recuperado de <http://www.chilevalora.cl/index.php/PerfilCompetencia/verPerfil/Competencia/idPerfil/842/idSector/34/idSubsector/152> el 26/06/2017

Ching, F (1990). *Drawing. A Creative Process*. New York: John Wiley and Sons, Inc.
ISBN: 0-471-28968-x

Cleary, C (2014). *The Stones Cry Out: Cave Art & the Origin of the Human Spirit, Part 1*. Recuperado de www.counter-currents.com/2014/01/the-stones-cry-out-part-1/ el 20/08/2014.

Cruz, P (2012). *El dibujo: Proceso creativo y resultado en la obra contemporánea*. Tesis de Licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima

Echarri, M; San Miguel, E (1998). *Vestuario Teatral*. De la colección de cuadernos de técnicas escénicas. Ciudad Real, España: Ñaque Editora.

ISBN: 84-89987-05-x

Escalona, M (2005). *Análisis comparativo a las Metodologías de creación y producción de los diseñadores teatrales en los distintos formatos escénicos en Chile*. Memoria de Título no publicada. Universidad de Chile. Santiago.

Gombrich, E. H (1950). *La Historia del Arte*. México D.F : Ed. Diana (15º Edición, 1989).

ISBN: 968-13-3200-8

González, C (2016). *Aprende la diferencia entre un sastre, una modista, una costurera y un diseñador*. Recuperado de <https://www.fashoop.com/blog-de-moda/diferencia-sastre-costurera-modista-disenador.html-modista-disenador.html> el 15/07/2017

Herrero, L (2008). *El boceto: Transgrediendo la intimidad de cuadernos de notas y diarios*. Trabajo teórico no publicado. Universidad Nacional de Tucumán. Argentina

Hogarth, B (1995). *Dynamic Wrinkles and drapery*. New York: Watson-Guptill publications.

ISBN: 0-8230-1587-4

Huaixiang, T (2004). *Character Costume figure drawing: Step by step methods for theatre costume designers*. Burlington, USA: Focal Press

ISBN: 0-240-80534-8

Ingham, R; Covey, L (1980). *The costume technician's handbook*. United States of America: Heinemann Drama, Third Edition 2003.

ISBN: 0-325-00477-3

La Motte, Richard (2001). *Costume design 101: The art and business of costume design for film and television*. United States of America, Michigan: Michael Wiese Productions.

ISBN: 0-941188-35-3

Missuto, G (2007). *Diseño no es moda y moda no es diseño de indumentaria. Una mirada contrastiva*. Trabajo no publicado. Universidad de Palermo. Buenos Aires.

Potter, Norman (1989). *¿Qué es un diseñador? Cosas, lugares, mensajes*. Londres: Hyphen Press. Traducción por Cruz Pardo, edición 1999. ISBN: 84-493-0657 4

Rodríguez, S (2009). *El boceto entre el diseño y la abstracción: Discrepancias y concordancias en la interpretación gráfico-plástica de la idea*. Tesis Doctoral. España: Editorial de la Universidad de Granada. ISBN: 978-84-692-3889-9

Scott, R (1951). *Fundamentos del diseño*. Buenos Aires: Editorial Victor Larú. Traducido por Marta del Castillo, edición 1970 ISBN: 0898740401

Sierra, M (2014). *El Diseño de Vestuario Teatral: de Buontalenti a Diaghilev*. España, Madrid: Editorial Síntesis S. A., edición 2017 ISBN: 978-84-9171-012-7

Solano, A (2005). *La enseñanza del boceto como objeto de diseño*. Capítulo de tesis no publicada: Características del boceto como objeto de diseño (Permanencias Posmodernas), Universidad Iberoamericana. Puebla, México.

Stahl, L (1962). *Producción teatral*. México, DF: Editorial Pax-México, Librería Carlos Cesarman, S.A. Traducido por Nancy H. Moreno, edición español 1968

Tompkins, J (1969). *Stage costumes and how to make them*. London: The Pitman Press. ISBN: 0-27301162-6

Pignatti, T (1982). *El Dibujo: De Altamira a Picasso*. Madrid: Ediciones Cátedra.

Weigel, H (1577). *Trachtenbuch* (Libro de vestimentas), Nuremberg. Libro original conservado por Trinity College, Cambridge (ref: L.11.33). Recuperado de <http://www.fitzmuseum.cam.ac.uk/gallery/treasuredpossessions/discover/costumebook.html>

REFERENCIAS

Capítulo 2.1; Boceto, Términos Correlativos y Definición.

Página 19:

2.1 Corot, C. *Paisaje con figura cubierta*, 1860. Museo del Louvre, París.

Página 20:

2.2 Rafael Sanzio. *Madonna y niño*, s.f. Museo Británico, Londres.

Página 21:

2.3 Delacroix, E. *León agazapado con una liebre entre sus patas*, 1851. Galería de arte de Bremen.

Página 22:

2.4 Verrocchio, A. *Estudio de infante*, 1470. Museo del Louvre, París.

2.5 Leonardo Da Vinci. *Estudio de drapeado para una figura sentada*, circa 1470-1475. Museo del Louvre, París.

Página 23:

2.6 Van Gogh, V. *Abedules desmochados*, 1884. Museo Van Gogh, Amsterdam.

Capítulo 2.2, Recapitulación histórica del Boceto: *Inicios y Evolución del Boceto*

Página 30:

2.7 Decq, G. *Pared en Caverne du Pont-d'Arc*, s.f. Extraído de https://www.minube.com/fotos/vallon_pont_darc--c369781#gallery-modal

2.8 Horcajuelo, G. *Un visitante observa los animales en 'Caverne du pont d'Arc*, 2015. Extraído de © Telegraph Media Group Limited 2018

Página 31:

2.9 Anónimo. *Faraón dando una estocada a un león*, circa 1186–1070 a.C. Museo Metropolitano de Arte

Página 32:

2.10 Anónimo. *Dibujo escalado de jeroglíficos*, circa 1479–1458 a.C. Piedra caliza y tinta. Museo Metropolitano del Arte

2.11 Anónimo. *Ostracon de Senenmut*, circa 1473–1458 a.C. Simon Hayter (fotografía). Extraído de <http://www.ancient-egypt.co.uk/metropolitan/pages/Picture%20143.htm>

Página 33:

2.12 Anónimo. *Aquiles y Ajax involucrados en un juego*, circa 540 - 530 a.C. (se cree el autor se llamaba Exekias) Museo del Vaticano, Roma.

Página 34:

2.13 Entímidas. *Guerrero ciñendo la armadura*, circa 510 - 500 a.C. Antigua colección Nacional y Gliptoteca, Munich.

2.14 Serie de Nicómaco. *Discobolus, juez y atleta*, circa 321-320 a.C. Lado B de una ánfora. Museo del Louvre

Página 35:

2.15 Policleteo. *Doríforo*. Copia de finales siglo II a principios de siglo I a.C. Museo Arqueológico Nacional de Nápoles. Fotografía por © Museo Nacional de Bellas Artes, Argentina (2011)

2.16 Lisipo. *Apoxiomeno*. Copia romana en mármol de la Primera Era Imperial, original en bronce, circa 320 a.C. Proveniente de Trastevere, Roma. Fotografía por Marie-Lan Nguyen (2009)

2.17 Praxíteles. *Hermes con el niño Dioniso*, s.f. Copia de mármol, Museo arqueológico de Olimpia, Grecia. Fotografía por Roccuz (2006)

Página 37:

2.18 Anónimo. *San Mateo* [Pintura], circa 816-823. Evangeliario manuscrito de Ebbon, probablemente pintado en Reims. Biblioteca Municipal, Epernay.

Página 38:

2.19 Anónimo. *Retrato de San Mateo*, siglo XVII. El libro manuscrito de Kells. Biblioteca de la Universidad de Trinity, Dublín.

2.20 Anónimo. *Los símbolos de los cuatro evangelistas*, siglo XVII. El Libro manuscrito de Kells. Biblioteca de la Universidad de Trinity, Dublín.

Página 39:

2.21 Villard de Honnecourt. *Álbum de bocetos y diseños*, página 37 y 38, circa 1201-1300. Biblioteca Nacional de Francia.

Página 40:

2.22 Anónimo. *Santos Gereón, Vilimaro, Gall y el martirio de santa Úrsula con sus 11000 vírgenes*, circa 1137-1147. Calendario manuscrito. Biblioteca Comarcal de Württemberg Stuttgart.

Página 41:

2.23 Anónimo. *Los moros que intentaron destruir una imagen de la Virgen*, circa 1280. Cantigas de Santa Maria, pieza N° 99. Real Biblioteca del Monasterio de San Lorenzo de El Escorial, España.

Página 42:

2.24 Giotto di Bondone. *Leyenda de San Francisco: 4 Milagro de crucifijo*, circa 1297-1299. Basílica Superior de San Francisco de Asís, Italia.

Página 43:

2.25 Giotto di Bondone. *Los siete vicios: Desesperación*, circa 1306. Capilla de los Scrovegni. Padua, Italia.

2.26 Giotto di Bondone. *Los siete vicios: Envidia*, circa 1306. Capilla de los Scrovegni. Padua, Italia.

2.27 Giotto di Bondone. *Los siete vicios: Necedad*, circa 1306. Capilla de los Scrovegni; Padua, Italia.

Página 44:

2.28 Anónimo. *Cristo entre los doctores y Una cacería de halcón*, circa 1310. Salterio de la Reina María. Biblioteca Británica, Londres.

Página 45:

2.29 Francesco d'Antonio di Bartolomeo. *San Ansano*, siglo XV. Del libro: La gran era del Fresco, de Giotto a Pontormo. Escaneado por © 2018 Drawing Seeing

Página 46:

2.30 Spinelli, P. *Crucifixión*, circa 1445-1448. Palazzo Comunale; Arezzo, Italia. Fotografía por © Comune di Arezzo

Página 47:

2.31 Giovannino de Grassi. *Ciervo, Liebre, Lobo y Leopardo*, circa 1389-98. Biblioteca Cívica de Ángel Mai, Italia.

Página 48:

2.32 Pisanello. *Liebre*, circa 1430-32. Acuarela sobre tiza negra. Museo del Louvre, París.

Página 49:

2.33 Pisanello. *Estudio de tres hombres colgados, enano y cabeza de niño*, circa 1434-38. Pluma y tinta sobre punta de metal, 28.3 x 19.3 cm. Museo Británico, Londres.

2.34 Mantegna, A. *Cristo en la columna*, circa 1465-70. Pluma y tinta, 23.4 x 14.4 cm. Trustees, Home House Society, Londres.

Página 50:

2.35 Michelangelo, *Tres figuras* (probablemente estudiando a Masaccio), circa 1496. Pluma y dos tonos de tinta, 29.0 x 19.7 cm. Museo Albertina; Viena, Austria.

2.36 Spinelli, P. *Hombre desnudo en escorzo*, circa 1440. Pluma y tinta sobre papel, 10.3 x 18.6 cm. Galería Uffizi, Florencia.

Página 51:

2.37 Pollaiuolo, A. *Hombre desnudo visto de frente, lado y espalda*, circa 1465. Lápiz y tinta café, con restos de aguada e incisiones con lápiz. Museo del Louvre, París

2.38 Hans Holbein el Anciano, *Hoja de estudio con siete manos*, circa 1502. Punta de plata en papel preparado azul-gris, 14.1 x 10.0 cm. Kupferstichkabinett (Museo de Dibujos y Grabados), Berlín.

Página 52:

2.39 Taller de Benozzo Gozzoli. *Hombre desnudo*, circa 1460. Punta de metal con resaltes de blanco sobre papel preparado morado-rosado, 22.6 x 15 cm. Museo Británico, Londres.

2.40 Spinelli, P. *Dibujo del mosaico perdido de Giotto*, circa 1420. Original llamado Navicella. Museo Metropolitano de Arte, Nueva York.

Página 53:

2.41 Michelangelo, *Estudios para la Sibila Libia*, circa 1511-1512. Tiza roja, 28.9 x 21.4 cm. Museo Metropolitano de Arte, Nueva York.

2.42 Michelangelo, *Sibila Libia*, circa 1511-1512. Fresco, Capilla Sixtina, Roma. Fotografía por The Yorck Project (2002).

Página 54:

2.43 Leonardo da Vinci. *Músculos del brazo, hombro y cuello*, circa. 1510-1511. Pluma, tinta y aguada, 29 x 20 cm (cada hoja). Biblioteca Real de Windsor, Reino Unido.

Página 55:

2.44 Van Calcar, J. *Ilustración Segunda e Ilustración Novena*. De humani corporis fabrica libri septem (De la estructura del cuerpo humano en siete libros), Libro II: *Músculos* Página 174 y 194. Andrea Vesalio Edición de 1543. Digitalización por La Biblioteca Humanista Virtual.

Página 56:

2.45 Bellini, J. *La decapitación de Juan Bautista*, circa 1450. Punta de plomo y tinta. Museo del Louvre, París.

Página 57:

2.46 Mantegna, A. *Santiago camino de se ejecución*, circa 1455. Fresco destruido; antiguamente en Iglesia de los Eremitani; Padua, Italia. Imagen por © CVA - EHAÍ.

2.47 Lippi, F. *Triunfo de Santo Tomás de Aquino*, circa 1488. Pluma y tinta café con aguada, 29.1 x 23.9 cm. Museo Británico, Londres.

Página 58:

2.48 Mantegna, A. *Lamentación sobre Cristo Muerto*, circa 1470-1474. Témpera sobre lienzo, 68 x 81 cm. Pinacoteca de Brera; Milán, Italia.

Página 59:

2.49 Schöngauer, M. *La Tentación de San Antonio*, circa 1470-1475. Grabado, 29,1 x 22 cm. Museo Metropolitano de Arte, Nueva York.

2.50 Durero, A. *La revelación de San Juan: 4, Los cuatro Jinetes del Apocalipsis*, circa 1497-1498. Grabado en madera, 39 x 28 cm. Staatliche Kunsthalle (Galería de Arte Estatal), Alemania. Imagen por © Web Gallery of Art.

2.51 Holbein, H (joven). *Serie Danza de la Muerte: El Emperador*, circa 1523-1526. Publicado en 1538. Galería Nacional de Arte, Washington DC / Colección Rosenwald. Imagen de © 2018 iStockphoto LP.

Página 60:

2.52 Leonardo da Vinci. *Bocetos de composición par la Virgen adorando el niño Cristo, con y sin el infante San Juan Bautista; Diagrama de una proyección en perspectiva*, circa 1480-85. Punta de plata y pluma con tinta café, en papel preparado rosa, 19.3 x 16.2 cm. Museo Metropolitano de Arte, Nueva York.

Página 61:

2.53 Correggio, A. *Virgen sentada en las nubes con putti* (niño alado), s.f. Dibujo manierista, rescatado de <http://en.wahooart.com/@@/8EWCHE-Antonio-Allegri-Da-Correggio-Madonna-seated-on-clouds-with-putto>

2.54 Eyck, J. *Retrato de un hombre desconocido*, circa 1435-1440. Dibujo hecho con punta de plata, 21.2 x 18 cm. Kupferstichkabinett (Museo de Dibujos y Grabados), Berlín.

2.55 Parmigianino. *El portador del estandarte*, circa 1530. Tinta sobre trazas de tiza blanca, 26.5 x 19.8 cm. Museo Británico, Londres.

2.56 Tintoretto. *Arquero*, circa 1580. Carboncillo, 32.2 x 20.7 cm. Galería Uffizi, Florencia.

Página 62:

2.57 Veronese. *Virgen y niño rodeados por seis ángeles*, circa 1560. Pluma y aguada, realzado con blanco, en papel preparado azul-gris, 37.7 x 28.9 cm. Museo de Louvre, París.

2.58 Barocci, F. *La Virgen y el niño se aparecen a los Santos Francisco y Juan Bautista*, circa 1560. Museo Británico, Londres.

2.59 Durero, A. *Retrato de la madre del artista a la edad de 63 años*, 1514. Carboncillo, 42.1 x 30.3 cm. Kupferstichkabinett (Museo de Dibujos y Grabados), Berlín.

2.60 Goltzius, H. *Retrato de Giovanni Bologna*, 1591. Tiza negra y roja, repasado con café en algunos lugares, 37.0 x 29.9 cm. Museo de Teylers; Haarlem, Países Bajos.

Capítulo 2.2, Recapitulación histórica del boceto: Surgimiento del Boceto de Vestuario

Página 64:

2.61 Cranach, L (el viejo). *Retrato de Enrique IV de Sajonia y Catalina de Mecklemburgo*, 1514. Pinacoteca Gemäldegalerie, Berlín

2.62 Tiziano. *El príncipe Felipe en armadura*, 1551. Museo Nacional del Prado, Madrid.

2.63 Tiziano. *Retrato de la archiduquesa Catalina de Austria*, circa 1548-1549. Óleo en lienzo, 176 x 112 cm. Museen Schloß Voigtsberg; Museo en Oelsnitz, Alemania.

Página 65:

2.64 Hans Holbein el Joven. *Dos vistas de una mujer vistiendo una Caperuza Inglesa*, s.f. Museo Británico, Londres.:

2.65 Lucas Cranach el Viejo. Dama sosteniendo Margaritas, adornada con Plumas, circa 1504-1506. Impresión tallada en madera, 24,2 x 9 cm. Museo Británico, Londres.

2.66 Schäufolein, Hans. *El baile Principal, Pareja de la Danza de la Antorcha*, circa 1535. Extraído del libro “Die nürnbergger holzschnitte der dörerzeit” (Xilografías del 1500-1540), Editor: Berghaus Verlag. ISBN 10: 3763500456

Página 66:

2.67 Weigel, H. *En la Francia rural*, 1577. Extraído de Trachtenbuch (libro de vestuario) ilustración 105. Digitalización por El Museo Fitzwilliam, Cambridge.

2.68 Weigel, H. *Una Dama de Nápoles*, 1577. Extraído de Trachtenbuch (libro de vestuario) ilustración 149. Digitalización por El Museo Fitzwilliam, Cambridge.

Página 67:

2.69 Anónimo. *Una Cortesana veneciana vestida como viuda*, 1575. Extraído de *Mores Itliae* (Costumbres Italianas), página 53, 18,5 x 13 cm. Digitalización por Biblioteca Beinecke de Libros Raros y Manuscritos, Universidad de Yale, Connecticut.

2.70 Anónimo. *Una Sirvienta*, 1575. Extraído de *Mores Itliae* (Costumbres Italianas), página 80, 18,5 x 13 cm. Digitalización por Biblioteca Beinecke de Libros Raros y Manuscritos, Universidad de Yale, Connecticut.

Página 68:

2.71 Holbein, H (el joven). *Diseño para una chimenea*, circa 1538-1540. Pluma y tinta negra con aguada gris, azul y roja, 53.9 x 47 cm. Museo Británico, Londres.

Página 69:

2.72 Patin, J. *Figura de la Fuente*, 1581. Ilustraciones extraídas del libreto de *Ballet Comique de la Reine* por Baltasar de Beaujoyeux. Edición: A Paris (Adrian Le Roy, Robert Ballard, & Mamert Patisson) 1852.

2.73 Patin, J. *Figura de las Sirenas*, 1581. Ilustraciones extraídas del libreto de *Ballet Comique de la Reine* por Balthazar de Beaujoyeux. Edición: A Paris (Adrian Le Roy, Robert Ballard, & Mamert Patisson) 1852. Biblioteca Nacional de Francia, Departamento Reserva de Libros Raros.

Página 70:

2.74 Arcimboldo, G. *Arnes para Caballo*, 1585. Pluma y aguada azul, 18 x 27 cm. Galería Uffizi, Florencia.

2.75 Arcimboldo, G. *Vestuario para la Figura Alegórica de Astrología*, 1585. Pluma y aguada azul, 30 x 20.3 cm. Galería Uffizi, Florencia.

2.76 Arcimboldo, G. *Dibujo de Vestuario para Cocinero*, 1585. Pluma y aguada azul, 30.5 x 20.2 cm. Galería Uffizi, Florencia.

2.77 Arcimboldo, G. *Dibujos de Vestuario para Caballero*, 1585. Pluma y aguada azul, 30 x 19.8 cm. Galería Uffizi, Florencia.

Página 71:

2.78 Buontalenti, B. *Monte Parnaso con las doce ninfas hamadriade*, 1589. La Pellegrina, en el segundo intermedio, las ninfas hamadriade arbitran la discordia entre las musas y las pieridis. Biblioteca Nacional Central de Florencia.

2.79 Buontalenti, B. *Habitantes de la isla de Delos*, 1589. La Pellegrina. Biblioteca Nacional Central de Florencia.

2.80 Buontalenti, B. *Figuras del cielo: Mercurio, Júpiter, Apolo y Astrea sentados en una nube*, 1589. La Pellegrina. Biblioteca Nacional Central de Florencia.

2.81 Buontalenti, B. *La sirena de la esfera de Marte*, 1589. La Pellegrina. Biblioteca Nacional Central de Florencia.

Página 72:

2.82 Jones, I. *Vestuario para una portadora de la antorcha de Oceanía*, 1606. Mascarada de la Negritud. Imagen desde <http://www.luminarium.org/editions/maskblack.htm> por © 2001 Anniina Jokinen.

2.83 Jones, I. *Boceto de casco para la Reina del Mar* (interpretada por reina Ana de Dinamarca), circa 1609. Mascarada de la reina. Imagen extraída de libro "*Inigo Jones Costume Design and Symbols in a Stage Costume in late Renaissance Court Masque*" por Maarit Uusitalo, pag 95.

2.84 Jones, I. *Dibujo de una dama para Mascarada*, 1610. Este traje revelador, con sus alas y su parte superior transparente, habría sido usado por una dama aristocrática actuando en la corte del Rey James. Biblioteca Británica. Londres.

2.85 Jones, I. *Vestuario para personaje de Rey*, 1640. Mascarada Salmacida Spolia. Extraído de <http://jeannedepompadour.blogspot.com/2012/04/costumes-by-inigo-jones-and-bernardo.html>, por ReINETTE.

Página 73:

2.86 Callot, J. *Bello Sguardo y Cuiello*, circa 1621-1622. Museo Metropolitano de Arte, Nueva York.

2.87 Callot, J. *Sig Lucia y Trastullo*, circa 1621-1622. Museo Metropolitano de Arte, Nueva York

Página 74:

2.88 Sand, M. *Payaso*, 1860. Biblioteca Británica, Londres.

2.89 Sand, M. *Colombina*, 1860. Biblioteca Británica, Londres.

2.90 Sand, M. *Doctor*, 1860. Biblioteca Británica, Londres.

Página 75:

2.91 Rabel, D. *Diseño de Vestuario para La Noche*, circa 1615. Ballet de La Madama, Corte de Luis XIII. Museo de Victoria y Alberto, Londres.

2.92 Rabel, D. *Diseño de Vestuario para Figura Andrógena*, 1626. Ballet Real del Gran Baile de la Viuda de Billebahaut, Corte de Luis XIII. Museo de Victoria y Alberto, Londres.

2.93 Rabel, D. *Diseño de Vestuario para Viuda*, 1626. Ballet Real del Gran Baile de la Viuda de Billebahaut, Corte de Luis XIII. Museo de Victoria y Alberto, Londres.

2.94 Della Bella, S. *Boceto de Vestuario para Ninfa*, 1658. Hipermestra (ópera). Pluma y tinta café con aguada gris sobre tiza negra, 26.3 x 18.9 cm. Museo Británico, Londres.

2.95 Della Bella, S. *Boceto de Vestuario para Jardinera (bailarina)*, 1658. Hipermestra (ópera). Pluma y tinta café, con aguada café y acuarela, 27.6 x 20.2 cm. Museo Británico, Londres.

2.96 Della Bella, S. *Boceto de Vestuario para Hipermestra*, 1685. Hipermestra (ópera), Este vestuario se utilizó en el Primer Acto, cuando Hipermestra hace su aparición. Pluma y tinta café, con acuarela y tiza negra, 29.5 x 20.2 cm. Museo Británico, Londres.

Página 76:

2.97 De Gissey, H. *Cortesano de Peleo*, 1654. Las Noches de Peleo y Tetis. Biblioteca del Instituto de Francia, Catálogo de Manuscritos.

2.98 De Gissey, H. *Mago*, 1654. Las Noches de Peleo y Tetis. Biblioteca del Instituto de Francia, Catálogo de Manuscritos.

2.99 De Gisse, H. *El Río Onochone*, 1654. Las Noches de Peleo y Tetis. Biblioteca del Instituto de Francia, Catálogo de Manuscritos.
2.100 Burnacini, L. *Doce Grotoscos, Enanos y Máscaras Ridículas*, circa 1680-1668. Lápiz y acuarelas en papel opaco, 24.7 x 37.9 cm. Museo del Teatro, Viena.

Página 77:

2.101 Bérain, J. *Vestuario de Teseo*, 1686. Teseo, Tragedia Lírica Francesa. Museo del Louvre, Departamento de Artes Gráficas. © RMN-Grand Palais, Fotografía por T. Le Mage.

2.102 Bérain, J. *Vestuario de Medea*, 1686. Teseo, Tragedia Lírica Francesa. Biblioteca Nacional de Francia.

2.103 Bérain, J. *Hábito de fantasma para Teseo*, 1686. Teseo, Tragedia Lírica Francesa. Museo del Louvre, Departamento de Artes Gráficas. © RMN-Grand Palais, Fotografía por T. Le Mage.

2.104 Bérain, J. *Vestuario del Rey Aegis*, 1686. Teseo, Tragedia Lírica Francesa. Biblioteca Nacional de Francia.

Página 78:

2.105 Martin, J-B. *Mujer India*, circa 1735. Las Indias Galantes. Extraído de <https://www.art.com/products/p12264920-sa-i1640254/jean-baptiste-martin-indian-woman-costume-for-the-opera-ballet-les-indes-galantes-by-jean-philippe-rameau-circa-1735.htm?upi=OOGDT0>

2.106 Martin, J-B. *Apollo*, circa 1748-1757. Ópera Phaëton (Faetón en español). Extraído de http://www2.culture.gouv.fr/public/mistral/joconde_fr?ACTION=CHERCHER&FIEL D_1= AUTR&VALUE_1=MARTIN+Jean-Baptiste

Página 79:

2.107 Boquet, L-R. *Boceto de Vestuario para un espectáculo no identificado*, sin fechar. Biblioteca Nacional de Francia.

2.108 Boquet, L-R. *Boceto de Vestuario para Ópera Cástor y Pólux*, 1737. Compuesta por Jean-Philippe Rameau. Biblioteca Nacional de Francia.

2.109 Boquet, L-R. *Boceto de Vestuario para Chino*, 1760. Dirigido a la Academia Real de Música (probablemente para Los Paladines). Biblioteca Nacional de Francia.

2.110 Boquet, L-R. *Boceto de Vestuario para el Coro Bactriano*, 1767. Zoroastro de Jean-Philippe Rameau. Biblioteca Nacional de Francia.

2.111 Berthélémy, J-S. *Vestuario para Ópera Cástor y Pólux*, 1787. Biblioteca Nacional de Francia, Departamento del Museo de la Ópera.

2.112 Berthélémy, J-S. *Vestuario para Ópera Cora*, 1791. Biblioteca Nacional de Francia, Departamento del Museo de la Ópera.

2.113 Berthélémy, J-S. *Vestuario para Ópera Sémiramis*, 1802. Biblioteca Nacional de Francia, Departamento del Museo de la Ópera.

Página 81:

2.114 Pregliasco, G. *Vestuario para Ariodante y Ginebra*, circa 1801-1802. Ópera Ginebra de Escocia de Giuseppe Mosca. Extraído de www.teatroregio.torino.it

2.115 Stürmer. *Vestuarios para los roles de Samiel y Gaspar*, 1821. Ópera Der Freischütz, producción en el Schauspielhaus, Berlin. Escaneo de Sadie Stanley, ed. (1992). The New Grove Dictionary of Opera, 2: 297. London: Macmillan.

2.116 Garnerey, A. *Vestuario Para Ópera Tarare*, 1823. Biblioteca Nacional de Francia.

2.117 Garnerey, A. *Vestuario para M. Zucchelli, quien interpreta a Don Juan*, 1824. El Libertino Castigado (título original en italiano: Il dissoluto punito, ossia il Don Giovanni), Drama Jocosos. Biblioteca Nacional de Francia.

Página 82:

- 2.118** Lecomte, H. *Vestuario para Soldados de Caballería de Rhodes*, 1825. El cruzado en Egipto, Melodrama Heroico. Biblioteca Nacional de Francia.
- 2.119** Lecomte, H. *Vestuario para Mahomet*, 1825. El cruzado en Egipto, Melodrama Heroico. Biblioteca Nacional de Francia.
- 2.120** Lecomte, H. *Vestuario para Ópera El Asedio de Corinto*, 1826. Biblioteca Nacional de Francia, Departamento del Museo de la Ópera
- 2.121** Lecomte, H. *Vestuario para Hieros*, 1826. El Asedio de Corinto. Biblioteca Nacional de Francia, Departamento del Museo de la Ópera
- 2.122** Lecomte, H. *Vestuario para Gannelon y Tiphaine*, 1829. Ballet La Bella Durmiente. Biblioteca Nacional de Francia, Departamento del Museo de la Ópera
- 2.123** Marre, J. *Vestuario para Coro Masculino*, 1829. Guillermo Tell, ópera de Rossini. Biblioteca Nacional de Francia, Departamento de Artes del Espectáculo.
- 2.124** Marre, J. *Vestuario para Coro Femenino*, 1829. Guillermo Tell, ópera de Rossini. Biblioteca Nacional de Francia, Departamento de Artes del Espectáculo.

Página 83:

- 2.125** Lami, E. *Vestuario para Alguacil*, 1831. Ballet Pantomímico L'orgie (La orgía). Biblioteca Nacional de Francia, Departamento del Museo de la Ópera.
- 2.126** Lami, E. *Vestuario para: Guardias. Oficial y Soldado Español. Coraceros de la Reina*, 1831. Ballet Pantomímico L'orgie (La orgía). Biblioteca Nacional de Francia, Departamento del Museo de la Ópera.
- 2.127** Lami, E. *Vestuario para Sílfide*, usado por Marie Taglioni, 1832. Ballet Pantomímico La Sylphide (La sílfide). Biblioteca Nacional de Francia, Departamento del Museo de la Ópera.
- 2.128** Lami, E. *Vestuario para Soldado Escocés*, 1832. Ballet Pantomímico La Sylphide (La sílfide). Biblioteca Nacional de Francia, Departamento del Museo de la Ópera.
- 2.129** Maleuvre, L. *Vestuario para Simeón, interpretado por Gavaduan*, 1812. Joseph, ópera de Méhul y Duval. Biblioteca Nacional de Francia.
- 2.130** Maleuvre, L. *Vestuario para Fabio, interpretado por Chollet*, 1831. Las Diez Familias, ópera cómica de Labarre y Planard. Biblioteca Nacional de Francia
- 2.131** Maleuvre, L. *Vestuario para La Contesa Amelie, interpretado por Mlle Falcon*, 1833. Gustavo III, ópera de Auber y Scribe. Biblioteca Nacional de Francia.
- 2.132** Maleuvre, L. *Vestuario para una Ciudadana China*, 1833. Gustavo III, ópera de Auber y Scribe. Biblioteca Nacional de Francia.

Página 84:

- 2.133** Boulanger, L. *Segundo Vestuario para Frollo*, 1836. Ópera Esmeralda. Biblioteca Nacional de Francia, Departamento del Museo de la Ópera.
- 2.134** Boulanger, L. *Vestuario para Esmeralda*, 1836. Ópera Esmeralda. Biblioteca Nacional de Francia, Departamento del Museo de la Ópera.

- 2.135** Boulanger, L. *Vestuario para Quasimodo*, 1836. Ópera Esmeralda. Biblioteca Nacional de Francia, Departamento del Museo de la Ópera.
- 2.136** Lormier, P. *Vestuario para Montaraz*, 1839. La Vendetta, ópera. Biblioteca Nacional de Francia, Departamento del Museo de la Ópera.
- 2.137** Lormier, P. *Vestuario para El Capitán Holandés*, 1842. Le vaisseau fantôme (la nave fantasma), ópera. Biblioteca Nacional de Francia, Departamento del Museo de la Ópera.
- 2.138** Lormier, P. *Vestuario para Pytheas*, 1851. Sapho, ópera. Biblioteca Nacional de Francia.

Página 85:

- 2.139** Albert, A. *Vestuario para La Estatua de la Ilusión*, 1856. Los elfos, ballet en 3 actos. Biblioteca Nacional de Francia, Departamento del Museo de la Ópera
- 2.140** Albert, A. *Vestuario para Lady Angelica*, circa 1872-1873. Gretna Green, ballet pantomima. Biblioteca Nacional de Francia, Departamento del Museo de la Ópera
- 2.141** Albert, A. *Segundo Vestuario para Toby*, circa 1872-1873. Gretna Green, ballet pantomima. Biblioteca Nacional de Francia, Departamento del Museo de la Ópera
- 2.142** Albert, A. *Vestuario para Habitante del Planeta*, 1875. Le cheval de bronze, opera ballet. Biblioteca Nacional de Francia, Departamento del Museo de la Ópera
- 2.143** Robinson, J. *A Cyclopedia Of Costume, Volumen II, página 248*, 1879. Londres, Chatto and Windus, Picadilly.

Página 86:

- 2.144** Bianchini, C. *Vestuario para Juana de Arco*, interpretada por Sarah Bernhardt, 1891. Teatro del Chatelet, París. Exhibición web de Harry Ransom Center, Universidad de Texas, Austin.
- 2.145** Holstein, A. *Vestuario para De Grier*, 1893. Segundo acto de Manon Lescaut, Teatro Regio di Torino. Extraído de <http://www.comitatopuccini.it/page.php?page=21&langId=1&zoomImg=11>
- 2.146** Holstein, A. *Vestuario para Manon*, 1893. Segundo acto de Manon Lescaut, Teatro Regio di Torino. Extraído de <http://www.comitatopuccini.it/page.php?page=21&langId=1&zoomImg=11>
- 2.147** Holstein, A. *Vestuario para Falstaff*, 1893. Ópera por Giuseppe Verdi, Teatro alla Scala, Milán. Fotografía por Shakko.

Página 87:

- 2.148** Comelli, A. *Vestuario para Dios Chino*, circa 1890. Vestuario para la escena apoteósica de una producción sin identificar. Museo de Victoria y Alberto, Londres, S.938-1997
- 2.149** Comelli, A. *Vestuario para Mujer de blanco y lila*, 1897. Producción sin identificar. Museo de Victoria y Alberto, Londres, S.998-1997
- 2.150** Comelli, A. *Vestuario para una Mujer Orquídea*, circa 1900. Producción sin identificar. Museo de Victoria y Alberto, Londres, S.1008-1997.
- 2.151** Comelli, A. *Vestuario para Hecate*, 1904. El Gato Blanco, Teatro Real Drury Lane. Museo de Victoria y Alberto, Londres, Colección: Diseños del Drury Lane, S.144

Página 88:

2.152 Wilhelm. *Vestuario para caballero japonés*, 1885. Ópera ligera “El Mikado”, de Gilbert y Sullivan. Museo de Victoria y Alberto, Londres; S.101-1991.

2.153 Wilhelm. *Vestuario para caballero japonés*, 1885. Ópera ligera “El Mikado”, de Gilbert y Sullivan. Museo de Victoria y Alberto, Londres; S.92-1991.

2.154 Wilhelm. *Vestuario para “Mala Compañía”*, 1892. Pantomima Dick Whittington, Teatro New Olympic. Museo de Victoria y Alberto, Londres.

2.155 Wilhelm. *Vestuario para “Sol, Espíritu de Luz”*, interpretada por Vera Dudley 1890. Pantomima Dick Whittington, Crystal Palace. Museo de Victoria y Alberto, Londres, S.107-2011.

2.156 Wilhelm. *Vestuario para “Espíritu del Alcohol”*, 1903. Ballet The Vintage. Museo de Victoria y Alberto, Departamento de Impresiones y Dibujos, Londres, E. 1557-1925.

Página 90:

2.157 Bianchini, C. *Vestuario para La Madre de Vita*, 1903. Ópera El Extraño. Biblioteca Nacional de Francia, Departamento del Museo de la Ópera.

2.158 Bianchini, C. *Vestuario para Vieja*, 1903. Ópera El Extraño. Biblioteca Nacional de Francia, Departamento del Museo de la Ópera.

Página 91:

2.159 Palanti, G. *Vestuario para Fígaro*, 1905. El Barbero de Sevilla de Gioacchino Rossini, Italia. Pluma y acuarela en papel.

2.160 Palanti, G. *Vestuario para Alvise*, 1907. Tercer acto de La Gioconda, Amilcare Ponchielli. Extraído de www.meisterdrucke.es

2.161 Macquoid, P. *Vestuario para Portia*, 1908. El Mercader de Venecia. Exhibición web de Harry Ransom Center, Universidad de Texas, Austin.

2.162 Macquoid, P. *Vestuario para Shylock*, 1908. El Mercader de Venecia. Exhibición web de Harry Ransom Center, Universidad de Texas, Austin.

Página 92:

2.163 Bakst, L. *Vestuario para Prometida*, interpretada por Tamara Karsavina, 1911. Ballet El Dios Azul. Acuarela y lápiz. Colección Howard D. Rothschild. pf MS Thr 414.4 (10).

2.164 Bakst, L. *Vestuario para Iksender*, interpretado por Vaslav Nijinsky, 1912. Ballet La Péri (Flor de la Inmortalidad), estrenada en París. Museo Metropolitano del Arte.

2.165 Bakst, L. *Vestuario para El Hada Sorbier*, 1921. Ballet La Princesa Durmiente. Museo de Victoria y Alberto, Londres, E.1107-1922

2.167 Comelli, E. *Vestuario para Hamlet*, 1910. Covent Garden. Exhibición web Harry Ransom Center, Universidad de Texas, Austin.

2.168 Comelli, E. *Vestuario para Ophelia*, 1910. Hamlet, Covent Garden. Exhibición web Harry Ransom Center, Universidad de Texas, Austin.

Página 93:

2.169 Golovin, A. *Vestuario para Kostcheï*, el mago inmortal, 1910. Ballet “El Pájaro de Fuego” por Igor Stravinsky. Biblioteca de la Universidad de Harvard.

2.170 Golovin, A. *Vestuario para Ballet El Pájaro de Fuego*, 1910. Ballet por Igor Stravinsky. Biblioteca de la Universidad de Harvard.

2.171 Golovin, A. *Vestuario para Marcelina*, circa 1925-1926. Comedia “El Casamiento de Fígaro o El Día de la Locura” por Pierre Beaumarchais. Museo de Artes Teatrales de Moscú.

Página 94:

2.172 Tatlin, V. *Vestuario para “Una Vida por el Zar”*, circa 1913-1915. Fotografía por © A. A. Bakhrushin. Museo Estatal Central de Teatro, Moscú.

2.173 Anderson, P. *Vestuario para miembros del Coro*, 1919. Los alabarderos de la Casa Real, Compañía de Ópera D’Oyly. Museo de Victoria y Alberto, Londres, S.3302-2015.

2.174 Anderson, P. *Vestuario para Capuleto*, 1928. Romeo y Julieta. Biblioteca Folger Shakespeare.

2.175 Anderson, P. *Vestuario para Romeo*, 1928. Romeo y Julieta. Biblioteca Folger Shakespeare.

Página 95:

2.176 Piot, R. *Vestuario para Herode*, 1919. Ballet La tragedia de Salomé. Biblioteca Nacional de Francia.

2.177 Piot, R. *Vestuario para Joven*, 1925. Tragedia Lírica Esther, Princesa de Israel. Biblioteca Nacional de Francia.

2.178 Picasso, P. *Boceto de Vestuario para Le Tricorne*, 1919. Ballet Rusos, Teatro Alhambra. Museo de Victoria y Alberto, Londres, S.440:12-1979.

2.179 Picasso, P. *Vestuario para Le Tricorne*, 1919. Muestra: Picasso y Dalí en el teatro 2014, Museo Nacional del Teatro. Fotografía por José Carlos Nievas.

2.180 Dethomas, M. *Paleta de colores y patrones*, 1919. Les Goyescas. Biblioteca Nacional de Francia, Departamento del Museo de la Ópera.

2.181 Dethomas, M. *Vestuario para Rosario*, 1919. Les Goyescas. Biblioteca Nacional de Francia, Departamento del Museo de la Ópera.

Página 96:

2.182 Lovat, C. *Vestuario para Eunuco (2do Vestuario)*, 1921. If, Teatro Embajadores. Museo de Victoria y Alberto, Londres, S.5-1979.

2.183 Lovat, C. *Vestuario para Conjurador*, 1921. If, Teatro Embajadores. Museo de Victoria y Alberto, Londres, S.17-1979.

2.184 Exter, A. *Vestuario para Romeo y Julieta*, 1921. Fundación Abraham M.T.

2.185 Exter, A. *Vestuario para Guardián de Energía*, 1924. Película Aelita por Yakov Protozanov. Tinta, guache y lápiz en papel, 54 x 36 cm. El Fondo J.M. Kaplan, Inc. Fotograma del resultado final por <http://scifilmfestival.com>.

Página 97:

2.186 Dresá, J. *Vestuario para Zarastro*, 1922. La Flauta Mágica. Biblioteca Nacional de Francia, Departamento del Museo de la Ópera, D216-78 (19-38).

2.187 Dresá, J. *Vestuario para Príncipe Persa*, 1928. Turandot, drama lírico. Biblioteca Nacional de Francia, Departamento del Museo de la Ópera, D216-85 (bis, 1-46).

2.188 Stepanova, B. *Vestuario para La Muerte de Tarelkins*, 1922. Imagen por © A. A. Bakhrushin Museo Estatal Central de Teatro, Moscú.

Página 98:

2.189 Delaunay, S. *Diseño de Vestuario para “El Corazón de Gas”*, por Tristan Tzara, 1923. Acuarela y lápiz en papel. Museo Thyssen-Bornemisza, Madrid.

2.190 Ricketts, C. *Vestuario para personajes sin identificar*, 1926. El Mikado, Teatro Príncipes. Museo de Victoria y Alberto, Londres, S.2426-2015.

2.191 Ricketts, C. *Boceto de trabajo para la Duquesa de Plaza-Toro*, 1929. Los Gondoleros, Teatro Savoy. Museo de Victoria y Alberto, Londres, S.172-1992.

2.192 Shelving, P. *Vestuario para Magnus*, interpretado por Cedric Hardwicke, 1929. The Apple Cart, Teatro de La Reina. Exhibición web de Harry Ransom Center, Universidad de Texas, Austin.

2.193 Shelving, P. *Vestuario para Mr. Vanhattan* (embajador americano), interpretado por James Carew, 1929. The Apple Cart, Teatro de La Reina. Exhibición web de Harry Ransom Center, Universidad de Texas, Austin.

Página 99:

2.194 Conway, G. *Vestuario para "Tía Sally"*, 1933. Exhibición web de Harry Ransom Center, Universidad de Texas, Austin.

2.195 Bérard, C. *Vestuario para Escuela de Mujeres*, 1936. Comedia en cinco actos, original de Moliere, dirigida por Louis Jouvet. Biblioteca Nacional de Francia, Catálogo General.

2.196 Benois, A. *Vestuario para Primer Acto de El Cascanueces*, 1938. Teatro La Scala, Milán. Museo de Victoria y Alberto, Londres, S.512-1980.

2.197 Benois, A. *Vestuario para Primer Acto de El Cascanueces*, 1938. Teatro La Scala, Milán. Museo de Victoria y Alberto, Londres, S.509-1980.

Página 100:

2.198 Armstrong, J. *Vestuario para "Claudius"*, 1937. Dirigido por Denis Kavanagh y Josef Von Sternberg, para London Film Productions, producción sin completar. Exhibición web de Harry Ransom Center, Universidad de Texas, Austin.

2.199 Plunkett, W. *Vestuario para Belle Watling*, 1939. Lo que el Viento se Llevó, producida por Selznick International Pictures y Metro-Goldwyn-Mayer Studios Inc.

2.200 Steele, G. *Vestuario para McKinley B. "Mac" Thompson, como Pescador*, interpretado por Clark Gable, 1940. Comrade X (El camarada X), Metro-Goldwyn-Mayer Studios Inc.

2.201 Steele, G. *Vestuario para Twink Weatherby*, interpretada por June Lockhart, 1946. The Yearling (El despertar), Metro-Goldwyn-Mayer Studios Inc.

Página 101:

2.202 Goncharova, N. *Vestuario para Mujer Campesina*, circa 1941. El Gallo Dorado, ópera-ballet por Russian Dancers and Youth. Museo de Victoria y Alberto, Londres, E.289-1961.

2.203 Goncharova, N. *Vestuario para Mujer Campesina*, circa 1941. El Gallo Dorado, ópera-ballet por Russian Dancers and Youth. Museo de Victoria y Alberto, Londres, E.294-1961.

2.204 Stern, E. *Vestuario para Lady Macbeth*, interpretada por Patricia Jessel, 1945. Teatro Winter Garden. Exhibición web de Harry Ransom Center, Universidad de Texas, Austin.

2.205 Furse, R. *Vestuario para Hotspur (Henry Percy)*, interpretado por Laurence Olivier, 1945. Enrique IV, Teatro "New Theatre". Exhibición web Harry Ransom Center, Universidad de Texas, Austin.

2.206 Beaton, C. *Vestuario para Anna Karenina*, interpretada por Vivien Leigh, 1948.

Anna Karenina ©2018 British Film Institute.

2.207 Beaton, C. *Vestuario para Lisa en Ascot*, interpretada por Audrey Hepburn, 1964. My Fair Lady (Mi bella dama) TM & © 2018 Warner Bros. Entertainment Inc.

Página 102:

2.208 Haffenden, E. *Vestuario para Judá Ben-Hur*, interpretado por Charlton Heston, 1959. Ben-Hur, Metro-Goldwyn-Mayer Studios Inc. Harry Ransom Center, Universidad de Texas, Austin.

2.209 Heartfiel, J. *Vestuarios para Die Mutter* (Madre Coraje o La Madre), 1951. Bertolt Brecht, Teatro Deutsches, Berlín. Heartfield también se encargaba de las proyecciones en escena.

2.210 Head, E. *Vestuario para Sabrina Fairchild*, interpretada por Audrey Hepburn, 1954. Sabrina © PARAMOUNT PICTURES.

2.211 Head, E. *Vestuario para Holly Golightly*, interpretada por Audrey Hepburn, 1961. Breakfast At Tiffany's (Desayuno en Tiffany's) © PARAMOUNT PICTURES.

2.212 Rice, P. *Vestuario para The Doctor's Dilemma (El dilema el Doctor)*, 1956. Teatro Savoy. Harry Ransom Center, Universidad de Texas, Austin.

Página 103:

2.213 Travilla, W. *Vestuario para Victoria Hoffman*, interpretada por Marilyn Monroe, 1954. There's No Business Like Show Business (El Mundo de la Fantasía) © Twentieth Century Fox Film Corporation. Imagen por © Juliens Auction.

2.214 Travilla, W. *Vestuario para "La Chica"*, interpretada por Marilyn Monroe, 1955. The Seven Year Itch (La comezón del séptimo año) © Twentieth Century Fox Film Corporation. Imagen por © Juliens Auction.

2.215 Jean Louis. *Vestuario para Millie Dillmount*, interpretada por Julie Andrews, 1967. Thoroughly Modern Millie (Millie una Chica Moderna) Ross Hunter Productions y Universal Pictures. Imagen de Boceto por por © FIDM, Fotografía de poster promocional por © Universal Studios.

Página 104:

2.216 Walton, T. *Vestuario para Mary Poppins*, interpretada por Julie Andrews, 1964. Mary Poppins © Walt Disney Entertainment.

2.217 Walton, T. *Vestuario para Tin Man (Hombre de Hojalata)*, interpretado por Nipsey Rusell, 1978. The Wiz (El Mago) © Universal Studios Inc.

2.218 Mollo, J. *Vestuarios para Star Wars*, 1977. Star Wars (La Guerra de las Galaxias) Lucasfilm Limited y Twentieth Century Fox Film Corporation. Imagen por ©Bleedingcool web magazine.

Página 105:

2.219 Stennett, M. *Vestuario para Gennaro*, interpretado por Alfredo Kraus, 1980. Lucrezia Borgia, Covent Garden, Imagen por © ROH Collections.

2.220 Stennett, M. *Vestuario para Lucrezia*, interpretada por Joan Sutherland, 1980. Lucrezia Borgia, Covent Garden, Imagen por © ROH Collections.

2.221 Bosquet, T. *Vestuarios para Peep Bo, Pitti Sing y Yum Yum*, 1984. El Mikado, Ópera, Nueva York. Imagen por ©2018 Artnet Worldwide Corporation.

Página 106:

2.222 Ishioka, E. Vestuario para Armadura, 1992. Drácula de Bram Stoker, Columbia Pictures. Imagen por © 2015 Academy of Motion Picture Arts and Sciences.

2.223 Ishioka, E. Vestuario para Lucy Westenra, 1992. Drácula de Bram Stoker, Columbia Pictures. Imagen por © 2015 Academy of Motion Picture Arts and Sciences. Fotograma por © Distopía

Página 107:

2.224 Scott, D. *Vestuario de noche para Rose*, 1997. Titanic, dirigida por James Cameron. Imagen por © 2018 HubPages Inc.

2.225 Scott, D. *Vestuario de abordaje para Rose*, 1997. Titanic, dirigida por James Cameron. Imagen por © 2018 HubPages Inc.

2.226 West, J. *Boceto de vestuario para "Quills"*, 2000. Philip Kaufman.

2.227 Mannini, E. Boceto de Vestuario para Falstaff, 2001. Ópera de Verdi, puesta en escena en Kazán, República de Tartaristán. Imagen extraída de www.vestuarioescenico.wordpress.com.

2.228 Goldstein, J. *Vestuario para The Rivals* (Los Rivaless), 2004. Teatro Vibian Beaumont. Fotografía de puesta en escena por: <https://vestuarioescenico.wordpress.com>

Página 108:

2.229 Atwood, C. Vestuario para Marmaduck, 2007. Sweeney Todd, El Barbero Demoníaco, dirigida por Tim Burton, TM & © 2018 Warner Bros. Entertainment Inc.

2.230 Atwood, C. Vestuario para Benjamin Barker, 2007. Sweeney Todd, El Barbero Demoníaco, dirigida por Tim Burton, TM & © 2018 Warner Bros. Entertainment Inc.

2.231 Martin, C. *Vestuario para Lady Sarah Ashley*, interpretada por Nicole Kidman, 2008. Australia, Twentieth Century Fox Film Corporation.

2.232 Powell, S. Vestuario para Cenicienta, 2015. Cenicienta, dirigida por Kenneth Branagh, © 2015 - Walt Disney Studios Motion Pictures.

2.233 Powell, S. Vestuario para Madrastra, 2015. Cenicienta, dirigida por Kenneth Branagh, © 2015 - Walt Disney Studios Motion Pictures.

Página 109:

2.234 Hawley, K. *Vestuario para Edith Cushing*, 2015. Crimson Peak (La Cumbre Escarlata), Legendary Pictures y Universal Pictures.

2.235 Hawley, K. *Vestuario para Lucille Sharpe*, 2015. Crimson Peak (La Cumbre Escarlata), Legendary Pictures y Universal Pictures.

Página 110:

2.236 Bridges, M. *Vestuario para Alma para la Colección de Primavera*, 2017. Phantom Thread (El Hilo Fantasma), Annapurna Pictures, Ghoulardi Film Company y Perfect World Pictures. Fotograma por © Consequence of Sound.

2.237 Bridges, M. *Vestuario para Alma para la Cena de Espárragos*, 2017. Phantom Thread (El Hilo Fantasma), Annapurna Pictures, Ghoulardi Film Company y Perfect World Pictures.

Capítulo 3.1; Cuerpo.

Página 111:

3.1 *Base para hacer un cuerpo.* Elaboración Propia.

Página 112:

3.2 *Escala de proporciones en base al tamaño de la cabeza.* Elaboración Propia.

Página 113:

3.3 *Proporciones de torso y extremidades.* Elaboración Propia.

Página 114:

3.4 *Ejemplos de tipos de cuerpo, ectomorfo, endomorfo y mesomorfo respectivamente.* Elaboración Propia.

Página 115:

3.5 *Ejemplo de modificación de cuerpo.* Elaboración Propia.

Página 116:

3.6 *Ejemplo de poses equilibradas.* Elaboración Propia.

Página 117:

3.7 *Proporciones de rostro.* Elaboración Propia.

Página 118:

3.8 *Ejemplos de rostros simplificados con cicatriz, maquillaje y accesorios.* Elaboración Propia.

Capítulo 3.2. Telas y Materiales.

Página 119:

3.9 *Ejemplo de tela ligera y tela pesada, respectivamente.* Elaboración Propia.

Página 120:

3.10 *Ejemplo de arrugas en pantalón, vuelos y tablas, tela blanda versus tela rígida.* Elaboración Propia.

Página 121:

3.11 *Ejemplo de dobles para armadura.* Elaboración Propia.

Página 123:

3.12 *Ejemplo de prenda opaca, media y reflectante.* Elaboración Propia.

Página 124:

3.13 *Ejemplo prenda media (luz), con filtro frío y cálido.* Elaboración Propia.

Página 125:

3.14 *Ejemplo prenda con diferentes tipos de elementos reflectantes.* Elaboración Propia.

Página 127:

3.15 *Ejemplos de prenda con patrones; patrón con un elemento detallado y el resto bosquejado; patrón con un dibujo aparte del elemento a repetir; patrón con el elemento copiado y pegado continuamente. Ejemplo de patrón bordado y ejemplo de patrón en patchwork.* Elaboración Propia.

Página 128:

3.16 *Ejemplos de texturas, encaje y lana tejida a palillo, respectivamente.* Elaboración Propia.

Página 129:

3.17 *Ejemplos de prendas transparentes.* Tela saturada, brillante y poco transparente; tela bastante transparente y reflectante; tela opaca y transparente por separación de hebras. Elaboración Propia.

Página 130:

3.18 *Ejemplos de piel con pelo medio-largo.* Pinceles secos versus dibujo con color plano. Elaboración Propia.

Página 131:

3.19 *Ejemplos de diferentes plumas en un tocado.* Elaboración Propia.

Capítulo 3.3. Tratamientos.

Página 132:

3.20 *Ejemplo de agujero, que posteriormente, se vuelve rasgadura.* Elaboración Propia.

Página 133:

3.21 *Ejemplos de desgaste en diferentes colores.* Elaboración Propia.

Página 135:

3.22 *Ejemplo de manchas, simulando sangre y pintura seca.* Propuesta para “El señor de las moscas”. Elaboración Propia.

3.23 *Ejemplo de manchas de barro.* Propuesta para intervención callejera. Elaboración Propia.

Capítulo 3.4. Terminaciones.

Página 136:

3.24 *Ejemplo para posición de cortes, costuras y bolsillos.* Elaboración Propia.

Página 137:

3.25 *Ejemplo comparativo de polera grande y polera larga.* Elaboración Propia.

Página 139:

3.26 *Boceto coloreado a la mitad para mostrar detalles lineales,* incluye dibujos de accesorios que no alcanzan a percibirse en el dibujo a cuerpo completo. Propuesta para “El señor de las moscas”. Elaboración Propia.

3.27 *Boceto complementado con dibujo de espalda.* Propuesta para ejercicio: Película realista del viejo oeste. Elaboración Propia.

Página 140:

3.28 *Boceto corregido después de primera muestra a director, con referentes añadidos.* Propuesta para Pinche, 2017. Comedia de Equivocaciones, dirigido por Marco Espinoza. Elaboración Propia.

Página 141:

3.29 *Resultado de vestuario de Imagen 3.28.* Intérprete: Cristóbal Cartes Miranda. Fotografía ©brauliovert, diciembre 2017.

3.30 *Boceto con información escrita de telas.* Propuesta para “El Pelicano”. Elaboración Propia.