Universidad del Desarrollo
Facultad de Comunicaciones
Cine

“El viaje a los 1970 a través del vestuario en las películas de Wood”.

Por: Santiago Barros Ch.

Tesina presentada a la Facultad de Comunicaciones de la Universidad del Desarrollo para optar al grado académico de Licenciado en Artes Dramáticas Audiovisuales

Profesor guía: Miguel Ángel Vidaurre.

ÍNDICE:

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Planteamiento del problema…….5

1.2 Antecedentes y justificación…….6

1.3 Objetivos……...7

1.4 Metodología……..8

II. MARCO TEÓRICO:

2.1 EL DISEÑO DE VESTUARIO EN EL CINE……..10

2.1.1 Funciones del diseño de vestuario en el cine……..10

2.1.2 El rol del diseñador de vestuario en cine……14

2.1.3 Construcción del personaje y la relación con el vestuario…….16

2.1.4 Elementos y factores que constituyen el diseño de vestuario en el cine.……..18

2.2 El diseño de vestuario en películas realistas…….....27

2.2.1 El realismo en el cine…….28

2.2.2 El diseño de vestuario realista y las películas de época ……..…..30

2.3 Diseño de vestuario en la industria del cine chileno……...32

2.3.1 El cine chileno……..32

2.3.2 Análisis del proceso del diseño y producción de vestuario en el cine chileno……..35

2.4 La década de los 1970……..45

2.4.1 Los 70 en el mundo y su relación con el vestuario:……...45

2.4.2 Los 70 en Chile y su relación con el vestuario……...51

III. DESARROLLO:

3.1 Metodología……..56

3.2 Andrés Wood…….59

3.3 “Machuca”.....62
3.3.1 Información introductoria……..63
3.3.2 Análisis del vestuario de los personajes protagónicos……...65
A. Gonzalo Infante……...65
B. Pedro Machuca……73
C. Silvana…….78

3.3.3 Mundo de extras “Machuca”.....82
A. Mundo colegio…….82
B. Mundo clase alta……..88
C. Mundo población…….98
D. Mundo manifestaciones …….102

3.4 “Araña”.....106
3.4.3 Información introductoria……...107

3.4.4 Analisis del vestuario de personajes protagónicos “Araña”.....109
A. Inés del pasado (1973)……...109
B. Inés del presente (2019)……..115
C. Gerado del pasado (1973).....119
D. Gerardo del presente (2019).....124
E. Justo del pasado (1973).....127
F. Justo del presente (2019).....129

3.4.5 Mundos de extras “Araña”.....131
3.4.6 Pasado (1973).....131
A. Mundo “Patria libertad”.....131
B. Mundo calle 1973……..135

C. Mundo sur (1973).....138

3.4.7 Presente (2019).....139

A. Mundo clase alta…..139

B. Mundo hospital psiquiátrico…...141

C. Mundo calle 2019……...143

3.4.8 Entrevista Carolina Espina; Diseñadora de vestuario de “Araña”.....146

IV. Conclusiones…….153

V. Bibliografía…….……..…....163

I. INTRODUCCIÓN

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA:

El cine chileno y sus autores tienen un gran interés en tratar y retratar en sus películas los años previos y posteriores al Golpe de Estado del año 1973, ya que esta representa una herida fresca para nuestro país y afecta directamente nuestra realidad nacional actual. Ya que la mayoría de los cineastas fueron exiliados o asesinados en este periodo. El realizador chileno queda al debe con exponer las atrocidades ocurridas en estos años y retratar de una manera fidedigna y sin miedo la realidad de estos. Por esta razón, en las últimas décadas (2000-2020), se han realizado varios filmes ambientados en esta época, en donde se exponen las distintas vivencias e interpretaciones de este periodo, dejando a los elementos de arte (ambientación, utilería, maquillaje, peinado y vestuario) de la película como protagonistas para insertarnos en este mundo de manera realista.

Pero la producción de estas películas se complica a la hora de ambientarnos en el pasado, ya sea por las pocas infraestructuras de la época que se encuentran en buen estado o los pocos elementos de arte que se pueden conseguir gracias a la intervención de la dictadura. Por esta misma razón he decidido adentrarme y explorar en el mundo del vestuario de esta época, ya que este cumple el rol principal en los filmes para transportarnos hacia el pasado, aunque de igual manera sea difícil producir o confeccionar el vestuario de manera que resulte verosímil, siendo el vestuario y la indumentaria el arma principal de los realizadores audiovisuales chilenos para “vestir la época”. Siguiendo esta línea me gustaría explorar las diferencias visibles a través del vestuario de los distintos personajes chilenos según sus posturas políticas y sus clases sociales, explorando en imágenes de archivo y textos para hacer la comparación entre la realidad de la época y las representaciones e interpretaciones del vestuario que hacen los cineastas de las últimas décadas (2000-2020).

Para centrarme de manera más clara en este contraste que abarca los variados mundos de las clases sociales en la década de los 70, he decidido centrarme en el director Andrés Wood, específicamente en sus películas ambientadas en el Golpe de Estado “Machuca”(2004) y “Araña”(2019), las cuales hacen este ejercicio de poner en contraste la clase alta y la clase baja de la época.

Para abordar lo anteriormente mencionado y responder la pregunta que encabeza esta investigación, sobre cuáles son las estrategias del diseño y la producción del vestuario en los filmes “Machuca” y “Araña” de Andrés Wood, partiré de la hipótesis de que el vestuario de las películas de Andrés Wood ambientadas en los 1970 (“Machuca” y “Araña”) tienen un enfoque realista en su diseño y producción de vestuario a la hora de retratar la diferencia a la hora de vestir entre la clase alta y la clases más bajas de la época. A partir de esto, investigaré los métodos que utiliza el director y sus diseñadores de vestuario de ambas películas para crear un diseño y producción de vestuario realista y significativo de acorde a la época, comparando estos resultados con imágenes de archivo, textos sobre historia de la moda nacional y otras películas (de enfoques realistas o no) de las últimos años que se encuentren ambientadas en esta la década de los 1970.

1. 1.2 ANTECEDENTES Y JUSTIFICACIÓN:

Para adentrarme en el diseño y las tendencias del vestuario en el Chile de los años 70 me base en varios artículos de historia de la moda nacional de la revista digital “Reviste la calle I”, escrita por un colectivo compuesto por Majo Arévalo, Lucy Cominetti, Carmen Muñoz y Karina Vukovic. En estos artículos se hace un resumen de los cambios de la moda y tendencias de vestir a lo largo de la historia nacional. En los artículos destinados a los 70 se habla de esta época como una era de constantes cambios en períodos escasos de tiempo (definidos por el Golpe de Estado) y se trata el contraste entre las clases sociales a la hora de vestir. Según estos artículos, en los primeros años de los 1970 comienza un crecimiento en la industria textil nacional y comienzan a haber diseñadores nacionales como Marco Correa, los cuales incluyen elementos de la cultura precolombina, mezclados con influencias europeas que llegaban de la “Revista Paula” y crean un propio sello del diseño de vestuario nacional. Estos diseños eran hechos en talleres de alta costura en Providencia y eran destinados a la clase alta del país. Ya que había escasez de materiales, las clases más bajas adoptan esta moda pero con producciones más caseras. Hay un gran cambio (especialmente en la vestimenta femenina) luego del Golpe de Estado del 1973, en donde se vuelve a una moda más conservadora y se pierde la identidad nacional. Luego, ya en dictadura, comienza a llegar al país ropa americana de materiales sintéticos al por mayor y se vuelve la opción más popular entre la clase media y baja. La clase alta, por su parte, comienza a importar ropa de E.E.U.U y Europa, volviéndose “los exponentes” de la moda y las tendencias para el resto de Chile.

Por otro lado, mi fuente principal para analizar el diseño de vestuario en el cine nacional es el libro "Vestir para contar"(2020) de Claudio Abarca y Manuela Tapia, en donde se muestran una serie de entrevistas a los distintos vestuaristas audiovisuales chilenos y dan testimonio de su experiencia en el medio. Dentro de este texto se entrevista a Carolina Espina (vestuarista de "Araña") y a Francisca Roman (asistente de vestuario de "Machuca"), en donde expresan sus testimonios de la experiencia de trabajar en estos rodajes y las dificultades de construir época de manera realista y verosímil en el cine chileno.

Como ya he mencionado antes, me gustaría adentrarme en las películas de Andrés Wood "Araña"(2019) y "Machuca" (2004), ya estas están ambientadas en pleno Golpe de Estado y utiliza vestuarios verosímiles, realistas, expresivos y además se puede ver claramente el contraste del vestuario entre la clase alta y baja de la época. De igual manera, más adelante me gustaría entrar en una comparación con más películas nacionales del S.XXI que se encuentren ambientadas en la década de los 1970, pero que tengan otros enfoques, directrices o muestren otras realidades ("Tony Manero", "Santiago Violenta",etc.) para hacer un análisis más completo del vestuario de las películas ambientadas en esta época.

1. 1.3 OBJETIVOS:

1.3.1 Objetivo General:

- Reconocer si el vestuario de las películas de Andrés Wood ambientadas en los 1970 llevan una lógica realista según la forma de vestir del Chile de la época.

1.3.2 Objetivos Específicos:

- Descubrir cuáles son las estrategias del diseño y producción del vestuario de las películas de Andrés Wood ambientadas en los 1970.
- Conocer y estudiar la realidad del vestuario que se vestía en los años 1970 en Chile y analizar las diferencias al vestir de las distintas clases sociales, movimientos culturales y partidos políticos.
- Análisis y comparación del vestuario en películas de Wood: "Araña" y "Machuca" con la realidad de la época según fotos de archivo e investigación.

- Comparación con vestuario de películas de otros directores/vestuaristas nacionales ambientadas en la misma década, pero con una directriz o enfoque distinto (“Tony Manero”, “Santiago Violenta”,etc.)

1.4. METODOLOGÍA:

Para la metodología de esta investigación abordaré distintos métodos para recolectar información de variadas fuentes para responder la pregunta de investigación y validar la hipótesis previamente expuesta. Siguiendo esta línea, en una primera instancia intentaré abarcar el rol del diseñador de vestuario en cine; los procesos de diseño, producción y las tareas del diseñador del vestuario en el cine, al igual que los factores técnicos y artísticos en los que deben apoyar su trabajo para la creación de personajes verosímiles, tridimensionales y complejos. Para esto me basaré en textos que hablan más de teoría y de los elementos que constituyen el vestuario cinematográfico desde la propuesta hasta el rodaje. Estos textos serían: el texto de Amanda *Clunes: “El vestuario como fuente estética de información y significación dinámica en el espacio escénico” (1992), El libro de la escuela de diseño de la Universidad de Chile escrito por* Paula Taratuto: “Diseño de vestuario: creación de personajes”(2017), El texto de Juan Pablo Perez Ruffi: “Metodología de análisis del personaje cinematográfico: Una propuesta desde la narrativa fílmica” (2016) y el ensayo se Charles Shiro Tashiro:“*Production design and the history film*”(1994).

Otra temática para profundizar es el análisis del cine realista, en donde se realizará una breve definición sobre los elementos que lo rigen y cómo esto afecta al vestuario, tomando también el camino de cómo esto influye y regula al vestuario de películas de época con enfoques realistas a la hora de su representación y la puesta en escena. Esta investigación se lleva a cabo basada en textos como: “*De los realismos cinematográficos. / Diégesis, ontología y construcción.”(2014), un informe escrito por Petersen Bejerano y con el artículo de S. Lamai “Época y realismo en vestuario para cine” (2010).*

Por otro lado, haré la comparación con los diseñadores de vestuario del cine nacional basándome principalmente en el libro de entrevistas previamente mencionado “Vestir para contar”(2020), escrito por Claudio Abarca y Gabriela Tapia , para obtener de primera fuente

lo que significa ser un diseñador de vestuario en el cine chileno, sus procesos de diseño, metodologías y complicaciones de producción.

Posteriormente, se hará una investigación sobre el vestuario de la época en los años 70´s en Chile según imágenes de archivo extraídos de la “Biblioteca Nacional”, investigación de textos y artículos de historia de la moda en Chile como “Reviste la Calle I” , escrita por un colectivo compuesto por Majo Arévalo, Lucy Cominetti, Carmen Muñoz y Karina Vukovic y entrevistas a expertos del tema como Pía Montalva, quien cursa un ramo en la “Universidad Católica” sobre historia de la moda. Todo esto con el fin de evaluar el realismo y verosimilitud del vestuario dentro de las películas de Wood: “Machuca” y “Araña”.

Finalmente, lo ideal sería proceder con entrevistas al mismo Andrés Wood para entender su proceso para crear los looks que reflejan las personalidades de sus personajes y conserven la verosimilitud de la época. Por último, pero lo más importante, sería proceder con una entrevista a lxs diseñadores de vestuario o asistentes de vestuario de ambas películas para entender el proceso creativo y de producción que hay detrás de cada personaje y el mundo de extras que componen el mundo de las películas.

II. MARCO TEÓRICO

2. 1. EL DISEÑO DE VESTUARIO EN EL CINE

2.1.1 Funciones del diseño de vestuario en el cine

El vestuario en cine cumple variadas funciones que se comunican hacia el espectador de manera indirecta e inmediata por medio de códigos los cuales son transmitidos por sus diversas características. Estas acciones distintivas que dan aristas y significados a los personajes y mundos de las piezas audiovisuales constan de dar formas, tamaño, colores y texturas, además de dar a conocer los principales rasgos y características de los personajes. Todo este conjunto de factores estéticos y estilísticos contribuyen a generar el estilo general del mundo expuesto en la película, por lo que el diseño de vestuario de una película deben seguir una línea a modo de ayudar a la creación a la creación del personaje y contribuir en la narración de la historia. De igual manera, el vestuario debe ayudar constantemente a develar cualidades propias del personaje, de manera que se adapte a los cambios en la psicología de este al transcurrir la historia o los cambios impuestos por las situaciones presentes en esta. De esta forma, el vestuario puede llegar a incluso dar pistas para anticipar situaciones y ayudar al espectador a descifrar el estado emocional del personaje en los distintos segmentos de la historia. El vestuario es una herramienta que refuerza el discurso y apoya al diálogo del personaje, siendo un recurso dramático que acompaña la acción como fuente de información y significación. De esta manera podemos indicar lo siguiente respecto a sus funciones narrativas y estéticas:

> “El vestuario cumple funciones informativas a la vez que sugiere ideas y suscita emociones. Caracteriza a los personajes, pero es también una antesala de lo imaginario. Tiene, pues, una función plástica, a veces decorativa, una tarea informativa y una dramática. Su concepción es inseparable de la de los decorados, la iluminación, el color o la composición del encuadre.” (Bedoya y León, 2016, p. 152).

Por lo que podemos entender que el vestuario en un proyecto audiovisual debe responder y guiarse bajo las distintas variables, de los distintos oficios cinematográficos, que lo forman y guían narrativa y estéticamente.

De la misma forma, el vestuario sirve también como una herramienta para comunicarnos los distintos aspectos y desde donde habita el personaje el mundo planteado por la película, indicandonos de manera indirecta aspectos como su clase social, la época en que se desarrolla y ambienta la historia, la edad, el sexo, etc.

> "El vestuario cumple una función de clasificación. Entendiendo que las prendas que visten los personajes de un film pueden dar indicios sobre la clase social a la que pertenecen, sirviendo como signo de distinción del sexo del personaje y la edad. El traje sirve como un signo de pertenencia a su sociedad y a su época. Esta afirmación llevada al diseño de vestuario refiere a la vestimenta como elemento que ayuda al espectador a entender la sociedad y época en la que se encuentra el personaje". (Clunes, 1992, p.54).

Además el vestuario comunica en base a sus distintas herramientas visuales (Çcolor, textura, silueta, materialidad, etc), para guiar los puntos de atención del espectador a la hora de mirar la pantalla, para intervenir con la atención de este y lograr comunicar de manera más específica el mensaje de la escena

> "A través del color de las prendas que conforman los vestuarios, se logra captar la atención del público expectante a un cierto punto del encuadre en pantalla, donde se halla uno o varios personajes de la acción" (Dewey, 2011, p. 22).

Además, el vestuario comunica desde diversas perspectivas conceptuales, como lo son la función diegética, la dramática y semántica, la función estética y la función escenográfica en casos específicos.

> "El vestuario cumple varias funciones tanto dentro de un film, como en una puesta en escena, la función diegética y comunicativa es la que responde al universo, al mundo en donde la historia transcurre, es la contextualización."(Dewey, 2011, p. 22).

Esto alude a que el vestuario debe dar a entender el donde transcurre la historia y sus reglas estéticas y narrativas de dicho mundo, creando un resultado en el diseño de vestuario que debe pasar como verosímil para el espectador respecto al mundo representado en la puesta en escena.

Por otro lado, se encuentra la función dramática y semántica del vestuario, con la cual se busca dar significado narrativo a las prendas que visten los personajes, por lo que los looks de los personajes, compuesto en su totalidad por todas las prendas y accesorios que vusta el personaje, deben tener coherencia con la situación anímica y contextual de las distintas escenas.

> “La función dramática y semántica es el valor agregado que se le da a la prenda que viste el personaje, mediante la cual se busca transmitir y reforzar una situación dramática. El término semántica se refiere al significado que se le otorga desde el diseño a los distintos elementos que lo componen. El vestuario debe acompañar las situaciones y cambios que el personaje va sufriendo, ayudando a evidenciar el estado anímico del personaje, guiando la lectura de la situación dramática.” (Dewey, 2011, p. 22).

Como ya ha sido mencionado con anterioridad, el vestuario debe guiarse por la estética general del film, planteada por el director/a y director/a de arte de este, por lo que los elementos visuales, como lo son el color, las texturas, los materiales y las siluetas deben fundirse y agregar elementos coherentes para ayudar a crear la totalidad de la estética dentro de una película. “La función estética, contribuye a definir el vestuario, al estilo visual del film o de una obra, respondiendo a una identidad visual determinada.” (Dewey, 2011, p. 24).

De igual manera, algunos elementos del vestuario tienen fines específicos para la realización de acciones escritas en el guion, por lo que hay casos en que los elementos del vestuario y utilería se funden y se debe llegara un acuerdo entre ambos profesionales para ver quien se encarga de los distintos elementos que se encuentran entre esa delgada línea de labores.

> “La función utilitaria del vestuario, refiere a los accesorios, a la utilería del personaje, la cual está determinada por las acciones de estos mismos, puesto que son elementos necesarios para realizar alguna acción establecida por el guion". (Dewey, 2011, p. 24).

También ocurre en casos en que el vestuario de un personaje forma parte importante en el set en que transcurre la escena, por lo que algunos elementos de la escenografía deben ser recolocados debido al gran protagonismo o peso visual de las prendas en el cuadro

“Cuando el actor pasa a ser un elemento vinculado a la escenografía a través de su vestuario, cuando el espacio escénico es redefinido a partir de éste, es cuando se cumple la función escenográfica del vestuario" (Dewey, 2011, p. 24).

Otra función clave del vestuario en el cine es su estrecha relación con el proceso que pasa el actor con el personaje, ya que en muchas ocasiones este les resulta esencial para descubrir y entender de manera más concreta y materializada al personaje planteado previamente por el/la guionista y el/la director/a, lo que puede llegar a influenciar de gran manera el cómo un actor se mueve y se relaciona con el espacio fílmico. Por esta razón, “El vestuario cumple una función esencial para el actor que encarnará el personaje, siendo un elemento fundamental que lo ayuda en la comprensión de quien es el personaje que debe representar ".(Dewey, 2011, p. 25).

Además de que el diseñador de vestuario del proyecto audiovisual debe adaptar su propuesta de acuerdo al cuerpo del actor (idealmente), para así definir la silueta y forma que se le quiere dar al cuerpo del actor, como exagerar algunos rasgos, disminuirlos, agrandar su figura, etc.

En tal sentido, “El cuerpo del actor es la base a partir de la cual el vestuarista diseña. El cuerpo hace uso del traje formando un lenguaje visual, que puede significar sobre el personaje y la historia narrada a lo largo de la película”.(Dewey, 2011, p. 25)

2.1.2 El rol del diseñador de vestuario en cine

El rol del diseñador de vestuario en la industria del cine es un tema poco estudiado en comparación las otras áreas del rubro audiovisual, pero es de suma importancia tanto para la construcción de personajes tridimensionales como para la identificación del público con estos y entender como algo verosímil el universo planteado de la película y sus personajes. Por esta razón, el rol del diseñador de vestuario de un proyecto cinematográfico es de suma importancia para generar el acuerdo invisible entre el autor (guionista, director, etc.) y los espectadores a quienes se les presenta esta realidad ficticia con sus propios códigos y reglas

estéticas, códigos los cuales se encuentran constantemente comunicando de manera indirecta pero inmediata. En dicha perspectiva,

> "El rol del Diseñador de Vestuario, dentro del equipo creativo, es el de crear un personaje que contribuya a la narración de la historia. Se ocupa del "quién". El vestuario del personaje está enviando información, incluso antes de que el actor comience su actuación, antes de que el actor pronuncie una palabra su vestuario ya ha hablado por él. Entendiendo el vestuario diseñado como una intervención en la significación del relato del mundo ficcional, podemos analizar a los personajes como un sistema de signos que se significan en el contexto de una trama" (Taraturo, 2017, p.276) .

Por esta razón, aunque el equipo de vestuario se encuentre en el departamento de arte de un proyecto audiovisual, este también debe trabajar de manera estrecha con el director del proyecto, ya que es quien va a materializar a sus personajes y es quien creará una atmósfera visual importante del mundo representado en la película, al crear una propuesta estética para los habitantes de este mundo, es decir, los extras que recorren los espacios y recovecos del mundo planteado ante el espectador. C.S. Tashiro describe de esta manera el papel del vestuario en el cine:

> "El vestuario es el primer círculo del espacio afectivo del cine. Pero crea un problema inmediato…debe ser lo bastante parecido al aspecto del público como para no llamar demasiado la atención, pero también tiene que diferenciarse lo suficiente como para responder a las necesidades de la narración. En ese proceso el diseño de vestuario crea un valor de intercambio basado en esas experiencias simultáneas y contradictorias de identificación emocional y de objetividad" (Tashiro, 1998, p.78).

Al tener esta inmensa tarea, el diseñador de vestuario debe no solo estar en constante contacto y conversaciones con el/la director/a de arte, sino que también con el/la director/a del proyecto, el/la director/a de fotografía y, finalmente con el actor, ya que este también puede plantear su punto de vista de acuerdo con cómo este visualiza y siente al personaje. Por lo que, en continuidad, es posible afirmar que:

> “Así una vez definida la propuesta estética general de la película articulará su propuesta con el Director, con quien interpretará el guión y dedicará mucho tiempo a la investigación y documentación, para crear un repertorio plástico y visual en cual encontrar la clave del personaje, el “quién”. Este repertorio es compartido con el Director de Arte que además de definir la paleta cromática y clima general que se ocupará de “dónde” se desarrolla la historia. También con el Director de Fotografía, ya que el tipo de soporte (película o cámara de video digital), fuentes de luz (temperatura de color y calidad de la luz) y filtros, influirán en la manera como se va a filmar y a plasmar cada plano de la película, repercutiendo también, en el vestuario, particularmente en la manera como la superficie textil y la paleta cromática se van a ver en la imagen fílmica.” (Taraturo, 2017, p.277)

Luego de las primeras instancias de reunión con estos jefes de departamento, el diseñador de vestuario debe empeñarse a realizar las tareas e investigaciones convenientes para desempeñar una propuesta que tenga coherencia con el perfil de los personajes y el mundo que se quiera desarrollar, comenzando una búsqueda de referentes visuales y documentación, acudiendo a diversas fuentes como pueden ser libros, revistas, museos, fotografías, búsquedas por internet, etc.

Luego el trabajo pasa a materializarse con la producción, realización y confección de prendas, para luego hacer pruebas de look y terminar el proceso de caracterización junto a los actores y los integrantes del equipo de maquillaje y peinado para poder poner a prueba los resultados previos al comienzo del rodaje. Por consiguiente:

> “La labor finaliza con el actor vestido en el set y la composición de la escena: colocación a los actores principales, secundarios y extras para la filmación. Teniendo en cuenta las condiciones del dispositivo cinematográfico: el encuadre, tamaño del plano y lente de cámara, condiciones de luz y las modificaciones que la fotografía genera sobre él al momento de ser filmado”. (Taraturo, 2017, p.278)

2.1.3 Construcción del personaje y la relación con el vestuario

La importancia de la apariencia y los rasgos físicos a la hora de construir un personaje es planteada tanto por los variados teóricos del relato como en manuales de creación

dramática en sus distintos formatos, en donde los distintos autores exponen la relevancia de este aspecto para lograr completar una construcción correcta y completa del personaje, dándole a este nuevos matices y justificaciones de sus actitudes y decisiones por medio de aspectos físicos que revelan características de los personajes. Como plantean Casetti y Chio: "la persona, en sus múltiples determinaciones, se basa también en una precisa identidad física, que constituye, por así decirlo su soporte". (Casetti y Chio, 1998, p. 178).

Por esta razón, los autores comienzan a incluir de manera casi obligatoria en sus manuales la descripción de los aspectos físicos de los personajes, ya que estos factores pueden influenciar de manera abismal a la naturaleza y la narrativa del relato:

> "La edad y el físico tienen una influencia considerable en el comportamiento del personaje, llegando en muchas obras a ser parte del tema" (Alonso, 1998, p. 261).

La construcción del personaje termina al materializarse con las distintas herramientas de caracterización que sirven tanto para recalcar aspectos de su personalidad como para contradecirlos y darle aristas que se contraponen en cierto nivel con las actitudes y características de este.

> "La atención al vestuario y la apariencia física del personaje implica la concepción del mismo como simulacro de la persona, alejándonos, por tanto, del concepto de personaje como unidad de acción según lo aceptaban formalistas o estructuralistas" (Pérez-Rufí, 2016, p. 550).

El vestuario funciona como una de estas herramientas de diálogo que se encuentran en constante comunicación (directa e indirecta) entre el autor de la película y su punto de vista con la audiencia que finalmente presencia el mundo expuesto y los personajes que lo habitan.

Esto genera un acuerdo intrínseco entre ambas partes (equipo de la película/ audiencia) en donde se exponen a estos personajes como algo verosímil tanto en sus personalidades como en el mundo propuesto en el que habitan, siguiendo cánones y reglas del mundo propuesto las cuales condicionan los looks de los personajes. Estas variables que afectan la indumentaria y prendas de los personajes pueden ser recursos impuestos por requerimientos esenciales del guion y la construcción de los personajes, ya sea la época en la que esté ambientada la película, el nivel socio-económico de sus personajes, la ubicación geográfica en la que

ocurran los hechos, cánones más estrictos y específicos que se dan en circunstancias en que la película se sujete a códigos de un género (o una mezcla de ellos), etc. Dado esto, el vestuario es una herramienta la cual nos provee de muchas pistas y guiños que condicionan (de manera positiva o negativa) al personaje, este funciona como un elemento comunicacional indirecto plagado de simbolismos y significados que nos ayudarán a entender de una forma más eficiente, pero al mismo tiempo más subjetiva, la naturaleza y personalidad de los personajes y el mundo que habita.

> "La vestimenta puede exponer la clase social a la que pertenece el sujeto, al igual que su temperamento. También lo sitúa en un período histórico concreto, una generación o una ocupación profesional. La ubicación temporal del relato condiciona el vestuario al punto de que el concepto "Costume Drama" (o drama de vestuario) se usa como equivalente al de drama histórico" (Fernández, 2016).

2.1.4 Elementos y factores que constituyen el diseño de vestuario y su relación con el cine

El diseño de vestuario es un oficio no específico del cine, el cual dota a los personajes de la película de una determinada apariencia y diseño por medio del color, los textiles seleccionados y la definición de la silueta del personaje sobre el cual se aplicará la propuesta según lo que el total de la película quiera representar y comunicar.

> "Por medio de estos elementos, es decir, silueta, textil y color, el diseñador crea una propuesta de vestuario que puede llevar a cabo mediante una selección de prendas existentes en el mercado, escogiendo aquellas que se ajustan y plasman el concepto visual que ha desarrollado para el personaje o, como camino paralelo, puede confeccionar las prendas. La opción que se tome dependerá, entre otros factores, del presupuesto, tiempo de producción y complejidad de la propuesta".

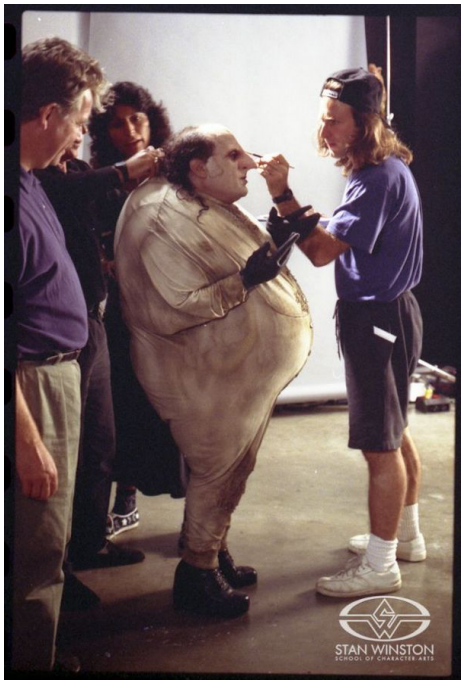
La silueta:

El primer paso para comenzar a diseñar el vestuario en un proyecto cinematográfico es el de definir una silueta para él/los personajes, por lo que la silueta se define como "*la forma que surge al trazar el contorno de un cuerpo"(Saltzman, 2004, p.69).* Por tanto, la silueta corresponde a diversos factores que cambian o acentúan la corporalidad del actor en cuestión:

*"*Es el volumen total de una prenda que actúa como base para las texturas y colores que utilicemos en la configuración del vestuario. Tiene una relación intrínseca con el cuerpo, su soporte, punto de partida del diseño y lugar de intervención. Por esta razón diseñar una silueta debe comprenderse como una nueva creación morfológica, donde con cada diseño existe la posibilidad de replantear el cuerpo una y otra vez. En el cine el cuerpo del actor es el soporte sobre el cual el diseñador de vestuario conforma la silueta para caracterizar al personaje y desde ahí aportar dramáticamente a la historia y al contexto de cada película (…) Cuando hablamos de silueta nos referimos al concepto de volumen, ya que más allá de un contorno dibujado sobre una superficie plana, la silueta de un vestuario, al igual que el cuerpo, es tridimensional. Así, en cine, el vestuario al ser capturado por la cámara desde diferentes ángulos de vista, varía cómo se ve la forma de su silueta de frente, de espalda o de perfil." (Bilbao, 2009, p.15)

Por lo que la silueta que se defina debe tener un énfasis narrativo y estético que ayude tanto al actor como al espectador a situarnos en los zapatos de un personaje definido, con una corporalidad y movilidad específica :

"La silueta que el diseñador de vestuario trace para el personaje le otorga al cuerpo del actor un nuevo volumen que debe crear en relación al cuerpo-soporte y a la actitud corporal con que el actor va a dotar al personaje. De esta manera, la silueta, como elemento plástico del diseño de vestuario, le concede al personaje un estilo y/o apariencia formal que contribuye a dotarlo de sentido a partir de sus características, clase social y contexto espacio-temporal descritos en el guión. Dicha apariencia, diseño o estilo interactúa con las articulaciones del cuerpo del actor, influyendo y condicionando la actitud corporal del personaje" (Bilbao, 2009, p.16).



"Batman returns" (Figura 1)

Se pueden tomar varios caminos a la hora de definir la silueta deseada para el personaje. La primera es acentuar la morfología de la anatomía del actor o soporte, lo que se logra al acercar el plano textil al cuerpo. La segunda opción consta de modificar la morfología del actor hasta el punto de cambiar sus proporciones, lo que se logra al distanciar el plano textil del cuerpo, generando un nuevo volumen que altera la anatomía original del actor. De igual manera esto condiciona los movimientos y posturas del actor según la corporalidad y movilidad que se requiera para el personaje.

> "La ubicación de las articulaciones y sus diferentes ángulos de apertura y direccionalidad exigen pensar la morfología del vestido (silueta) según las actividades del usuario (movimiento corporal del personaje)(Saltzman, 2004, p.30)."

El Textil:

Los diversos textiles utilizados para crear el universo del diseño de vestuario del filme constan de diversas propiedades a considerar, tales como la opacidad, el brillo, el grado de transparencia, densidad, estampado, etc. Todas estas propiedades del textil son escogidas de acuerdo al universo plástico de la película y la materialidad de este.

De igual manera, el textil afecta directamente la silueta del personaje, ya que cada material hace que las prendas (diseñadas o producidas) tengan un efecto distinto en el volumen del actor que encarnará el personaje. En consideración de lo antes señalado, podríamos señalar que:

> "El textil materializa y contribuye, según sus cualidades o comportamiento, a la conformación de la silueta del personaje en el cuerpo del actor. Por ello, la elección del textil depende del diseño que hayamos concebido. Existen textiles con cualidades y propiedades distintas, pudiendo ser rígidos, suaves, elasticados, livianos, pesados, etc. La elección del textil y las técnicas constructivas que apliquemos sobre éste por medio del moldaje, posibilitan la volumetría de la prenda a confeccionar, ya que el proceso de moldaje constituye el puente indispensable entre lo que está plasmado en el boceto (plano bidimensional) y el cuerpo (plano tridimensional). (Bilbao, 2009, p.24)"

Por otro lado, el textil seleccionado varía en su apariencia según los distintos factores de la dirección de fotografía, tales como la iluminación, el valor de plano, el foco y la profundidad de campo. Por lo tanto se deben considerar a los elementos de dirección y fotografía para la elección del textil en cuestión:

> “La fibra textil absorbe o refleja la luz, generando diferencias visuales de opacidad o brillo en el vestuario; el tipo de tejido se percibe de manera nítida o difusa, según el tipo de iluminación o la profundidad de campo que utilice el director de fotografía para construir la imagen fílmica”. (Bilbao, 2009, p.24)

Siguiendo esta línea, es importante comprender que el origen de las fibras de los diferentes textiles definen el nivel de absorción o reflexión de la luz (con sus respectivas excepciones), ya que las fibras de origen natural (algodón, lino, lana, seda ,etc.) se caracterizan por tener una mayor capacidad de absorber la luz, mientras las fibras sintéticas (rayón, acetato, poliéster, nylon, acrílico, etc.) suelen reflejar la luz dando una sensación brillante. Otra propiedad importante a considerar de los distintos tipos de textil sería el tejido de las prendas. Los más comunes serían el “tejido en telar”, el cual produce un tejido más rígido y pesado. Por otro lado se encuentra el “tejido en punto”, el cual produce tejidos con mucha elasticidad y con mayor adherencia al cuerpo, además de presentar espacios más abiertos entre las mallas, lo que permite que penetre más viento a través de la prenda. Por esta razón podemos concluir que:

> “En síntesis, la superficie textil contribuye a crear la apariencia del personaje por medio de sus cualidades visuales, tales como brillo, rugosidad, estampado, opacidad, transparencia, etc., enmarcándola en la estética global que distingue al universo del film. Según el tipo de fibra que la materializa es lustrosa o mate y según el tipo de tejido que la constituye tiene una determinada trama, textura y rugosidad. (Bilbao, 2009, p.36)”



“Only lovers left alive”(Figura 2)

El color:

Para comenzar a indagar en el color del vestuario en una producción cinematográfica es necesario partir de la base, es decir, de las tres dimensiones básicas del color. Estas tres dimensiones que lo conforman son matiz, valor e intensidad (saturación). La variación de estas tres variables son lo que define y distingue a un color del otro.

El matiz es la dimensión del color por el cual estos se distinguen de los otros, teniendo como pilares básicos el azul, el rojo y el verde, por lo que los otros colores son matices que se acercan más a la longitud de onda de estos tres colores base. Es importante recalcar que el negro, blanco y gris se consideran carentes de matiz y se denominan neutros. Comúnmente utilizamos el término color para referirnos a un matiz.

El valor del color se refiere al acercamiento de un matiz al negro o al blanco. El valor de un matiz se puede medir en relación con una escala de grises, la cual va desde el negro (de valor asignado 0) al blanco (de valor asignado 1). Se define el matiz de acuerdo con su valor de color como claro o oscuro y brillante o tenue.



Escala de valores del rojo (Figura 3).

La intensidad o saturación del color se refiere a la pureza fuerza e intensidad del color. Se denomina colores saturados a los matices más intensos y a los no saturados a los matices más opacos y grisáceos .Mientras mayor sea la pureza del color, mayor será su grado de saturación, por lo que cada matiz puede aumentar su grado de saturación.

El círculo cromático es un espectro luminoso en el que se pueden apreciar el color rojo, naranja, amarillo, verde, azul y violeta, en el cual al juntar el extremo rojo con el violeta se crea un gráfico circular denominado rueda cromática. Esta rueda cromática es una herramienta que nos indica la relación entre los distintos matices, sin indicar precisamente la diferencia de saturación y valor entre ellos. Por lo que esta herramienta es utilizada para acceder de manera más rápida a la relación entre los colores, como serían los colores complementarios y adyacentes. “Una de las características más útiles de las ruedas cromáticas es que se pueden localizar de un vistazo los colores complementarios, así como otras relaciones.” (Faser, 2005, p. 38)



Rueda cromática de doce matices (Figura 4)

Es posible distinguir tres grupos de colores: los colores primarios, secundarios y terciarios. Los colores primarios están compuestos por el rojo, amarillo y el azul, se consideran los puntos de partida de la rueda cromática ya que no puden producir con ninguna mezcla

de pigmentos y son estos los que generan los demás colores. Luego están los tres colores secundarios (o intermedios), el violeta, naranjo y verde, los cuales son producidos por una mezcla de iguales proporciones entre dos colores primarios. Por último se encuentran los seis colores terciarios, los cuales urgen de la combinación de un color secundario con cualquier cantidad adicional de uno de sus componentes primarios. Estos son: azul + violeta, rojo + naranja, amarillo + naranja, amarillo + Verde y azul + verde.

> "Los esquemas de color son combinaciones básicas del color que surgen a partir de la rueda cromática. Estas combinaciones son también denominadas armonías de color, ya que combinan colores de manera equilibrada y matemática según su posición en el círculo cromático, siendo gamas atractivas de percibir. En el contexto del cine, encontramos películas donde se aplican distintos esquemas de color para construir la propuesta estilística general del film, ajustándose a las necesidades narrativas y estéticas del guión." (Bilbao, 2009, p. 43)

Dentro de estos esquemas de color se utilizan distintos tipos según la intensión narrativa y estilistica de la película. Uno de los más comunes es el "esquema monocromático", el cual consta en utilizar un solo matiz en sus diferentes valores e intensidades , pudiendo utilizar colores que tengan un alto o bajo nivel de contraste entre ellos. De este modo, por ejemplo:

> "Si diseñamos un vestuario con una camisa celeste y un pantalón azul marino, provocamos un alto contraste monocromático. Por el contrario, si combinamos en un vestuario una polera de un tinte más claro que los pantalones, el vestuario tendrá un bajo contraste monocromático. (Bilbao, 2009, p.43)"



"Mary Queen of Scots" (Figura 5).

Otro esquema a utilizar podría ser el "esquema análogo", el cual consiste en una combinación de colores que solo incluya el uso de dos o tres matices que estén el uno junto al otro en la rueda cromática (adyacentes), teniendo un matiz en común.



"Out of África" (Figura 6).

Por otro lado, se encuentra el "esquema complementario", el cual combina colores que están directamente opuestos en la rueda de colores, como rojo y verde o naranja y azul.



"Amélie" (Figura 7).

También existe el recurso del "esquema neutro acentuado", el cual combina y contrasta los neutros blanco, negro y gris, carentes de matiz, con diferentes colores más saturados.



"La lista de Schindler"(Figura 8).

Por último, se encuentra el “esquema acromático”, la cual se refiere a una combinación que solo utiliza colores neutros (blanco, negro y gris), recurso que se puede apreciar en toda producción en blanco y negro.

Cabe mencionar para cerrar el vasto tema del color en el vestuario cinematográfico, que este recurso posee una facultad de crear efectos visuales, los cuales afectan en la apariencia y proporciones del actor. Estos efectos pueden afectar la relación en relación al cuerpo del actor.

> “El color, según su valor, produce un movimiento excéntrico o concéntrico que repercute en cómo vemos el tamaño del cuerpo del actor. Un color claro realiza un movimiento excéntrico, desde su centro hacia el espectador, generando que el cuerpo se aprecie más grande de lo real. Este fenómeno es evidente cuando se utiliza en un vestuario el color blanco o el amarillo. Mientras que un matiz oscuro efectúa un movimiento concéntrico, es decir, hacia sí mismo, produciendo la sensación de que apreciamos un cuerpo más pequeño en relación a su aspecto original” (…) “También el color del vestuario puede producir modificaciones en la apreciación de la altura del cuerpo. Un personaje vestido con prendas de uno o más colores cercanos en matiz, intensidad y/o valor, provoca que su cuerpo se vea más largo (un sólo bloque de color).Por el contrario, al utilizar colores contrastantes en las prendas del vestuario de un personaje, el cuerpo se aprecia más pequeño, ya que es dividido en bloques de distinto matiz.” (Bilbao, 2009, p. 47)

Sumando todos estos aspectos, se puede entender de mejor manera todos los elementos a considerar a la hora de plantear una paleta de color para los personajes puestos en la escena, ya que el color es una potente herramienta simbólica a la hora de comunicar a través del vesturio.

> “La propuesta de color para una película se organiza y diseña mediante paletas cromáticas. Una paleta cromática le permite al diseñador combinar una cierta cantidad de colores para definir y caracterizar el aspecto visual del vestuario de acuerdo a la historia y a sus personajes, a la visión del director y a la propuesta estilística general que ha configurado junto al director de arte y director de fotografía. Ahí el color juega un rol fundamental, ya que engloba y caracteriza las propuestas visuales de vestuarios, escenografías y ambientaciones, contribuyendo a conformar el universo particular de cada film. A partir de este universo macro los vestuarios se enmarcan con una paleta

cromática que los distingue. En esa selección cromática, cada personaje se caracteriza por ciertos colores que lo definen y singularizan del resto." (Bilbao, 2009, p.38)

El boceto:

El boceto es una herramienta de comunicación de suma importancia para el diálogo del diseñador de vestuario con el director del proyecto, ya que es uno de los primeros acercamientos visuales que representan un aproximado de la caracterización del personaje, al mismo tiempo que incluye (de manera directa o referencial) todos los elementos que constituyen el vestuario del personaje. Por esta razón podemos indicar que el boceto es:

"Una de las herramientas primordiales al momento de diseñar vestuario es el boceto, que es la expresión gráfica de la idea que como diseñadores tenemos para el personaje. Un boceto bien elaborado debe plasmar la carga atmosférica que el personaje representa en el guión, expresada por medio de los colores, las texturas y materialidades. Además, debe sugerir en forma clara la forma de la silueta que estamos planteando, de manera que pueda traducirse al lenguaje técnico del moldaje. Desde este punto de vista, es recomendable hacer dos tipos de bocetos: uno para la confección, más simple, objetivo y "limpio", que muestre el vestuario por ambos lados con las acotaciones técnicas referidas a las resoluciones constructivas antes mencionadas para que el sastre pueda interpretarlo y resolverlo. El otro boceto que podríamos denominar "artístico", es para el director y el equipo creativo (director de arte, director de fotografía, maquillador y peinador). Como dijimos, en él se recrea el universo, concepto, silueta y paleta cromática de cada personaje, transmitiendo su individualidad y la atmósfera que imaginemos en el contexto dramático del film. (Bilbao, 2009, p.24)



Boceto por Edith Head para "Breakfast at Tiffany's" (Figura 9)

Por esta razón, el boceto es la base para emplear las decisiones y diseños de las prendas y accesorios de los personajes de cada película, tomarán su camino de acuerdo al mundo planteado por el guion, al director director, a la estética general diseñada por el director de arte y las especificaciones y tratamientos fotográficos que plantee el director de fotografía del proyecto para lograr la visualidad deseada. Es en esta base del trabajo en donde el diseñador comienza a explorar y definir la silueta junto a la superficie textil y el color conforman el vestuario y la apariencia del personaje, expresando la psicología de éste y situándolo en el marco temporal, social y dramático que narra el guión.

2..2 EL CINE REALISTA Y EL DISEÑO DE VESTUARIO

Para comenzar a adentrarnos en esta temática, hay que entender que todos los géneros cinematográficos tienen en común la búsqueda de la verosimilitud dentro de sus mundos, sin importar cuan fantasioso o realista sea el mundo planteado, la verosimilitud es un acuerdo primordial que debe plantearse entre el/los autores de una película y sus espectadores para crear a personajes y situaciones creíbles que tengan coherencia con sus perfiles de personaje y el mundo en que se desarrollan y habitan mediante avanza la trama y se desarrolla la historia.

> “El cine busca una verosimilitud en todos sus aspectos, en todos sus estilos y géneros. Lo verosímil no tiene que ver solo con el estilo realista al que la autora de este Ensayo refiere, sino que contrariamente, toda película busca ser verosímil. Aún tratándose de un film fantástico, el espectador debe ver ese mundo ficticio como posible, cuando se presentan personajes y mundos fantásticos e irreales, el cine busca que el espectador tenga un efecto de que aquello que se le muestra es verosímil”. (Dewey, 2011, p. 64)

De esta forma, el verosímil es aquello que en las acciones, los personajes y la representación, parece algo verdadero y creíble para el espectador. El verosímil es el respeto que se impone al inventar una ficción, son las motivaciones que producen un efecto e ilusión de una realidad creada.

Este factor de verosimilitud se complejiza a la hora de filmar un proyecto de ficción con una estética que busque el realismo. Ya sea que se trate de un filme de época o no, los elementos pertenecientes al filme no solo deben conservar una verosimilitud dentro del mundo del

filme, sino que también deben ser verosímiles con una realidad representada, con personajes de inspiraciones reales, pertenecientes a un segmento social determinado, un espacio temporal concreto, en un espacio geográfico real.

2.2.1 El realismo en el cine

El realismo en el cine es constantemente cuestionado tanto por los críticos y entendidos de la industria como por el propio espectador promedio, ya que resulta complejo establecer los límites entre la realidad y el artificio de la película, entendiendo que el cine como tal (aunque trate historias reales o no) siempre será catalogado como ficción. Este hecho puede dar tanto libertades como complicaciones, ya que a la hora de narrar una historia de manera cinematográfica, se debe acudir a herramientas estéticas y de forma para contar la historia de manera que se entienda el verdadero propósito narrativo, emotivo y sensorial que se busca rescatar del guion escrito. Es por esto que podemos agregar lo siguiente:

> "Si acordamos que la definición socialmente compartida de realismo define por tal a la obra que puede capturar verdaderamente a los fenómenos del mundo y ser - por ello- fiel a la realidad, resultará evidente, si queremos decir algo que evite los sobreentendidos y los absolutos, la necesidad de la pregunta sobre lo que consideramos la realidad". (Bejarano, 2014, p. 35)

De igual manera, se crean algunos problemas a la hora de evaluar el realismo, ya que este se puede tratar de una aspiración de parte del autor, por lo que se llamaría realista a lo que el autor propone como real. Otra apreciación sería que algo se puede denominar realista a una obra en que el espectador percibe un verosímil con la realidad. De estos problemas pueden surgir más dificultades respecto a la noción del realismo, como el carácter de aquellos elementos que se supone que garantizan el realismo, el problema del sujeto/espectador y sus valoraciones según su conocimiento, los cuales en base a su subjetividad y vivencias pueden negar algún atributo que se suponga realista por el autor, generando un componente o elemento polémico.

Se entiende como un filme realista, a las películas que buscan recrear de una manera más estricta y fiel a la realidad personajes de algún segmento social, en un espacio temporal y geográfico que exista en la realidad. El cine realista se podría entender como un estilo de

expresión cinematográfica, en la cual la estética visual de los elementos de arte (locaciones, vestuario, escenografía, utilería, peinado y maquillaje) buscan recrear la realidad tal cual como es o lo fue en algún momento de la historia de la humanidad, en un contexto y lugar determinado.

De igual manera, al tratarse de ficción (a diferencia del documental), las reglas y formas normalmente se adaptan en base a la estética deseada para el filme, por lo que se pierde la objetividad al priorizar la construcción estética/artística de las distintas propuestas. Por estas razones, podemos concluir que el cine recrea realismo por medio de signos, símbolos y elementos semióticos que nos hagan entender ese mundo como algo cercano a una realidad posible desde un punto de vista más objetivo, teniendo en cuenta que la estética que se desee lograr desde una propuesta artística subjetiva no quita los elementos que constituyen el realismo, sino que lo mimetizan de cierta forma a las reglas y cánones visuales de la ficción audiovisual que resulta atractiva y comunicativa emocionalmente para el espectador.

2.2.2 El diseño de vestuario realista y las películas de época

Dentro del realismo, el vestuario es una herramienta clave para situarnos en una puesta en escena que aluda a la realidad del presente o a la época en la que se quiera situar la historia de manera fidedigna. Este cumple una función icónica de la referencialidad de la realidad, compuesta de signos y símbolos que nos comunican de manera indirecta sobre la época que nos encontremos, la personalidad y rasgos de los personajes, su perfil socioeconómico, el clima del lugar representados y los guiños que nos llevan al lugar geográfico específico, con un clima y prendas propias de la cuidada, pueblo o país que habilita una lectura asertiva del contexto que se quiera retratar. Estos símbolos y signos responden de igual manera a elementos que se escapan recatadamente de la realidad, ya que se adaptan a las reglas y cualidades de una propuesta estética, planteada por el equipo técnico y artístico de cada producción con un fin narrativo en específico.

> “El análisis de la estética realista permite desmontar la lógica que interviene en la construcción de esos mundos que, desde el arte, discuten los límites entre la ficción y la realidad” (Bejerena, 2014, p. 42).”

Estos límites del realismo y la ficción exige reconstruir un sistema estético, en el cual puedan convivir de manera verosímil los cánones de la realidad con los propuestos con los autores de la película, ya que en los modelos narrativos y estéticos de la ficción se trata de evitar la mera copia de la realidad para agregar significaciones para un diálogo más dinámico y expresivo entre el equipo realizador y el espectador.

En el caso de las películas de época, dependiendo del género de la película y el estilo del guion, el vestuario debe apegarse en mayor o menor escala a la realidad de la época y sociedad que está representando. Esto va a depender del estilo visual de la película que se quiera desarrollar según indicaciones del guion, dirección y dirección de arte que afectan las decisiones a la hora de diseñar el vestuario de una película. Es por esto que el diseño de vestuario de una películas de época puede apegarse de manera fiel y realista a las prendas de la época o simplemente inspirar las prendas según algunos elementos de las prendas e indumentaria que se vestían y utilizaban en la época. Cuando se sigue este modelo de una mera inspiración, se utilizan ciertos elementos representativos para el diseño y la elaboración de prendas, no todos los elementos de la época como tal. La inspiración se aleja del realismo, no es un retrato detallado, los elementos reales se mezclan con propuestas originales del diseñador.

De igual manera el vestuario que se apega de manera más fiel a la realidad de la época, no se libra de algunas decisiones innovadoras e interpretativas de cada diseñador, ya que seguimos en un espacio de ficción en el que se prioriza la narrativa y la propuesta estética. De este modo, *"*el diseño de las prendas no queda fuera de las alteraciones de la imaginación creadora. Cada época tiene su propia visión del pasado y el estado de las técnicas del cine suponen un empleo distinto de los cortes de la ropa y el cromatismo." (Lamai, 2010, p.1)

Para lograr un buen resultado para un vestuario realista de época se debe investigar de manera exhaustiva los siguientes aspectos del vestuario y la indumentaria de la época:

- La indumentaria masculina y femenina de la época de niños y adultos.
- Accesorios, calzado, maquillaje y peinados de acuerdo a las tendencias de la época.
- Tener en cuenta los espacios y costumbres en los que se movía y habitaba la gente de la época estudiada, según su contexto socio-económico. También debe tener en consideración las distintas telas, materiales, patrones, técnicas de confección, entretelado y estructura de las prendas.

- Nombre, forma, estilo y aspecto de todas y cada una de las prendas que debe llevar el personaje.
- Estilo, colorido y materiales de uniformes y accesorios de personajes con cargos específicos como empleados domésticos, obreros, artesanos, campesinos, soldados de todos los rangos o cualquier oficio que requiera prendas específicas o accesorios particulares.
- Estilo y características de la ropa; ya sea formal, informal, de verano o invierno, pijamas y trajes de baño, ropa interior y de viaje de la época representada.

2.3 DISEÑO DE VESTUARIO EN LA INDUSTRIA AUDIOVISUAL CHILENA.

2.3.1 El cine chileno.

Para comenzar este capítulo me referiré de manera breve a la acontecida historia del cine chileno; la cual se basa en un estrecho número de producciones anuales, un recatado presupuesto, un escaso apoyo monetario de parte de los gobiernos de turno, una constante recurrencia a la censura por parte de leyes conservadoras impuestas por los distintos gobiernos presidenciales y una poca costumbre del público chileno de recurrir a las salas que proyectan cine nacional.

El cine no tardó mucho tiempo en llegar a nuestro país, ya en 1896 (un año después del primer estreno en Francia) llegan a Chile producciones documentales extranjeras en las que se podían apreciar paisajes, sin una intención narrativa clara. Este fue el panorama audiovisual nacional hasta que en el año 1910 se filma y proyecta la primera película chilena "Manuel Rodriguez" de Adolfo Urzua. Estas primeras producciones audiovisuales chilenas recurrían a la estética de un humilde teatro filmado, actuado y dirigido por artistas provenientes del teatro. Aunque esta industria naciente presenta muchos problemas para su realización, debido a estrechez financiera e iniciativas exclusivamente individuales, el cine tuvo un gran impacto popular en la época.

> “Efectivamente, la década de 1920 fue testigo del auge del cine chileno. Entre 1920 y 1927 se realizaron más de una cincuentena de largometrajes argumentales en Chile. Por supuesto, se trataba de películas mudas aún.” (Biblioteca Nacional, 2018) [1]

Las temáticas de estas películas nacionales eran acotadas; relaciones amorosas, situaciones criminales, reconstrucciones históricas e identidades regionales.

> “El impacto del cine en la sociedad chilena se pudo apreciar en el nacimiento de la censura oficial, cuando en 1925 el Gobierno de Arturo Alessandri creó un organismo encargado de calificar toda obra a exhibir en el país.
> Hacia fines de la década de 1920 decayó la producción nacional, debido a la arremetida de las compañías distribuidoras de Estados Unidos y a la gran depresión económica. A fines de la década de 1930 la producción nacional retomó su actividad. Y fue en estos años en los que se consolidaron directores como Jorge "Coke" Délano (con *Norte y Sur*, de 1934, primer film sonoro chileno), el italiano Eugenio de Liguoro (*Verdejo gasta un millón* de 1941 y *Entre gallos y medianoche* de 1942) y el argentino José Bohr (*P'al otro la'o*, de 1942), que lograron convocar en masa al público nacional. A partir de estos éxitos, la recién instalada Corporación de Fomento decidió crear en 1942 una compañía nacional, Chile Films…”(Biblioteca Nacional, 2018)[2]

De igual manera, estos éxitos fueron efímeros, ya que a finales de los 40 la productora cayó en una grave crisis económica. En 1949, el desmantelamiento de la empresa “Chile Films” afecta gravemente el panorama cinematográfico nacional, por lo que en la década de los 50 se registra un escaso número de estrenos nacionales. A comienzos de los 60, jóvenes cineastas reunidos en cine clubs y universidades, construyen obras que anunciaban los temas principales de los años venideros, como lo eran la exposición de la realidad social y nacional, por medio de un cine que se rehusaba a morir.

> “Efectivamente, gran parte de los cineastas que a finales de la década de 1960 cobrarán relevancia se formaron en este cine documental, como Miguel Littin,

[1]Biblioteca Nacional de Chile. (2018, febrero 1). *El Cine Chileno (1910-1950)*. memoriachilena.gob.cl. http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-3375.html
[2] Biblioteca Nacional de Chile. (2018a, febrero 1). *El Cine Chileno (1910-1950)*. memoriachilena.gob.cl. http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-3375.html

> Patricio Guzmán, Helvio Soto, Pedro Chaskel o Aldo Francia, entre otros. En concordancia con el movimiento de su época, las obras de estos cineastas fueron tendiendo cada vez más hacia la afirmación política. Un hito fundamental fue el Festival de Cine de Viña del Mar de 1967, donde el denominado Nuevo Cine chileno se puso en contacto con los cineastas latinoamericanos, dándose una confluencia de intereses estéticos y políticos marcados por la revolución social, el anti-imperialismo y la construcción de una cultura propia."(Biblioteca Nacional, 2018)[3]

Pero este auge anteriormente mencionado, no se debía sólo a estos factores, el gobierno de Eduardo Frei Montalva implementó varias medidas para fomentar la producción nacional, como reactivar "Chile Films", liberar ciertos impuestos y poner un porcentaje mínimo de producciones.

En el gobierno de la "Unidad Popular", el cine militante está en auge, pero se restringía las producciones a documentales, ya que debido a la contingencia que enfrentaba el país no era posible grabar cine de ficción.

> "La irrupción de la dictadura militar dañó seriamente a la industria del cine nacional, no sólo por el exilio de muchos cineastas, sino porque se cerraron las escuelas, se derogaron las leyes de 1967 y se implantó una férrea censura. También contribuyó a menguar al cine nacional el auge de la televisión, aún cuando fue posteriormente beneficiado, en la década de 1980, con el aumento de la producción publicitaria que permitió la proliferación de productoras privadas. Ahora el cine ya no dependía básicamente del Estado o de las universidades. Durante la dictadura, la mayor parte del cine nacional fue cine chileno en el exilio, pocos cineastas se dedicaron a la producción argumental en el país."(Biblioteca Nacional, 2018)[4]

A comienzos de los 1990, hubo varios intentos fallidos de los cineastas para llevar al público a las salas de cine a ver producciones nacionales, por lo que el número de producciones no fue muy elevado. A finales de la década se puede ver un aumento de la producción chilena, dejando un poco atrás las temáticas socio-políticas y abriendo paso a un cine más comercial.

---

[3] Biblioteca Nacional de Chile. (2018a, febrero 1). *El Cine Chileno (1950-2006)*. memoriachilena.gob.cl. http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-3375.html

[4] Biblioteca Nacional de Chile. (2018a, febrero 1). *El Cine Chileno (1950-2006)*. memoriachilena.gob.cl. http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-3375.html

En las últimas décadas, gracias al cine digital, el número y nivel de producciones ha crecido enormemente en la industria nacional. El cineasta chileno se aleja un poco del cine social y comienza a filmar películas más íntimas, comerciales y comienzan a aventurarse en el cine de género.

De igual manera, al haber esta gran pausa de la realización de ficción y todas las artes a causa de la dictadura (1973-1990), el cine chileno se queda algo atrás por no poder realizar filmes en estos años con una verdadera opinión y contenido por las limitaciones impuestas por la abismal censura de estos años. Esto hace que la cultura cinematográfica quede estancada y que la identidad estética del cine chileno tarde más en construirse. Por esta razón varios oficios internos del cine, como es en nuestro caso el diseño de vestuario para ficción, son oficios relativamente nuevos en su práctica profesional dentro de nuestro país, limitando los estudios de estos y la experiencia que se puede ganar agregándole un sello nacional a cada una de estas tareas detrás de cámara. A este desconocimiento e inexperiencia, se le suma la poca importancia y apoyo a estos oficios, ya que debido a los bajos recursos y presupuestos de las películas nacionales, pocos de estos recursos van a elementos narrativos que componen a la dirección de arte y el vestuario, ya que los recursos se ocupan en lo más "primordial" para llevar a cabo una película que se vea y entienda cómo propiamente tal.
De igual manera, el cine chileno ha vivido un auge importante en los últimos años, sostenido por la calidad de sus producciones. De la mano de directores que iniciaron sus carreras en el nuevo siglo, como Sebastián Lelio, Pablo Larraín, Matías Bize y Sebastián Silva, y de otros ya consagrados como Silvio Caiozzi y Andrés Wood, la producción fílmica nacional ha alcanzado un importante reconocimiento internacional, tanto en festivales y premiaciones de primer orden como en la crítica especializada. También ha habido un notable crecimiento en la cantidad de estrenos por año.

> "Entre 2008 y 2018, los estrenos nacionales sumaron 253, según la Cámara de Exhibidores Multisalas de Chile. Esto da cuenta de una producción bastante mayor en número que la de los años de la dictadura o la de periodos anteriores."

De igual manera, este auge de películas filmadas no lleva una relación directa con las ventas de entradas para el visionado de películas chilenas, las cuales no logran llevar grandes cantidades de espectadores a las salas.

2.3.2 Análisis en el diseño y producción de vestuario en la industria audiovisual chilena

Los niveles de producción fílmica chilena no se comparan con las producciones fílmicas de Hollywood o las producciones europeas, ya sea por el tamaño de la producción o el presupuesto de los proyectos audiovisuales. Varios de estos factores se justifican por diversos factores como la discontinuidad en las políticas de apoyo a la producción audiovisual nacional, la falta de apoyo financiero para estos y la abismal censura ejercida por la dictadura que arrasó con las artes en nuestro país desde el año 1973-1990. Por esta razón el ambiente más explotado en el ámbito del panorama audiovisual fue la televisión, en donde se filmaron muchas telenovelas, especialmente en los 1980. Estas telenovelas tenían mucha audiencia y se transformó, mayoritariamente, en un contenido fundamental y tema de conversación para el espectador, convirtiéndose en un pilar fundamental de nuestra cultura popular. Esta cultura de telenovela de las décadas de 1980 y 1990, fue uno de los pocos espacios en que se pudieron realizar los oficios del mundo audiovisual, por lo que técnicos y artistas aprovecharon este espacio para desarrollar sus talentos, como es el caso de los vestuaristas.

Es importante destacar a Marco Correa, artista y diseñador de vestuario, el cual trabajó para montajes de teatro y danza desde los 1960, además de ser un reconocido diseñador de vestuario quien incorporó en sus prendas diseños precolombinos latinoamericanos, mezclados con referentes de la cultura pop art, la psicodelia y otros movimientos de la época. Años después, es invitado por la productora Sonia Fusch para hacer vestuario para televisión en España. Al volver a Chile, destacó principalmente por sus diseños para “La Quintrala” y fue responsable del vestuario de producciones como “El juego de la vida”, “La torre 10” y “Teresa de los Andes”, siendo todos proyectos de Televisión Nacional de Chile.

Son distintos los métodos utilizados por los distintos diseñadores de vestuario fílmico en el panorama nacional, pero estos se ven limitados por la escasez de recursos y materiales a la hora de la producción y confección de las distintas prendas. Al haber poca información de este oficio en el ámbito nacional, en este capítulo me basaré en testimonios personales de los más connotados diseñadores de vestuario en el rubro audiovisual chileno. Escogeré los testimonios de tres diseñadores con más experiencia en largometrajes de ficción, para alejarme del panorama televisivo (teleseries). Por esta razón me basaré en los testimonios de Francisca Román, Carolina Espina y Monserrat Catalá, obtenidos del libro “Vestir para Contar” (2020), redactado por Claudio Abarca y Gabriela Tapia, el cual relata las vivencias

laborales de estos en los filmes chilenos de las últimas tres décadas. Por esta razón, subdividen entre este capítulo entre estas tres diseñadoras, tratando las temáticas del rol del diseñador de vestuario y su proceso de diseño, la producción de vestuario en la industria nacional y la relación generada entre vestuarista y actor para darle vida a los personajes.

Francisca Roman:

Francisca egresa de la Universidad de Chile como diseñadora teatral y llega al mundo audiovisual como asistente de vestuario en la película "Machuca" (2004), una de los largometrajes más populares en la historia del cine chileno. Luego adquiere más experiencia al trabajar en importantes series de televisión como "Los 80"(2008),
"Ecos del desierto"(2014), "Mary and Mike" (2018), "Héroes invisibles"(2019) y "Pulseras rojas"().También participó como diseñadora de vestuario películas icónicas como lo fue su primera jefatura en vestuario para la película "La nana" (2009),"No"(2012) , "Santiago violenta"(2014) y "Los fusileros"(2021).



"Santiago Violenta", 2014 (Figura 10).

Al estar formada como diseñadora teatral, Francisca prioriza a la silueta y la tridimensionalidad de un personaje el cual se encuentra y recorre un espacio-tiempo determinado, a lo que ella llama el "marco" de los personajes. Se centra en donde ocurre la historia, de investigar el contexto político, cultural y social de los personajes retratados,

haciendo mucho trabajo de investigación del contexto y antropológico. Por lo que agrega lo siguiente:

> "En mi caso, hay un contexto social y una época determinada, entonces parto diseñando desde ese mundo, desde esa esquina y, de alguna manera, cuando me voy a acercando al cuerpo, cuando ya entiendo cómo es el cuerpo político en una época, cómo lo moldean la sociedad y la visualidad, percibo la enseñanza del diseño teatral, que tiene que ver con la espacialidad, con cómo la arquitectura afecta al vestuario y viceversa, o también cómo se va a trabajar la luz."

Por esta razón, Francisca al proponer sus diseños trabaja en paralelo con el/la director/a de arte, para conectar su trabajo con la ambientación y la atmósfera que este quiera crear, ya que esta encuentra el verdadero sentido de sus proyectos en los cuales se levantan memorias y se visibilizan situaciones que hasta el día de hoy no se hablan. Piensa que en las películas queda un material accesible para todos del pasado, disponible ahora y siempre como una especie de material educativo. También recalca los diversos factores que afectan los diseños, como lo es entender la producción, los equipos técnicos, el clima, la época y un sin fin de factores que afectan de forma directa o no la apariencia final que adoptaran los personajes.

De igual manera, se refiere al rol del diseñador de vestuario en el ámbito audiovisual y cómo uno debe predisponerse a trabajar en un equipo humano más grande en donde los distintos factores de los variados departamentos pueden cambiar y moldear tu trabajo. Por lo que hay que tener en cuenta que se trabaja en equipo, que uno ejerce un papel de puente entre el equipo de arte, dirección, fotografía, el elenco y su propio equipo, incluyendo a sus asistentes y sastres que la ayuden a crear el vestuario de un proyecto audiovisual. Todo esto teniendo en cuenta que los modelos jerárquicos de cada producción varían en donde puede haber un orden muy rígido a la hora de relacionarse con el resto del equipo o puede ser un diálogo más fluido con el director, director de arte o el director de fotografía. A la hora de trabajar, ella hace énfasis a que hay que conservar la calma, pero al mismo tiempo tener en cuenta que la carga de estrés en el medio es alta, al tener que considerar la acotada relación de tiempo y dinero, considerando que las producciones nacionales no tienen grandes sumas de dinero para despilfarrar.

En el ámbito de producción de vestuario, esta trata de tener todo el vestuario producido a la hora de grabar, cuando la producción también lo permite. Francisca afirma que en Chile unió

debe ser su propia productora de vestuario, por lo que debe ver el diseño en paralelo al presupuesto, plantea que para ella un buen diseñador de vestuario debe ser también un productor de vestuario. Al ser tan cortos los periodos de pre-producción en la mayoría de los casos, su estrategia se basa en llegar con más del 80% del vestuario producido al rodaje, para que sus asistentes sigan con la producción de las prendas faltantes durante el rodaje y las pruebas de look restantes, ya que ella encuentra de suma importancia siempre estar tras el monitor pendiente de los últimos detalles del set.

Se refiere a lo complicado que resulta hacer películas de época en el ámbito nacional, ya que no se cuenta con recursos ni prendas de épocas pasadas.

> "Idealmente, para un diseñador de vestuario, como ocurre generalmente en Europa y en Estados Unidos, hay bodegas que existen desde los años 20. Uno trabaja con el material real y nada se compara a una tela del periodo en que transcurre la historia, una tela que esté en buen estado. La dificultad es cómo reconstituyo eso. ¿Dónde encuentro en buen estado la ropa de esa época? Y si no la encuentro, ¿cómo la elaboro? Esa es una gran dificultad y otra surge respecto a la investigación cuando no hay material."

Otro punto que recalca esta diseñadora es la relación que surge entre los actores y las prendas que utilizarán para dar vida a sus personajes, por le pone suma importancia a la definición de la silueta del personaje, por lo que es importante saber con anticipación el físico del actor y sus tallas, para que el concepto que se tiene de la propuesta no se contradiga con el cuerpo del actor.

> "La silueta es la arquitectura del cuerpo humano con la tela que tú pones encima, con los volúmenes que estás trabajando, lo que le pones y le quitas a ese cuerpo."

Al conocer al elenco, les pregunta a los actores que interpretarán a los personajes principales cuáles son sus concepciones sobre la psicología y look de estos, si han hecho investigación, etc. Después de esta primera instancia de diálogo, Francisca les manda su propuesta a los actores también, para que ya en la prueba de look se finalice el diálogo que refleje de forma más completa y fidedigna la creación del personaje. De igual manera, enfatiza también en la importancia del trato con los extras, ya que para ella estos llevan un papel fundamental para crear la atmósfera y vestir el cuadro general de la película.

Moserrat Catalá:

Monserrat es formada como diseñadora teatral en la Universidad de Chile y comienza su vida laboral trabajando en vestuario para producciones del Teatro Municipal de Santiago, donde actualmente es coordinadora del taller de vestuario. Con experiencia previa en publicidad, llega a trabajar en cine con Ricardo Larrain, con quien trabajó en la película "La Frontera"(1991), una película que marcó nuevas rutas para el cine post- dictadura. También trabajó en la película de Silvio Caiozzi "Coronación"(2000) y telefilm histórico "Heroes"(2007).



"Coronación" (Figura 11)

Al comenzar su oficio en el cine, eran otras las tecnologías utilizadas para filmar, ya que a causa del celuloide, no se podía revisar inmediatamente el material grabado, por lo que se debía tener una atención más minuciosa a los detalles del vestuario antes de grabar el plano. Es por esto que la formación de Monserrat es más estricta, esta cree que un diseñador de vestuario audiovisual debe ser creativo, ordenado, rápido, riguroso para responder a los tiempos y ágil para resolver y mantener este preciado orden. Monserrat cree que la dificultad no radica en diseñar, sino en entender la parte técnica de la organización, ya que normalmente el diseñador pone el trabajo creativo antes que el práctico. Es por esto que el diseñador debe ser muy observador y entender de manera rápida lo que se quiere comunicar con el color, las texturas de los distintos textiles para las distintas épocas, los acabados y los teñidos que contribuyen a darle vida a los personajes para crear una atmósfera adecuada y verosímil.

> “Sobre el rol del vestuario en lo audiovisual, creo que no hay un rol más importante que otro. Cuando una producción, ya sea audiovisual o teatral, está bien hecha, un elemento no sobresale respecto de otro. Cuando un vestuario sobresale, ya se transforma en una pasarela y eso sí es súper feo; para mí, ese vestuario no sirve.”

De igual manera, eran otras las formas de comunicar las ideas al comienzo de su carrera, por lo que se recurre más a imágenes de archivo recortadas de revistas y diarios, fotografías de cuadros y bocetos hechos a mano.

> “En los años 80, usaba dos alternativas para pre- sentar las propuestas de vestuario: bocetos o composiciones con recortes de las revistas; o tomaba fotos, las iba a revelar, buscaba las locacio-nes, las ponía de fondo, colocaba los vestuarios encima, y eso era como un collage, para luego, en un local que hace fotocopias, agrandarlas e im- primirlas, y luego las presentaba. Era como un “manoshop”.”

En el ambiente audiovisual Monserrat acostumbraba a trabajar directamente con el director, por lo que después de hacer las propuestas según el guion, se reunía directamente con este para mostrarle una propuesta más análoga y manual sobre los personajes. De igual manera recalca que cada director y producción tienen distintos métodos para construir a sus personajes, en donde algunos prefieren la ropa que se encuentre “viva” y usada por otras personas, otros prefieren la confección y otros la intervención y tratamiento de las prendas como herramienta principal.

En su experiencia trabajando en películas de época, Monserrat tuvo que adaptarse de distintas maneras para poder lograr resultados favorables con el poco presupuesto y la escasez de materiales y prendas de época con las que contaba. Por lo que debía repetir atuendos e ir modificándose y confección ándolos para las distintas escenas, tiñendolos de otros colores o cambiando los bordados y estampados de los mismos trajes. Dada la precariedad del presupuesto, no se podían dar el lujo de arrendar o comprar vestuario de la época en Europa o Estados Unidos, quienes a diferencia de Chile, si cuentan con bodegas de vestuario con prendas originales del pasado.

> “Me pasó mucho en “Héroes” . Entonces le decía a Ricardo: ‘Tenemos dos, depende de cómo tú los vayas a usar, y si no tienen continuidad los voy a teñir y les voy a cambiar el cuello. Ahora, depende de cómo tú lo veas”. Entonces Ricardo me decía: “No, mira, todas estas escenas son primeros planos”. Y le respondía: “¡Ah! Entonces le invento de acá para arriba”.

> “Sí -me decía-, yo no voy a ver nada más. Si tú me propones eso, yo lo hago”. Luego, yo teñía los vestuarios, cambiaba los cuellos, les ponía un echarpe. Y como siempre era un primer plano, ¿quién entendió que esos no eran trajes completos? Nadie. Y así fue en muchos casos más.”

De este forzado modelo de producción de vestuario hacen del proceso una lucha por ir confeccionando y cambiando el vestuario día a día en conjunto a como va cambiando el personaje mientras avanzaba la historia del guion. Para los soldados, simplificó un diseño más básico, en el que separaban a los soldados chilenos de los argentinos y españoles en base a los colores que abanderaron los uniformes en las guerras. De igual manera, uno de los factores más caros en “Héroes” eran los bordados y artesanías de hilo que funcionaban para diferenciar los rangos militares de los personajes, por lo que se reemplazaron con textiles modernos y baratos que conservaban un parecido, lo que significó una exhaustiva investigación de materiales.

Esta diseñadora también incluía en sus métodos la conversación complementaria con los actores, pero solo si el director autorizaba y aprobaba las propuestas en conjunto. De igual manera ella defiende la idea de que la “ropa vivida” por los actores u otras personas entregaban mayor realismo y aristas a la personalidad creada por el vestuario para los personajes y, a veces, el actor se sentía más apropiado del personaje al usar prendas sacadas de su propio closet.

Carolina Espina:

Carolina es una egresada de diseño de vestuario del Instituto Vicente Perez Rosalez. Esta diseñadora ha destacado por el impecable uso del color en las películas que ha trabajado, sobretodo a través del uso de llamativas monocromías, como se puede apreciar en producciones como “Play” (2005), “La buena vida”(2008), “62, Historia de un Mundial” y “Niñas araña”. En su amplia carrera en largometrajes también participó como diseñadora de vestuario en “Los debutantes” (2003) (su primera película), “El tesoro de los caracoles” (2004), “Ilusiones ópticas” (2009), “La pasión de Michelangelo” (2012), “El futuro”(2013)“El bosque de Karadima” (2015), “Un caballo llamado Elefante”(2016) y “Araña” (2019). Además también tuvo experiencia en televisión, diseñando vestuario de series como “Bim Bam Bum” (2013), “62, Historia de un Mundial” (2017) “La jauría” (2020).



“Araña”, 2019 (Figura 12)

Carolina tiende a jugar harto con el color, sus significados y psicología a la hora de integrarlo en las prendas e indumentarias de los personajes. Esta fijación hace que adquiera un gusto por la monocromía, en donde viste a personajes en base a paletas de colores acotadas, asociando y potenciando el significado del color a las distintas emociones.

Su proceso para buscar inspiración y referencias para la construcción de los personajes varían según la historia y su contexto, por lo que esta diseñadora suele ir a los lugares físicos que sean similares a los de la historia a observar y tomar fotografías para acercarse de manera más íntima al mundo que desea representar. También recurre a fuentes como lo son libros, imágenes de archivo, películas, series, etc.

Carolina también encuentra de suma importancia el casting seleccionado para vestir las prendas producidas y confeccionadas para crear a los personajes, por lo que hay proyectos en los que se involucra en el proceso de casting y recomienda actores. Esto se debe a que en ocasiones las prendas y conceptos que tiene pensada para los personajes no calza con la silueta y los aspectos físicos del actor que interpretará el papel, si esto sucede se adapta según las opiniones del director y el actor en cuestión.

Un punto importante para ella es siempre evitar el disfraz, por lo que es de suma importancia para ella que el maquillaje y peinado tengan concordancia con las prendas que luce el personaje, si todo va para el mismo lado, se origina el disfraz. Por otro lado, si se contradicen o están en disonancia, se escapa del verosímil y la credibilidad.

> “El principal rol del vestuario en la ficción audio- visual es desarrollar un personaje, construir un personaje que está suscrito a un mundo particular, iluminado de una manera particular, que va a contar una historia determinada.”

Esto sumado a la comodidad que debe prestar el vestuario para el actor, ya que para ella el vestuario está comunicando constantemente de manera indirecta y afecta la actuación y el proceso de apropiación del actor con el personaje.

Para Carolina, un diseñador de vestuario que trabaje en audiovisual primero debe tener los conocimientos básicos del vestuario; saber de cortes, confección, historia de la moda, color y de los materiales y telas, los cuales se comportan distinto según la iluminación.

Para ella el trabajo en equipo es clave para poder triunfar en el medio, es de suma importancia saber delegar pero sin culpar a nadie, ya que todo el trabajo es colectivo, le da un énfasis importante a la humildad a la hora de trabajar.

A la hora de encargarse de la producción de vestuario esta se refiere a la escasez de tiempo de preproducción como uno de los mayores problemas de las producciones en las que ha trabajado, ya que no le da el tiempo necesario para poder hacer una propuesta y además producir todas las prendas y accesorios requeridos. Esta situación empeora al tener un presupuesto insuficiente para realizar películas de mayor tamaño, con muchos personajes y más si se trata de un filme de época. Esto se trata de cubrir con los distintos medios y estrategias; como lo son los canjes con tiendas, recurrir a bodegas de vestuario de canales o individuales, confeccionar con sastres, pedir ropa prestada, producir en ferias y tiendas de ropa usada y, si es necesario, viajar a Argentina en donde se encuentra más ropa de época en bodegas de teatro y cine o en tiendas de ropa usada vintage. Esta dice que en las producciones nacionales se debe (en cierto punto) reinventar la época, ya que en Chile no se encuentran prendas de antes de los años 50 o es muy difícil. Siempre se encuentra la opción de confeccionar, pero lo difícil es tener el tiempo para todos hacer los diseños, el dinero para pagarle al sastre o la dificultad de encontrar telas reales de época.

Otro punto importante que trata esta diseñadora es la relación con los actores, en donde a veces hay conflictos ya que el actor siempre quiere “verse bien”, aunque esto signifique un alejamiento del desarrollo del personaje y su contexto. De igual manera, esta agrega que la opinión del actor es de suma importancia, ya que este debe sentirse y moverse de manera

cómoda para performar de manera correcta, pero también teniendo en cuenta la opinión sagrada del director.

> "En vestuario, tienes que llegar a un punto medio, dándole gusto al actor y al director".

2.4 La década de los 1970

2.4.1 Los 1970 en el mundo y su relación con el vestuario

Después de la revolución juvenil y hippie de los años 1960, los mismos activistas (ya mayores) comienzan a poner más mano dura en sus convicciones, cambiando a su vez la forma de pedir que se ejecutaran estos nuevos y revolucionarios cambios en la sociedad de la época.

> "Los sesenta serán recordados como la época de revolución juvenil, pero los setenta destacaron por su irregularidad, sin un perfil definido. A pesar de ello fueron de todo menos tranquilos; empezaron a imponerse las subversiones a gran escala. La liberación sexual, la objeción de conciencia, la experimentación con drogas o la reclamación de los derechos de las mujeres ya no eran temas minoritarios, sino movimientos llevados a la práctica y aceptados por las grandes masas" (Seeling, 2000, p. 410).

Este fenomeno llego hasta a insentivar el terrorismo con instituciones como "Black Panther" (E.E.U.U), "La fracción del ejercito rojo" (Alemania), el "IRA"(Irlanda), etc. De esta forma, se seguía con la mentalidad de lucha contra las antiguas forma de vida, por lo que se comenzaron a buscar otras alternativas, dando paso a un pensamiento más egoísta e individualista, por lo que algunos pensadores de la época denominan a la década como la "Me-Decade" (la década del yo).

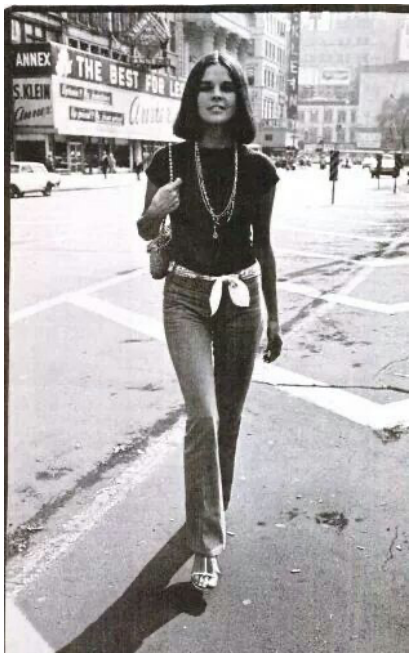
Los hippies de looks juveniles y salvajes de los años 1960 habían adquirido un aspecto más decadente, el cual acompaña el clima social y económico de la década de los 1970. La juventud de la época sufría del paro, la inflación y el aburrimiento, por lo que el enfoque de la juventud pierde su aire de idealismo optimista de la década anterior. Este cambio en la mentalidad puede ser un reflejo de la situación económica en el panorama mundial, junto con

la derrota de Estados Unidos en la guerra de Vietnam (1972-1973), viene una fuerte crisis del petróleo, factores que causan la caída del dólar, por lo que se pone fin a la era de prosperidad económica que había comenzado desde los años 1950.

> "Los setenta sólo experimentaron decadencia. El optimismo de la juventud se convirtió en cinismo, con un rostro odioso. No en vano, la década de los 70 es conocida como la década del mal gusto. Suelas de plataforma y mini shorts, pantalones con pata de elefante y camisas de poliéster, ropa brillante de discoteca, el retro kitsch y el punk no future. Todo se probaba, se mezclaba, deshecha y acondiciona. Podría pensarse que se trataba de una simple protesta, pero detrás de todo ello se escondía una gran fuerza creativa y liberadora que ha seguido viva hasta la actualidad. En los años setenta, los posmodernos y su estilo ecléctico marcaron el inicio de la revolución de la moda"(Seeling, 2000, p. 410).

Son varios los caminos estilísticos que se exploran y contradicen en la excéntrica moda de los 1970, algunos aluden a tiempos pasados y otros proyectan de forma innovadora y radical hacia la moda del futuro. En un comienzo, siguiendo con el legado de los 1960, la clase media tenía como preferencia los materiales naturales (lana, algodón, seda), pero sustituyen los sobrecargados diseños y colores psicodélicos por una gama de colores neutros, más simples y con pequeños estampados, aludiendo a conceptos más simples, étnicos y rurales.

> "A partir de 1973, el llamamiento a la "vuelta de la naturaleza"tuvo una respuesta en una fase beige: los colores neutros, caqui, arena, azul grisáceo, oliva o teja, combinaban a la perfección entre ellos, lo cual facilitó la nueva forma de vestir. Y es que la moda, como la vida, ya no tenía reglas fijas"(Seeling, 2000, p. 410).



"Mujer en las calles de Brooklyn, 1971" (Figura 13).

Esto revolucionó la moda, ya que previamente se solía usar vestidos, trajes o conjuntos de dos o más piezas, por lo que las prendas (normalmente) de los atuendos combinaban perfectamente entre sí o se vestían como un "todo", por lo que formar un guardarropas con prendas individuales se lo debemos a los hippies y su ambición por el individualismo. Esta

nueva manera de vestir era impulsada por el concepto de la “anti-moda”, en la cual rige la diferenciación de la persona como individuo. Aunque se defina el concepto de la “anti-moda” como concepto global de la década esto no quiere decir que se llame siempre a la excentricidad. Una corriente importante que se apoya en este concepto central es el de mujeres más despreocupadas, fieles a jeans desgastados acompañados de poleras y blusas. Estas querían demostrar que la moda no les importaba, querían demostrar que tenían algo más importante en sus cabezas. Esto acompañado de una oleada unisex, en la que hombres y mujeres optaban por un look más ambiguo que se distanciaba de los estereoti

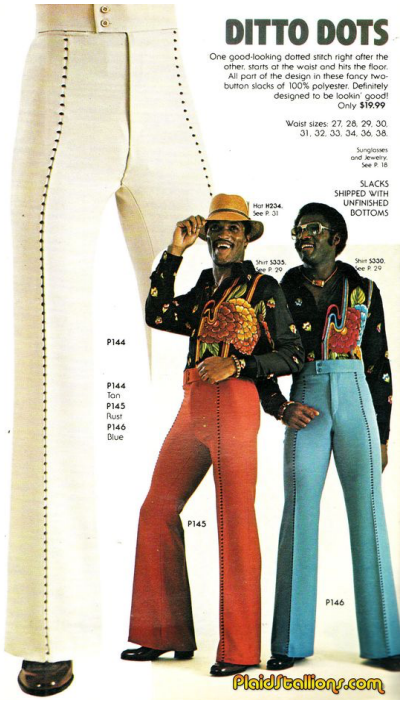
pos a la hora de vestir impuestos previamente en la historia de la moda. Por otro lado, el nacimiento de manera paralela del “Glam Rock” en Europa se presentó como un potencial revolucionario en la moda, tomando cartas contra el desaliñado y generalizado estilo mencionado anteriormente. Con el “Glam Rock” exponentes como David Bowie, Gary Glitter y Marc Bolan juegan con la ambiguedad del sexo a la hora de vestir de la manera contraria, vistiendo y maquillandose de manera excentrica, tanto en colores como formas, incluyendo de esta froma a los hombres en los colores y patrones poco convencionales, los cuales aludian a un lado más femenino y lejano a los modelos de la masculinidad de la época.



David Bowie, 1972 (Figura 14)

Otra de estas corrientes de la moda coloridas y extravagantes es la tendencia de los grupos de músicos Funk afro-americanos:

> "Procedentes de guetos, no querían atuendos pobres y mugrientos. Querían el éxito e intentaban anticiparse a él con un aspecto suntuoso. Llevaban camisas con volantes, pantalones italianos- estrechos y de punto de seda-, jerseysnegros de cuello alto, abrigos de cuero y, al igual que los rockeros glam, botas para parecer más altos. La suela podía alcanzar los seis centímetros y los tacones 15. El material también requería superlativos: el patchwork de piel de serpiente de distintos colores era lo máximo en el ambiente funky. Todo tenía connotaciones eróticas… (Seeling, 2000, p. 412)"



Pantalones modelo" Dittos Dots", 1970 's(Figura 15).

El sexo es explotado con la vestimenta de la época, lo que se ve especialmente reflejado en los jeans "pata de elefante". Esta prenda icono de la década normalmente tenía un corte a la altura de la cadera, era ajustado en la parte superior (trasero y entrepierna) y sueltos en la parte inferior. El modelo se escapa del soso denim de los jeans y se usaba popularmente en una gran cantidad de cortes y colores.

Por otro lado, a finales de los 70 aparece el concepto "dress for success", el cual las mujeres se inspiran de la película dirigida por Woody Allen "Annie Hall"(1977), en donde Dianne Keaton aparece vistiendo camisas masculinas, pantalones anchos, corbatas sombreros y lentes oscuros. Bajo esta influencia las mujeres podían esconder sus figuras tras anchas camisas, pantalones y



"Annie Hall", 1977 (Figura 16).

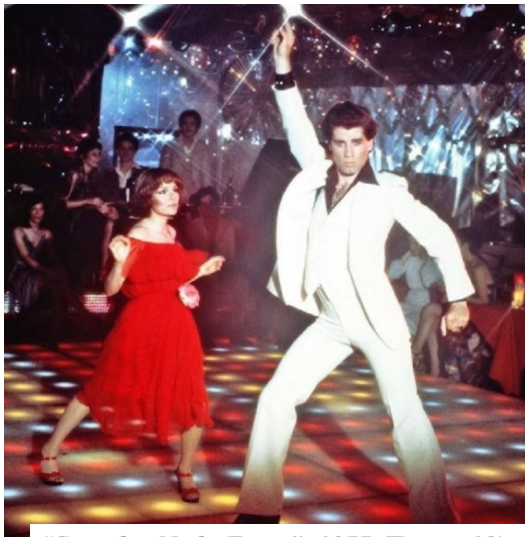
blazers amplios y sombreros. De igual manera, cuando una mujer llegaba escalar al éxito, se les infringían estrictos códigos de vestimenta, por lo que la mujer profesional debía retornar a las faldas, las cuales acompañaba con un blazer, blusas de seda con lazo, medias de color piel, zapatos de poco tacón y discretas joyas de oro. Este código del "dress for success" también era impuesto para la vestimenta del hombre, por lo que los individuos exitosos de la sociedad debían vestir de manera ordenada durante el día, con poleras polo y mocasines hasta en sus días libres.

Al contrario de esta pretensión diurna, se encontraba los excesos y descontrol en la vida nocturna.

> "Aburridos de los atuendos adecuados para hacer carrera, los diseñadores y sus clientes se recuperaban del buen gusto en las discotecas. Camisas de colores estridentes, mallas de lycra, tops de cuello halter con mini short de lurex plateado, viejas camisas denim encaje con vaqueros centelleantes, vestidos de seda a imitación de los cuarenta, vestidos coctel de los sesenta, los recatados vestidos largos y floreados de la abuela o modernos trajes de noche con cortes escandalosos: todo se exhibía, y si era preciso también la piel desnuda, ingeniosamente pintada."(Seeling, 2000, p. 416)



Mujeres en "Studio 54", NY, 1978 (FIgura 17)



"Saturday Night Fever", 1977 (Figura 18).

Otro fenómeno de finales de la década se desencadenó con la oleada de la onda disco por películas como "Grease"(1978) y "Fiebre de sábado por la noche"(1977). Esta oleada disco dio nacimiento a prendas de proporciones distorsionadas y a combinaciones anti estéticas de colores y materiales, se decía comúnmente en la época que "el mal gusto es el mejor gusto".

De la mano por esta fascinación por el mal gusto nace el movimiento punk, los cuales se cubrían el cuerpo con todo lo que se considerara feo y de mal gusto: bolsas de basura, camisetas rasgadas, cuero negrofetichista, latex brillante, estampados de animal print, ropa, botas y bototos de inspiración militar, etc. Para los punks no se trataba del cambio activista que proponía la generación de jóvenes anteriores, sino que se regían por el repudio y la provocación del resto de la sociedad.

> "Los punks sustituyeron el "love and peace" por "sex and violence", y todo lo natural por lo artificial y estridente. ¡Adiós al algodón y viva el plástico! Y únicamente se combinaba lo incombinable: cabelleras de indio iroqués teñidas de rojo y verde sobre pálidos rostros infantiles, con cadenas de inodoro, tampones e imperdibles de adorno, combinados con chaquetas de cuero, esvásticas y calaveras. Debajo, ropa interior de encaje de los sex-shops. En su sorprendente coexistencia de objetos "desplazados", las salvajes combinaciones a menudo alcanzaban un carácter surrealista que podría hacer pensar en el dadaísmo."(Seeling, 2000, p. 420)



Mujeres Punk en Kings Road (Londres),1979 (Figura 19).

Muchas de estas corrientes estéticas buscaban como cuerpo ideal para vestir a personas de extrema delgadez, ya que las prendas en ocasiones mostraban mucha piel o eran prendas ajustadas con tejidos y telas que no ocultaban nada la figura. Por esta razón, esta década tiene

una gran fijación por el modo de vida “fitness”, la gente seguía estrictas y desinformadas dietas, recurrían innovaciones de los gimnasios o simplemente bajaban radicalmente de peso por las drogas y el baile en la vida nocturna.

Fueron diversas las inspiraciones para los variados estilos al rededor del mundo. Si bien en Inglaterra los estímulos visuales e innovaciones en la moda venían de la calle, en Francia, Italia y Estados Unidos, cada vez aparecían más diseñadores independientes, los cuales se establecen en sus propias boutiques y sacaban sus propias líneas de ropa, lo que permitía que los jóvenes diseñadores que provenían de las casas clásicas de alta costura independizarse y mostrar sus colecciones públicamente en eventos más amplios a los que acudía la prensa, los compradores y algunos famosos. Al contrario que las tendencias europeas y estadounidenses, las cuales buscaban revelar el cuerpo con diseños más estrechos y transparentes, los asiáticos mostraban una estética más recatada con una gran fijación en las formas geométricas que exacerbaron y modificaban el cuerpo alejándose y distorsionando la figura humana.

2.4.2 Los 1970 en Chile y su relación con el vestuario:

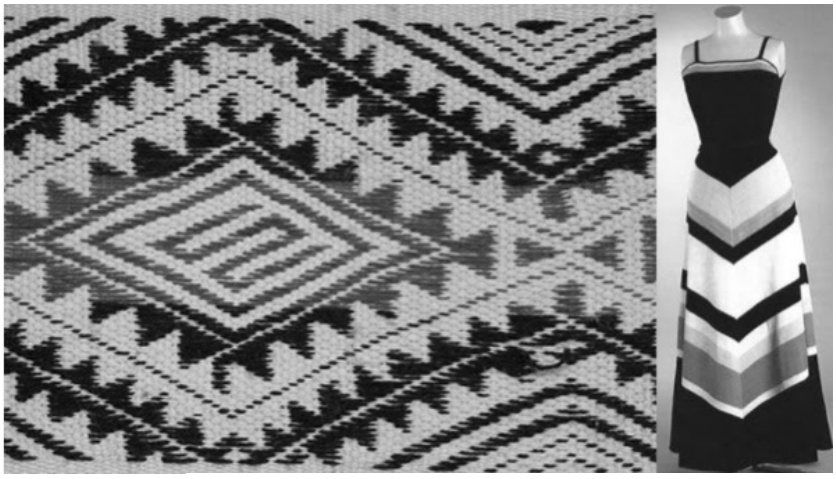
La década de los 70 en Chile representa un periodo clave para comprender la historia de nuestro país. Esta década comienza llena de esperanzas con la elección del candidato de la Unidad Popular Salvador, el cual presenta radicales reformas socio-económicas en base a un modelo político socialista .

> “Se inició en el país el más ambicioso proceso de cambios sociales, económicos y políticos del que haya sido testigo Chile durante su historia. Como abanderado de la Unidad Popular, Allende no sólo se convirtió en el primer mandatario socialista en el mundo en ser elegido democráticamente, sino también el primero en intentar en transitar al socialismo mediante la vía pacífica, también llamada vía chilena al socialismo. Su programa básico de gobierno contemplaba la construcción de un Estado Popular y una economía planificada, en gran parte estatizada.”(Biblioteca Nacional de Chile,2018)

> “El inesperado resultado electoral obtenido por la Unidad Popular en las parlamentarias de marzo de 1973, no hizo más que consolidar la opción golpista en algunos sectores de la oposición. Aunque esta opción se vio frustrada el 29 de junio de 1973, en el fallido intento de golpe de estado conocido como el tanquetazo, fue claro para Salvador Allende que solo un contundente apoyo popular daría viabilidad a su gobierno. Su idea de convocar a un plebiscito, sin embargo, nunca llegó a efectuarse, pues el 11 de septiembre de ese año fue derrocado por las fuerzas armadas encabezadas por el general en jefe del ejército Augusto Pinochet, hecho que marcó el fin de la Unidad Popular.” (Biblioteca Nacional de Chile,2018)

Tras estos hechos comienza la dictadura militar, la cual pone como líder y rostro del Estado al mismo organizador del golpe Augusto Pinochet. El nuevo régimen se caracterizó por un modelo autoritario, establecido sobre principios de la extrema derecha, tales como el anticomunismo, la prohibición legal de los partidos políticos (hasta 1987), la prohibición de los sindicatos, la limitación de la libertad de expresión, la disolución del Congreso Nacional (sustituido por una Junta Militar de Gobierno) y la carencia de democracia. Lo anterior se reflejó en las sistemáticas violaciones de los derechos humanos cometidas por la dictadura, registrandose al menos 28.259 víctimas de prisión políticay tortura, 2.298 ejecutados y 1.209 detenidos desaparecidos. La dictadura se extendió desde 11 de septiembre de 1973 al 11 de marzo de 1990.

A finales de los 1960 y principios de los 1970, diseñadores nacionales como Marco Correa, estaban modificando la vestimenta e indumentaria hecha en nuestro país. Esta ola de diseñadores tomaba inspiración de la moda de la época en contexto mundial, pero esta se modifica incluyendo elementos provenientes de las culturas indígenas del país en las prendas de vestir. Esto se debe al “boom” del hippismo de los años 1960 a nivel mundial, el cual llegaba con algo de retraso a Chile.



Vestido diseñado por Marco Correa, 1971, Chile (Figura 20).

Esta corriente de la moda denominada “la vuelta a la naturaleza” valoraba las prendas fabricadas con materiales naturales, de colores fuertes y con variados estampados que se lucían de pies a cabeza. Esta corriente fue impulsada en los años 1972 y 1973 por el gobierno de Salvador Allende, ya sea por el modelo económico de la época como por el fuerte sentimiento latinoamericano que se vivía en la época.

> “1.- En Chile se producían telas de modo masivo, ámbito que permitió la incorporación de iconos precolombinos y sus abstracciones al diseño de éstas. Entre los años 72 y 73 se crea y organiza un movimiento de defensa del diseño textil chileno, que promulga trabajar con referentes latinoamericanos. Por ejemplo, en la industria Yarur, se realiza un proyecto que recoge iconografía pascuense y diaguita la cual es estampada sobre algodón.
> 2.- La producción artesanal, que generó que existiesen piezas únicas de cada diseño, lo que le otorgó un valor agregado a la prenda.
>
> 3.- El apoyo por parte de los gobiernos de turno, quienes visionariamente, consideran necesario respaldar este tipo de manifestaciones, debido a que son un reflejo del discurso Latinoamericano en aquel momento.
>
> 4.- El Plan Nacional de Artesanía y la Galería Artesanal CEMA Chile.” (Arévalo, M. A., Cominetti, L. C., & Muñoz, C. M., 2011, p.1)

La crisis económica y escasez de materiales hace que nazcan dos grandes fenómenos para fabricar y confeccionar prendas de vestir en la época: la reutilización y la autoconfección. “sacos de harina utilizadas como el soporte de túnicas, cinturones de arpillera tejidos a mano, tejidos de punto construidos con retazos de lana, carteras de textil generadas a partir de restos, faldas de patchwork y bisutería en mostacilla son algunos ejemplos de aquello. También se observa el acto de generar gráficas propias en los textiles a partir de serigrafías o bien la técnica del teñido en olla.” (Arévalo, M. A., Cominetti, L. C., & Muñoz, C. M., 2011, p.1)



Los Jaivas en París, 1972 (Figura 21).

El golpe militar del año 1973 genera un estancamiento y retroceso en la moda y tendencias del país , respecto a la liberación observada en el vestuario femenino que se había impulsado en los 1960 y los primeros tres años de los 1970, disminuyendo el pantalón y la minifalda en el vestir cotidiano de la mujer.

"Entra fuertemente el uso de la pollera hasta la rodilla en el caso de las mujeres mayores y hasta el tobillo, para aquellas más jóvenes. En la mayoría de las revistas de moda se promueve un modo más "clásico y convencional" en el vestir femenino, un



Festival musical en Santiago, 1975 (Figura 22).

> discurso atingente a los años 1930, cargado de feminidad y (exagerada) elegancia. Las materialidades predominantes en este discurso son: seda, lana fría y pieles naturales". (Arévalo, M. A., Cominetti, L. C., & Muñoz, C. M., 2011, p.3)

Esto toma un giro recién en el año 1976, en donde reaparece el uso de los jeans desgastados para hombres y mujeres con la la apertura de una fábrica de "Levi's" en Argentina.

> "El año 1978 el estreno de la película "Fiebre de sábado por la noche" y la apertura de la Discoteque Hollywood, generaron un replanteo respecto del vestuario joven que se manifestó a través de una propuesta bastante atrevida a través de su morfología y el material: blusas revestidas en lentejuelas, pantalones de raso, sandalias de charol en múltiples colores y cinturones de elástico, entre otras." (Arévalo, M. A., Cominetti, L. C., & Muñoz, C. M., 2011, p.3)

El culto al cuerpo, impuesto por Estados Unidos, llega a Chile fines de los 1970. Esta corriente hace que el vestuario deportivo rompa las barreras del gimnasio y se use para la calle, por lo que las zapatillas de deporte, el poleron y el pantalón de buzo se convierten en prendas muy usadas para el cotidiano de los chilenos de la época.

Por otro lado, hay una gran diferencia a la hora de vestir entre las clases baja/ media y la clase alta del país. A finales de los 1960 aparece el concepto de "moda boutique" en las calles de Santiago. Estas eran tiendas y sastres ubicadas en la calle Providencia, en donde se fabricaban prendas de vestir únicas con influencias norteamericanas y europeas, influencias que llegaban a nuestro país gracias a la revista "Paula". A principios de los 1970 (antes del Golpe de Estado en 1973) los diseñadores de estas tiendas boutique confeccionaban prendas según las influencias del primer mundo, mezcladas con elementos de las culturas precolombinas de nuestro país. Al llegar el Golpe de Estado en el 1973, muchas de estas tiendas nacionales cierran, gracias a la fuerte influencia estadounidense de la época. La clase alta viste prendas de influencias estadounidenses confeccionadas en casa o compradas en los viajes. Mientras las clases más bajas nace el concepto de "ropa americana", las cuales eran montones de ropa usada de segunda mano que llegaban aglomeradas en fardos y en malas condiciones del norte

del continente. Esta ropa era de los deshechos de Estados Unidos, por lo que era ropa “pasada de moda” la que llegaba a los armarios del pueblo chileno.(*Estudios públicos*, 1988; Regional Employment Program for Latin America and the Caribbean, 1990).

III. Desarrollo:

3.1 Metodología:

A lo largo del desarrollo de esta tesis se intentará poner en cuestión el realismo del diseño de vestuario de las películas chilenas “Machuca”(2003) y “Araña(2019)”, ambos largometrajes dirigidos por el cineasta nacional Andres Wood. El objetivo principal es analizar y cuestionar qué tan fidedignas son las prendas e indumentaria que visten los distintos personajes de estas películas ambientadas en pleno Golpe de Estado en 1973 en nuestro país, comparando los resultados del diseño de vestuario de las películas con la vestimenta real del chileno de la época.

La elección de este director, tanto como de ambas películas, se debe a que este pone en evidencia el contraste de las clases sociales de este conflictivo y violento periodo político, por lo que el director relata de forma paralela las vivencias de personajes que se enfrentan de distintas perspectivas y posiciones a las atrocidades cometidas en la época. Esto se ve reflejado en la diferencia del vestuario de los personajes, los cuales pertenecen a distintos estratos sociales, económicos y políticos. De esta manera, el vestuario de las películas da a entender de manera más evidente la desigualdad de condiciones y las posiciones que toman los distintos personajes, dependiendo de sus contextos y conflictos de intereses según la realidad de los años retratados en ambos filmes.

A todos estos factores que diferencian y dividen a los distintos grupos humanos por medio del vestuario lo denominaremos con el concepto de “mundos”, término ocupado por los diseñadores de vestuario audiovisual. Este concepto se utiliza para clasificar a los distintos personajes y mundos de extras dependiendo de su grupo socio-económico, político, lugar geográfico, locaciones y sets, la época retratada, el rango etario de los personajes, etc. Por esta razón, el análisis del vestuario de ambas películas seguirá esta lógica, posicionando y clasificando a los distintos personajes dentro de los distintos mundos que habitan el universo de las películas. Pero, al mismo tiempo, analizando en una primera instancia y de manera individual al vestuario de los tres personajes protagónicos de ambas películas.

En el primer apartado de este capítulo me referiré brevemente a la bibliografía y filmografía de Andrés Wood. Esto tiene el fin de comprender de mejor manera desde qué perspectiva y por qué este director abarca esta narrativa divisoria de evidente comparación en las historias de ambos filmes, para entender su elección del lineamiento estético y su estrecha narración a través del vestuario de los personajes que habitan el mundo de la época retratada.

El segundo apartado abarca el análisis del diseño de vestuario de la película "Machuca", comenzando por la exposición de su ficha técnica y una breve sinopsis para contextualizar el tema. Para luego hacer una breve introducción del vestuario de la película en general (paletas de colores, texturas, simbolismos generales, etc.). Siguiendo esto se analizará el vestuario de los tres personajes protagónicos (Gonzalo, Pedro, Silvana) según sus looks y como estos dialogan dentro de los distintos mundos, sus colores, materialidad, patrones, etc., todo lo que pueda afectar y significar los distintos cambios y actitudes que los personajes comunican a través del vestuario mediante avanza la trama de la película. Luego procederé al análisis del vestuario según los distintos "mundos" que se ven retratados en el filme.

Para los personajes secundarios y los extras, se profundizará principalmente en el análisis por segmentos del vestuario de cuatro grandes mundos: el "Mundo colegio" (alumnos, alumnos nuevos, curas, profesores), el "Mundo clase alta"(mamá, papá, amante mamá, cacerolazos) y el "Mundo manifestaciones" (escenas calle protestas, gente izq v/s gente derecha, cacerolazo, milicos, etc), "Mundo población" (mamá, papá curado, papa silvana, escena final/milicos). Al ir analizando los mundos de extras, se hará una comparación entre imágenes del vestuario de la película e imágenes de archivo reales de la época, para analizar qué grado de realismo representa el vestuario del filme.

El tercer apartado corresponde al análisis del diseño de vestuario de la película "Araña"(2019), comenzando por la exposición de su ficha técnica y una breve sinopsis para contextualizar el tema.

Siguiendo la misma línea que con la película anterior comenzaré describiendo el vestuario de la película general. Luego procederé al análisis del vestuario de los tres personajes protagónicos (Inés, Gerardo, Justo) según sus looks y como estos dialogan con los distintos mundos de las distintas escenas, para analizar cómo su vestuario va mutando a medida que

avanza la historia y la relación de los looks del pasado y el presente de los personajes que se narra de manera paralela a lo largo que avanza la película.

De igual manera que “Machuca”, analizaré a los personajes secundarios y a los extras según los según los distintos “mundos” que se ven retratados en el filme. A diferencia de la película anterior, “Araña” está compuesta por dos épocas distintas (1973 y 2019). Por esta razón, vemos a los mismos tres personajes protagónicos con prendas pertenecientes a su pasado como miembros del movimiento terrorista “Patria Libertad” (1973), lo cual se pone en comparación con un montaje paralelo con la historia de los mismos personajes, los cuales ya se encuentran en una edad más avanzada y con un vestuario actual (2019).

Se profundizará principalmente en el análisis por segmentos del vestuario, dividiendo los mundos de la historia en “Pasado”(1973) y “Presente”(2019)según las dos épocas representadas en la película. Por lo que se analizará de manera separada al vestuario del mismo personaje en el pasado, para luego en el análisis del vestuario del presente, hacer las conexiones, cambios y continuaciones en los patrones a la hora de vestir de los tres personajes protagónicos.

En las escenas de la película que corresponden al pasado el análisis del vestuario se agrupa en tres mundos: “Mundo patria Libertad” (Inés, Justo, uniformes, Gerardo), el “Mundo calle 1973” (escenas cotidianas de la calle, escena agresión comu) y el “Mundo sur” (exilio gerardo).

En las escenas de la película que corresponden al presente el análisis del vestuario se agrupa en tres mundos: “Mundo clase alta” (casa Inés, cumpleaños, hijo Inés y familia, evento caridad, entrevista), el “Mundo cárcel psiquiátrica” (Gerardo, psiquiatras, doctores, doctora, uniformes internos) y el “Mundo calle 2019” (extras calle, haitianos iglesia, ladrón, traficante Gerardo).

Para complementar el análisis, incluiré una breve entrevista a Carolina Espina (diseñadora de vestuario del proyecto), en la cual busco profundizar tanto en los métodos creativos de diseño y producción de vestuario de época en el contexto nacional, la recolección de fuentes e imágenes de archivo para referentes, evaluar cuánto es el nivel de realismo que se incluye en

la elección de las prendas y cuanto es el nivel de simbolismo narrativo que se utiliza al hacer la propuesta, para establecer cuál fue su prioridad a la hora de materializar a los personajes descritos previamente en el guion. De esta manera me gustaría indagar en los métodos de Wood a la hora de referirse y trabajar con sus diseñadores de vestuario para darle vida y forma a sus personajes.

3.2. Andrés Wood:



Andrés Wood, 2018 (Figura 23).

Luego de egresar del colegio Saint- George College de Santiago, Andrés entra a estudiar ingeniería comercial a la Universidad Católica de Chile. Tras graduarse en 1990, Wood viaja a Nueva York a estudiar dirección de fotografía, en donde realiza su primer cortometraje “Idilio”.

Al regresar a Chile a finales de 1992, Wood comienza a realizar una serie de cortometrajes. En 1994, el cortometraje “Reunión de Familia” se convirtió en el primer cortometraje chileno en participar en la selección del Festival Internacional de Clermont-Ferrand, Francia y también recibió el premio a mejor director en el Festival de Cine de Viña del Mar.

En 1997 tiene su primer éxito en la taquilla con “Historias de Fútbol”, su primer largometraje que puede realizar gracias a ganar un fondo de fondart, más inversiones del mismo director y algunos socios, además de un apoyo del Fondo del Sur de Francia. Esta película relata tres historias de treinta minutos cada una, todas relacionadas con el fútbol. Llegó a tener más de 600 mil espectadores y fue exhibida en países de Iberoamérica,

Australia, Canadá, España, Estados Unidos y Francia. Además, Wood recibe menciones en festivales como el Festival de cine de San Sebastián y del XXIII de Huelva, España.

Luego de realizar "Historias de Fútbol", Wood comienza con el proyecto "El desquite", proyecto que en un principio iba a ser una mini-serie para TVN, pero que luego tuvo una reedición de dos horas para ser presentada en los cines en 1999. Este largometraje trata sobre una historia adaptada de las décimas de Roberto Parra Sandoval, por lo que narra la historia de un patrón de fundo del sur de Chile, exponiendo la realidad vivida en los latifundios de Chile.

El mismo año comienza con el rodaje de la película (la cual dirige y escribe) en la isla Toto "La fiebre del Loco", la cual retrata el fenómeno de la explotación del molusco que se lleva a cabo en la década de los 1980 en Chile, en donde los hombres de mar migran desde el norte y crean pueblos de condiciones precarias para llenar sus bolsillos. Este largometraje se estrenó en octubre de 2001 y resultó ser un éxito en la taquilla nacional, además de recibir varios premios internacionalmente, tales como Mejor Director en la VIII edición del Festival de Cine Latinoamericano de Cataluña, en Lérida y Mejor Guion Inédito en el festival de la Habana, Cuba.

Su cuarto y más reconocido largometraje "Machuca", es una película ambientada en el Golpe Militar de 1973, la cual relata la historia de dos niños, uno proveniente de una familia adinerada y el otro de una marginal, los cuales entablan una amistad luego de que su colegio religioso comienza con un programa de integración social. Su estreno en el año 2004, se llevó a cabo en el marco de la Quincena de Realizadores de Cannes, donde obtuvo una mención especial del premio François Chalais del mismo año. Previo a esto ganó una gran variedad de premios en festivales internacionales, tales como el premio a Mejor película en el Festival de Cine de Filadelfia, Mejor Fotografía en el Festival de cine de la Habana, Película más Popular en el Festival de Cine de Vancouver, Mejor Película en el Festival de Cine Internacional de Bogotá, entre otras varias menciones. Además de que doce países adquirieron los derechos de exhibición del filme, entre ellos Japón, el Reino Unido, Suiza y España.

En el 2008 estrena su película "La buena vida", la cual trata sobre cuatro historias reales, narradas de forma paralelas, las cuales nos muestran a cuatro personajes que se deben

enfrentar a diversas problemáticas de la vida en la gran ciudad de Chile. Este largometraje ganó el Colón de Oro en España a finales del 2008 y ganó el premio Goya a Mejor película Extranjera Hispanoamericana en febrero del 2009.

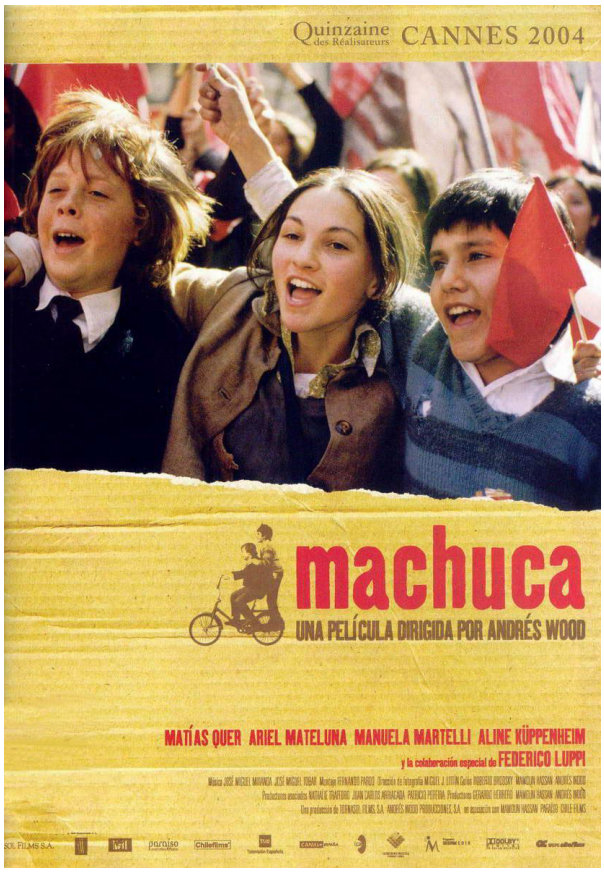
La siguiente película, estrenada el 2011 “Violeta se fue a los cielos”, es un filme basado en la biografía que Ángel Parra hace sobre la vida de su madre Violeta Parra. Este largometraje gana importantes premios como el Gran Premio del Jurado del Festival de Sundance, el Colón de Plata a la Mejor Dirección, entre otras varias menciones y galardones.

En 2013 Wood escribe y dirige la mini-serie de televisión “Ecos del desierto”, la cual narra la historia, inspirada en hechos reales, de la abogada Carmen Hertzy, la cual lucha por sacar a la luz a los responsables de la muerte de su marido en la masacre denominada “Caravana de la Muerte” que se llevó a cabo en Chile poco después del Golpe de Estado de 1973. Esta miniserie fue estrenada por Chilevisión en 2013 y poco después fue transmitida en en toda latinoamérica por la cadena TNT.

Luego dirige la serie “Ramona”, la cual se estrena el año 2017. Esta serie trata sobre dos hermanas que migran de su vida en el campo en busca de nuevas oportunidades en Santiago a finales de los años 1960, en pleno contexto de la Reforma Agraria y el surgimiento de poblaciones a las afueras de la ciudad, denominadas nacionalmente como “poblaciones callampa”. Esta serie fue luego expuesta por TVN.

La última película dirigida y escrita por Wood se trata de “Araña”, película estrenada el 2019. Este largometraje retrata las vivencias de tres integrantes del movimiento terrorista de ultraderecha “Frente Patria Libertad”, el cual cometía atentados en el gobierno de la Unidad Popular previo al Golpe de Estado de 1973. La historia se narra en paralelo con la vida de estos tres integrantes en el presente, tras la reaparición de uno de los integrantes en los medios tras cometer un asesinato. Esta película tiene importantes nominaciones y reconocimientos en el ámbito nacional e internacional, siendo nominada a los premios Goya como Mejor película Iberoamericana y demases.

3.3. “Machuca”:



Largometraje ficción/ Drama histórico/ 121 minutos.

Año: 2004.

País: Chile.

Dirección: Andrés Wood.

Guion: Andrés Wood, Eliseo Altunaga, Roberto Brodsky, Mamoun Hassan.

Producción: Andrés Wood, Mamoun Hassan, Gerardo Herrero.

Dirección de Fotografía: Miguel Joan Littin M.

Montaje: Fernando Pardo.

Dirección de Arte: Rodrigo Bazaes.

Diseño de Vestuario: Maya Mora.

Elenco: Ariel Mateluna, Manuela Martelli, Matías Quer, Ernesto Malbrán, aline Kuppenheim, Francisco Reyes, Tamara Acosta, Alejandro Trejo.

Sinopsis: En Santiago de Chile en 1973. Dos niños de once años, de realidades y clases sociales opuestas se conocen cuando el padre McEnroe, director de un religioso colegio privado, comienza con un programa de inclusión para integrar a niños de bajos recursos al colegio. Es así como Gonzalo Infante y Pedro Machuca entablan una amistad en un complicado momento de división y enfrentamiento político de la historia de Chile.

Premios:

- Círculo de Oro Precolombino a Mejor Película, Festival de Cine de Bogotá, Colombia, 2004
- Premios George Delerue a Mejor Banda Sonora, Festival Internacional de Cine de Flanders-Gante, Bélgica, 2004.
- Primer Premio Elcine, Festival de Cine Latinoamericano de Lima, Perú, 2004.
- Premio a Mejor Película, Festival de Cine de Valdivia, Chile, 2004.
- Película más Popular, Festival de Cine de Vacouver, Canadá, 2004.
- Gran Paoa a Mejor Película, Festival Internacional de Cine de Viña, Chile, 2004.
- Gran Premio Coral a Mejor Fotografía, Festival de Cine de la Habana, Cuba, 2005.
- Premio Especial, Mejor película narrativa Latinoamericana, Festival Internacional de Cine Contemporáneo, México, 2005.
- Premio del Público a Mejor película, Festival de Cine de Filadelfia, Estados Unidos, 2005.
- Political Film Society Award for Democracy, Political Film Society, Estados Unidos, 2006.

3.3.1 Información introductoria:

Este drama histórico fue el cuarto largometraje dirigido por Andrés Wood y consiste en la historia de amistad de dos niños de realidades socioeconómicas distintas, en el polémico año previo al Golpe Militar transcurrido en Chile el año 1973. Esta historia trata de narrar, desde la inocencia desinteresada de los niños, cómo la amistad puede florecer a pesar de la adversidad del contexto, ignorando la polarización política y económica con la que juzgan de manera discriminatoria sus padres y las autoridades del país.

La idea de esta película surge por las vivencias del mismo director, el cual se encontraba estudiando en el colegio Saint George College en la época, donde el sacerdote y rector del colegio tomó medidas similares a la película al incluir jóvenes y niños de escasos recursos al programa de estudios del exclusivo colegio privado. Otra inspiración para la película se basa en la novela "Historia de un verdadero Machuca", escrita por el poeta y novelista chileno Ernesto Parraguéz.

"La experiencia que nos entregó este sacerdote, el sacerdote real de mi colegio, un colegio de élite, de querer meter a jóvenes de las poblaciones que vivían cerca, era un proyecto masivo. Hasta el 73 un tercio de los alumnos venían de las poblaciones (eran 18, era un curso inmenso de 45 niños) ... y no se fueron todos. Los militares echaron a los más grandes que estaban más involucrados, pero a los más chicos no. Yo de hecho salí de cuarto medio con la mayoría de esos compañeros aún en mi curso… Entonces cual es la experiencia máxima que me entregó, fue el perderle el miedo al diferente y darse cuenta que son exactamente igual que uno que ha vivido con mejores condiciones. De alguna manera esa experiencia la dictadura la sacó, dividiendo a Chile entre barrios ricos y barrios pobres, por lo que los chilenos adquirieron un miedo a los otros…" (Wood. A, 2012).

Esta película fue el primer largometraje chileno grabado en alta definición y fue una de las producciones más grandes para estos años (2004), contando con un valor de producción de $1,500,000 dolares. Fue un éxito en la taquilla nacional e internacional, llegando a recaudar un fondo bruto de $3,187,700 a nivel mundial. Llegó a ser la película más vista de su año de estreno, llegando a tener 648.360 espectadores en las salas de cine chilenas.

"Machuca" fue una de las primeras películas chilenas en tratar de manera tan abierta este fatídico periodo de la historia de nuestro país, por lo que significó una investigación ardua

para el departamento de arte para recrear el periodo histórico de la manera más fidedigna posible a la realidad, además de darle una estética definida que tuviera impacto visual y narrativo a la hora de contar una historia tan cruda desde la inocente perspectiva de los niños.

Rodrigo Bazaes, el director de arte del proyecto, dio una entrevista sobre cómo había sido el proceso para la preproducción de esta película, en un texto del repositorio de la Universidad de Chile llamado "Dirección de arte en el cine histórico chileno". En la entrevista Rodrigo se refiera al arduo trabajo a la hora de la investigación del proyecto, ya que buscaban hacer una película de tono realista pero estética en todos sus departamentos:

"El desafío más trascendente, era lograr que todas estas opciones constituyeran un sistema significacional dentro de la película; histórico y estético a la vez." (Bazaes. R, 20111, p. 40)

Para lograr esta intención, el equipo de arte tuvo que investigar arduamente, pero el registro y las fuentes de este periodo de la historia de nuestro país son escasos y de difícil acceso, más aún a principios de los 2000, cuando hacían recién catorce años desde el fin de la dictadura.

"Para "Machuca" las fuentes de la investigación fueron tres: La escasas fotografías halladas en revistas y diarios de la época, los documentales filmados en cine y el testimonio. Este último tuvo otras dos fuentes, la entrevista -relato sintético que hacían las personas que mantienen fijos los recuerdos de la década de los ´70- y el relato periodístico que permitía decodificar la atmósfera, personajes y los contextos en que se movían. El guión evolucionaba en el camino y eso hizo que manejáramos muy bien la diversidad de puntos de vista."(Bazaes. R, 20111, p. 39)

A todas estas limitaciones que impone el realismo del género histórico además a los elementos de arte se le debía agregar una estética, una atmósfera característica que comunicará el ambiente emocional de inquietud que se sentían de manera distinta desde los distintos polos de la población chilena durante estos años, se debía expresar el miedo a la incertidumbre, al cambio y a la violencia que era provocada por la inestabilidad política y social de la población chilena.

"Otro elemento atmosférico, es el clima de melancolía en el aire; queríamos esta atmósfera ojalá toda la película. Eso nos llevó a un tratamiento lleno de texturas evocado a través del desgaste de las cosas, los muros y el vestuario, y dando importancia a las pátinas, los cálidos, la humedad y a los materiales orgánicos". (Bazaes. R, 20111, p. 41)

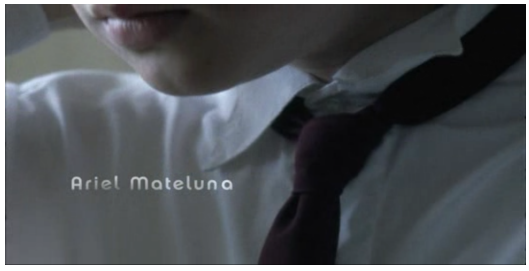
3.3.2 Análisis del vestuario de los personajes protagónicos:

A. Gonzalo Infante:

Gonzalo es un niño de 11 años, que se encuentra en los primeros pasos para entrar a su adolescencia. Por lo que comienza a entender más sobre el ambiente que lo rodea y los sucesos que transcurren en torno a él. Aunque este sea un niño introvertido y más pasivo ante los hechos que otros preadolescentes, se nota en sus actitudes y gestos cuando algo lo molesta e incomoda, pero lo guarda dentro de sí para no causar conflictos para él ni a nadie.

Gonzalo se nos presenta con una secuencia de él vistiéndose para ir al colegio (su mundo cotidiano hasta el momento). En esta secuencia se nos presenta con planos detalle las diversas prendas con las que Gonzalo arma su uniforme, como si se tratara de un hombre pequeño alistandose para la oficina.









"Machuca", 2004. Minuto 00:01 (Figura 24).

Se pone especial énfasis en las prendas que componen el uniforme, ya que es el vestuario icónico y casi único del personaje a lo largo de la película. Además, esta secuencia desea comunicar el conservadurismo del contexto y la falta de individualidad, promovida por la institución educacional de élite y exclusiva a la que Gonzalo debe enfrentarse de manera monótona todos los días para mezclarse en una masa de niños del mismo contexto que él, sin tener siquiera un accesorio o mísero detalle que lo diferencia de los demás niños. Esta secuencia inicial del filme, nos presenta a nuestro joven protagonista desde un espacio muy íntimo y cercano, como es la hora de vestirse en la mañana antes de comenzar su rutina diaria. Además de transportarnos rápidamente a la época, ya que el segundo plano muestra el cuello de la camisa, la cual posee un claro corte setentero con las solapas puntiagudas y de mayor tamaño que las de nuestro contexto actual.

Este uniforme presenta una paleta de colores apagada,neutra y adulta (gris, azul marino, negro y blanco), con la excepción de una corbata burdeo que nos comunica cierto estatus de la institución a la que forma parte.

La materialidad de este uniforme, compuesto mayoritariamente por algodón, franela, lana sintética y género, nos dan una sensación incómoda y formal a la

hora que los viste el personaje, se siente que no son materialidades aptas para la ropa de un niño. Estos factores conforman una silueta cuadrada y rígida, por lo que el personaje se ve reducido a caminar de una manera más recta y erguida.

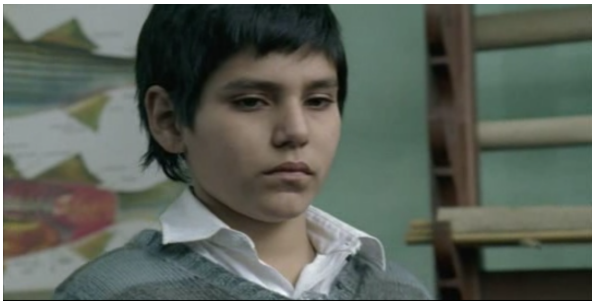
Al entrar al colegio vemos como Gonzalo desaparece ante una masa de niños uniformados de manera impecable. Incluso el único accesorio adicional que lleva Gonzalo es igual al del resto, un bolso café desgastado y de cuero, el cual alude de cierta manera a un maletín de oficinista.



Al entrar a la sala de clase podemos ver como Gonzalo se funde de manera invisible con sus compañeros, siendo las únicas diferencia el color de piel y pelo de sus compañeros, ya que la mayoría tiene el mismo peinado que él.



Es dentro de la sala de clases donde vemos el primer interés de Gonzalo por Pedro Machuca, quien aparece junto al grupo de niños nuevos, los cuales son recién integrados al colegio por el programa de inclusión del padre McEnroe. La naturaleza curiosa de Gonzalo hace que observe con detalle a este grupo de niños, le interesa este elemento de cambio disruptor, se da cuenta que será de suma importancia en su vida.





"Machuca", 2004,Minuto 06: 45 (Figura 25).

Al salir al patio, Gonzalo se sienta solo a mirar con más detalle y atención a estos niños nuevos, los cuales difieren de manera inmediata en su vestuario con los uniformados alumnos que llevaban más tiempo en el colegio. Estos resaltan de los monocromáticos niños vestidos en sus impecables uniforme (azul, gris, rojo, negro), con prendas malgastadas y apolilladas de colores (verde, café, gris) y texturas más naturales (franela gruesa y lana).

Pero de igual manera cada chaleco tiene patrones distintivos y llevan accesorios más





variados.

En un principio de la historia, el uniforme de Gonzalo se mantiene armado e impecable (con chaqueta, chaleco, corbata, etc), pero hay un gran contraste en como se aprecia y siente el uniforme según los diversos mundos de extras que recorre el personaje.

Cuando vemos a Gonzalo transitar por lugares y personas de clase alta, el uniforme se siente más orgánico y adecuado, como si ese atuendo perteneciera de manera natural a esos espacios exclusivos. Teniendo en cuenta que estos espacios de confort serían el colegio, su casa, la sastrería boutique a la que va con su madre, las calles del barrio alto o la casa del amante argentino de su madre ("Mundo clase alta", el cual abordaremos en detalle más adelante).









Al contrario, el mismo uniforme contrasta fuertemente cuando Gonzalo sale de sus espacios de confort, haciéndolo ver como un completo extraño en comparación con su entorno y

quienes lo recorren o habitan. Este contraste se logra por medio de colores, tipos de prendas y texturas, ya que su sobrio y oscuro look contrasta con el de los demás de colores y textiles más naturales y orgánicos. Estos lugares serían las manifestaciones, la población y casa donde vive Pedro, el transportes público y el camión del padre de Silvana (“Mundo clase baja”)



“Machuca”, 2004,Minuto 25:31 (Figura 26).



“Machuca”, 2004,Minuto 37:05 (Figura 27).

La primera vez que vemos a Gonzalo con su look calle es cuando invita Pedro a su casa a dormir y su hermana hace una fiesta. Aca podemos apreciar como Gonzalo toma los colores y las texturas de Pedro y el nuevo mundo que acaba de descubrir, por lo que sus prendas presentan colores tierra (beige,café, amarillo) y usa un chaleco de lana gruesa con patrones, al igual que una camisa con patrón de cuadrillé.



“Machuca”, 2004,Minuto 48:44 (Figura 28).

Al avanzar la trama y al ahondar la amistad de Gonzalo con Pedro y Silvana, el uniforme de Gonzalo comienza desordenarse y a adquirir prendas más distintivas tanto en color como forma. En un principio solo pierde la chaqueta, quedando solo con el chaleco sobre la camisa, la cual usa con más botones superiores desabrochados que antes y desordena un poco su uniforme. Luego se puede ver en la icónica escena de los besos con leche condensada, en la que vemos a un Gonzalo con los botones superiores de la camisa desabrochados, una apasionado y más juvenil polerón rojo burdeo y cambia sus zapatos por sus zapatillas adidas rojas con blanco. Este look expresa que Silvana y Pedro han liberado de cierta forma a Gonzalo de la falta de individualidad de la clase alta y el colegio, para salir de su comodidad y vivir su adolescencia con más libertad y rebeldía sin ser juzgado por la pequeña comunidad de la clase alta de la época.



"Machuca", 2004,Minuto 48:44 (Figura 29).

Gonzalo vuelve a usar la chaqueta en ocaciones en las cuales se quiere hacer énfasis en la diferencia que lo divide a sus amigos o situaciones de conflicto entre ellos, abandonando el rojo pasional y volviendo al negro y azul marino de su mundo rutinario. Esto ocurre cuando la madre de Gonzalo agrede a Silvana y luego corren al camión. También vuelve a la chaqueta del colegio cuando se pelea con Silvana y Pedro ya que este muerde a Silvana mientras la besa. Al verlos juntos vestidos de maneras tan opuestas, las diferencias entre contextos de los personajes parecen tomar una forma más textual y concreta.



Para la escena siguiente en que se encuentra en su casa con su hermana y su nana viendo las noticias previas al golpe, el vestuario de Gonzalo nos comunica el conflicto interno en que se encuentra el personaje, ya que usa un beatle rojo burdeo (color mundo clase alta) con un chaleco verde arriba y unos pantalones caquis con pata de elefante (colores y textura lana gruesa “Mundo clase baja”).





“Machuca”, 2004,Minuto 88:28(Figura 30).

Al regresar las clases tras el Golpe de Estado, podemos observar que los estudiantes llevan el uniforme aún más cuidado y ordenado, mientras entran en fila, silencio y perfecto orden mientras un militar se encuentra en la puerta para guiarlos donde le cortarían el pelo para perder lo último de individualidad que conservaban.



Cercano al clímax del filme Gonzalo se cambia de ropa y decide ir a la población para poder arreglar las cosas con Pedro y Silvana. Por lo que se pone sus prendas de momentos de libertad y felicidad que pasó junto a ellos: la camisa cuadrillé amarilla de la fiesta de su hermana, las zapatillas adidas blancas con rojo, pantalones caquis y su poleron burdeo que usaba al darle su primer beso a Silvana. De igual manera sigue contrastando mucho con el mundo de la población, que además estaba siendo atacado por los militares, los cuales estaban llevando gente detenida por su posición política. Luego de presenciar el asesinato de Silvana, Gonzalo y el resto quedan en estado de shock viendo el cuerpo de la niña en el suelo.





Irónicamente es esta misma "ropa de libertad y felicidad" es un elemento clave que hace que Gonzalo no sea detenido, al gritarle al militar "¡Mirame!", se hace un tilt- down de la cabeza a los pies de Gonzalo, deteniéndose en las zapatillas adidas (vínculo material sentimental con Pedro). Al ver su ropa y rostro detenidamente el militar lo echa del lugar impune.



"Machuca", 2004,Minuto 105:28 (Figura 31).

En la secuencia final de la película, podemos ver a un Gonzalo deprimido, limitado y rendido ante el sistema y las reglas que han sido puestas por quienes los rodean. En la primera escena de esta secuencia, nos muestran a un Gonzalo resignado viviendo con su madre y el amante en una casa nueva, lo vemos vestido con una camisa cuadrille blanca con azul, la cual combina en color y estampado con la falda de su madre, y unos jeans azules, colores correspondientes al "Mundo clase alta" y a la chaqueta del colegio, perdiendo el rojo de la vida, libertad y pasión.



"Machuca", 2004,Minuto 108:32 (Figura 32).

Lo único que lo aferra a su pasado son sus zapatillas adidas, que denotan el paso del tiempo al encontrarse ya desgastadas.

Luego podemos ver como ahora es el amante de la madre quien lo lleva al colegio, ambos se ven aún más formales, más adinerados, pero más apagados.



En la escena siguiente lo podemos ver como en el colegio todo volvió a ser igual, sentado en su pupitre mientras su compañero rubio le trata de copiar, pero todo parece aún más apagado y ordenado, con todos los botones de la camisa abotonados y meticulosamente peinado.



Podemos ver en el final que con su mismo uniforme y ya perdida su personalidad va a ver los vestigios de lo que alguna vez fue la población, añorando sus tiempos de libertad, amor, cambio y rebeldía que significaron su amistad con Pedro y Silvana.

B. Pedro Machuca:

Pedro es un niño de once años el cual se encuentra ante un gran cambio en su vida, ya que pertenece a la primera generación de estudiantes provenientes de una población que entran como estudiantes al prestigioso colegio St. Patrick School. Pedro "Piter" Machuca no es un niño de muchas palabras, pero tiene un temperamento fuerte y travieso, actúa de manera cautelosa, pero no dudará a acudir a la violencia cuando es necesario defenderse a sí mismo o a quienes ama. Este personaje pareciera tener cierto rechazo a las figuras masculinas y se desenvuelve de manera más natural alrededor de mujeres como su madre y Silvana. Esto se debe a que ha debido tratar toda la vida con un padre borracho y abusivo. Es ágil y habilidoso para los deportes, de gustos sencillos y no tiene mucho interés por las cosas materiales

El vestuario de Pedro consta de pocas prendas, debido a su escasez de recursos. Esterepite y complementa sus maltrechos y desgastados chalecos con su ropa de colegio, es decir, una camisa blanca que lleva dos botones desabrochados, un pantalón negro holgado y zapatos negros desgastados. En su presentación de personaje, vemos a los nuevos del colegio parados al frente, todos con chalecos de lana gruesa y desgastada, pero Machuca es el único que su chaleco azul grisáceo tiene un estampado de rayas horizontales de un tono más oscuro, el cual lo distingue y le atribuye más personalidad a su look, siendo esta su prenda icónica que le da una apariencia más marginal, rebelde y con personalidad más fuerte que el resto de los nuevos, los cuales visten colores más vivos y naturales como lo son el verde y sus derivados, café y grises grafito.



"Machuca", 2004,Minuto 05:44 (Figura 33).





Otro look de Pedro que lo diferencia del resto de compañeros de clase alta se puede notar en la escena de la piscina, en donde solo los alumnos nuevos se encuentran en calzoncillos slip blancos o crema, mientras los alumnos de clase alta visten unos trajes de baño tipo sunga ajustados, los cuales estaban de moda en la época.



Pero Machuca se para desvergonzado, incluso después de que los insultan, y de manera osada se lanza al agua apenas sabiendo nadar. Al estar adentro comienza a forcejear con el chico bullying rubio, dejándolo bajo el agua.

Cuando Pedro se mueve por sus espacios, como serían su casa, la población y las manifestaciones Allendistas, este se funde de manera natural con el vestuario del resto de los extras, se da a entender que es donde acostumbra a moverse, se siente cómodo y puede bajar la guardia.







Otro escena en que el vestuario de Machuca y los nuevos difiere del resto de alumnos más antiguo es la escena en que corren en clases de gimnasia, en donde él viste su gris característico con unos shorts de corte setentero color tierra, contrastando de manera evidente con el uniforme de shorts rojo combinado del resto, el cual tiene una apariencia de la fiebre fitness que nace en Estados Unidos en los años 1970.



Cuando Pedro visita la casa de Gonzalo es en la única ocasión en que cambia su chaleco rallado por uno negro y en mejor estado, hace pensar que es el chaleco que tiene guardado para ocaciones especiales y que su madre fue quien lo convenció de usarlo para causar una buena impresión en casa de Gonzalo.



"Machuca", 2004,Minuto 44:05 (Figura 34).

Al llegar a la pieza de Gonzalo, Machuca queda fascinado al ver que Gonzalo posee unas adidas reales, ya que era muy extraño para la época que un chileno pudiera adquirirlas, por lo que solo las familias adineradas podían acceder a tales lujos de la moda americana.



También cabe destacar la relación del vestuario de Machuca con el de su padre, un borracho perdido que cada cierto tiempo vuelve a la casa a robar el poco dinero que guarda la familia. Podemos notar que tanto los colores como las texturas del vestuario de Pedro van más de la mano con los de su madre. En cambio su padre usa un chaleco verde, al igual que el resto del "Mundo clase media", pero este es un verde más brillante y chillón, mal combinado con una camisa rosada y una chaqueta tierra, lo que resulta una combinación de colores que dan una sensación de rechazo y desagrado.





"Machuca", 2004,Minuto 69:15 (Figura 35).

C. Silvana:



Silvana es una adolescente unos años mayor que Gonzalo y Pedro. Es una joven de alma rebelde, luchadora e impulsiva, le ha tocado madurar antes de tiempo por sus condiciones, teniendo que trabajar como comerciante ambulante junto a su padre en las calles desde temprana edad. Ella lleva su propia ética según sus vivencias, es temperamental, terca y ruda, presenta una personalidad alejada a los cánones de la feminidad de la época, ya que se percibe como una mujer empoderada, sin miedo a coquetear porque sabe que el control de la situación lo tiene ella. Muestra una gran independencia, ímpetu y una voluntad a surgir inquebrantable. Valora las cosas materiales, cree que el dinero es la forma de alcanzar la felicidad y la paz, pero al mismo tiempo es una mujer idealista y soñadora.



Su vestuario crea una silueta de mujer más de una adulta al usar un abrigo y vestidos en vez de parecer una escolar . Su prenda icónica es un abrigo hasta más abajo de las caderas de franela beige que la hace ver más adulta, bajo este usa blusas setenteras verdes con patrones que aluden a cierto hippismo y empoderamiento. Sobre estas usa un vestido de algodón funcional que le llega por sobre las rodillas y podría ser parte de su uniforme escolar. Calcetines de lana largos grises y como primera capa, una camiseta blanca manga larga. Es de escasos accesorios: un bolso café en el que guarda el dinero que gana vendiendo en las manifestaciones, la mercancía y demases, siempre lleva el pelo tomado con un collet.



"Machuca", 2004,Minuto 24:56 (Figura 36).

Se muestra con un look más casero cuando Gonzalo visita por primera vez la población, sigue usando los colores tierra en su vestido y naturales como su blusa verde, con texturas como lana y algodón desgastados propios del “Mundo población”. Pero destaca con elementos como este chaleco color ladrillo, el cual contiene un corte y estructura más distintivo.



La primera vez que se besa con Gonzalo y Pedro pasándose el tarro de leche condensada, aunque viene del trabajo también presenta un look calle más “arreglado” que el resto de sus atuendos, ya sea por la situación o el énfasis narrativo de la memorable escena.





El look que silvana usa para la cita al cine con Gonzalo y Pedro conserva elementos de su trabajo y vida cotidiano como lo son el vestido de algodón y su abrigo beige de trabajo, pero integra en sus prendas patrones propios de la época como podemos observar en el chaleco rallado y los calcetines con diseños. Además de integrar escasos accesorios como un collet de color más fuerte (celeste) y un pinche en el pelo, por lo que el look da una sensación más cercana a la moda femenina del Chile de la época.





El look de Silvana en la escena del cacerolazo, es el mismo que el primer look con el que se la presenta, ya que al ser un personaje de bajos recursos, se deben repetir y reutilizar las prendas con pequeñas diferencias. En esta escena se usa para generar el contraste entre el vestuario de colores tierra, texturas naturalistas y uso práctico de Silvana con los looks combinados y a la moda de los 1970 que las mujeres de clase alta usaban en las protestas de



"Machuca", 2004,Minuto 78:41 (Figura 37).

derecha, generando un especial contraste con el traje más bien sesentero de dos piezas tipo Chanel de la madre de Gonzalo.



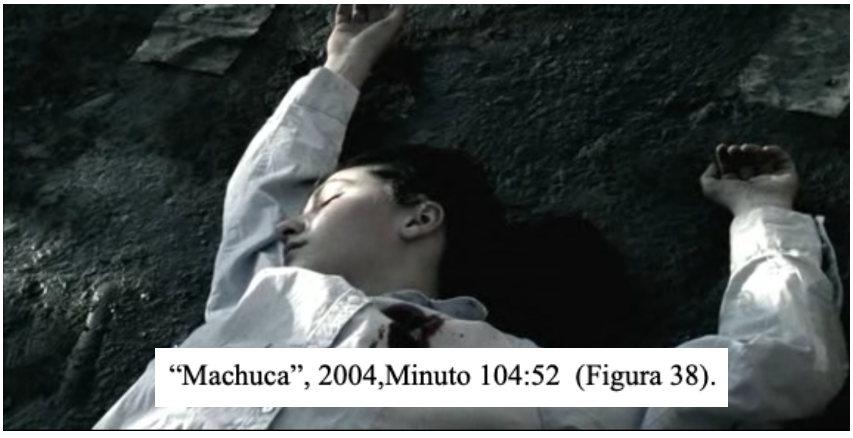
Al ir llegando al clímax de la película, cuando Gonzalo muerde a Silvana mientras la besa y terminan peleando, podemos ver un cambio en el vestuario de Silvana. Esta ha adquirido el rojo burdeo de Gonzalo en sus pantalones, mezclado con su clásico abrigo beige y su fiel blusa verde.

En la escena del clímax, cuando los militares atacan a la población en donde viven Pedro y asesinan a Silvana, podemos apreciar una clara influencia de Gonzalo en el vestuario de Silvana, ya que esta viste una camisa blanca (masculina, parecida a la de colegio de Gonzalo) y los pantalones burdeo (color principal de Gonzalo) que solo aparecen en la escena anterior.



Otro fin de esta elección de colores y silueta puede ser el resultado de darle una apariencia más infantil a Silvana, evitando el vestido y el abrigo de trabajo que le entregaban una silueta más de mujer adulta que de niña.

También existe un cánon en el vestuario para ficción que los muertos suelen vestirse con camisa/blusa blanca o podría ser simplemente un recurso estético para hacer notar la sangre de la herida de la bala, para que resulte lo más impactante posible.



"Machuca", 2004,Minuto 104:52 (Figura 38).

3.3.3 Mundos de Extras “Machuca”:

A. “Mundo Colegio”:



El vestuario del “Mundo colegio” en esta película se rige principalmente por los uniformes de los alumnos, los cuales presentan una paleta de colores monocromática específica y acotada que consta del azul marino de las chaquetas, el blanco de las camisas, el gris apagado de los pantalones, el detalle en burdeo de las corbatas y la insignia parchada enla chaqueta y el negro de los zapataso, además de un café desgastado de los maletines de cuero que usan en vez de la mochila. De igual manera las texturas nos entregan la misma sensación de pérdida de individualidad, al ser estas planas, lisas y sin diseño, las cuales parecen inertes e inhóspitas para el uso de un niño.





Podemos ver que las siluetas de las estudiantes se alejan de lo infantil y nos muestran una forma de “pequeños empresarios”, todos vestidos iguales de manera exagera para mostrarnos una pérdida de la individualidad de los niños con aires a militarismo y conservadurismo extremo.

Esto parece ser una decisión más narrativa y estética que una realista, ya que buscando imágenes de archivo podemos notar varias diferencias e incoherencias con el vestuario real del colegio Saint. George College, colegio en que estaba inspirado la institución ficticia de la película que llaman St. Patrick School. La decisión del uniforme para la película busca hacer

una propuesta mucho más inglesa, ordenada y monótona que la realidad, en la que los alumnos tenían prendas y accesorios que los distinguían unos de otros (como en cualquier institución educacional normal).

Otro punto importante es que el colegio real del que hacen referencias además era mixto (aunque separadas las clases de hombres y mujeres), ya que esta fue otra de las reformas de inclusión impuestas por el sacerdote y rector del colegio a principios de la década del 1970.



"Historia de las otras Machuca, 1972" (Figura 39)

En esta imagen podemos apreciar que, además de la variedad respecto al género, hay una gran cantidad de variables en lo que respecta a las prendas, sus colores y texturas, las cuales complementaban con el mismo uniforme básico que llevan debajo, pero no se percibe la rigidez en las prendas e indumentaria que se presentan en la ficción.

Esta rigidez del uniforme es irrumpida por los alumnos nuevos, los cuales son parte del programa de inclusión que imparte el colegio para incluir niños de las poblaciones cercanas en la institución estudiantil. Estos irrumpen el régimen del lúgubre uniforme, llegando con prendas de colores naturales y tierras como lo son el verde (y sus variantes) y el café, mezclado también con el gris, propio del escolar chileno. Las texturas que visten estos niños también aluden a algo más natural y libre, con chalecos de lana gruesa, desgastados y en mal

estado, franela y algodón. Las siluetas del vestuario de estos niños nos denotan algo más orgánico según la edad de estos, parecen más escolares y menos clones siendo pre-fabricados para cumplir su rol de empresario.









También se puede apreciar como la profesora también pertenece a este segmento social y político a través de los colores de su vestuario (verde y café). Las texturas de esta también acompaña a la de los niños nuevos y el “mundo población”, ya que usa mayoritariamente beatles de lana. Las prendas que crean la silueta de este personaje nos hace pensar un poco en el estereotipo de la profesora de la época, muy recatada con un beatle de cuello alto, un abrigo de blazer holgado y accesorios simples como un collar de perlas. Todos estos factores que conectan a la profesora con el contexto de los niños nuevos, se comprueba en las





secuencias finales de la película, cuando el colegio es tomado por los militares y esta mira apenada la foto de Augusto Pinochet colgada en la pared. En la última secuencia de la película podemos ver que la profesora ha sido cambiada por una profesora proveniente del "Mundo clase alta", la cual viste un vestido rosado, con patrones geométricos muy a la moda del contexto de la época.



El Padre McEnroe representa el punto de unión y encuentro de ambos mundos, por lo que su vestuario denota esta neutralidad entre ambos. Su look denota la sencillez con la que este vive su vida en servicio de los demás, respecto al color podemos ver la mezcla de ambos mundos ya que mezcla el celeste y el azul marino se su camisa y pantalones de los alumnos de clase alta, con los colores tierra como el beige y café, los cuales son atribuídos a los personajes de clase baja de la película. En sus texturas también podemos ver el encuentro de estos dos mundos, donde mezcla un chaleco de lana trenzada (mundo clase baja), con un pantalón de traje y una chaqueta de un material más liso y moderno, prendas que se acercan más al estilo definido del mundo de clase alta de la película. Su único accesorio es la cruz de madera que lleva colgada al cuello, lo que denota su sencillez y desinterés por lo material.



Por otro lado, la silueta del Padre McEnroe lo hace ver un hombre grande y fuerte, pero al mismo tiempo suave, comprensivo y diplomático.



"Machuca", 2004,Minuto 71:03 (Figura 40).

En la escena de la reunión de apoderados, podemos ver como el padre McEnroe enfrenta a los padres vistiendo una sotana blanca con dorado, la cual expresa total neutralidad, paz y un aire a cierta divinidad de un plano superior. Esta escena nos hace pensar a un juicio en el que se ven enfrentadas diversas opiniones, por lo que la sotana hace alusión a un juez del tribunal.

El "Mundo colegio" es un espacio primordial narrativamente para el filme, ya que es el espacio de encuentro de ambos extremos polarizados y donde se ven forzados a convivir como iguales y abandonar sus prejuicios sociales, ideológicos y políticos. Este espaciode contención no solo enfrenta y pone en contraste el mundo de los niños, ya que en una escena vemos una reunión de apoderados, en donde se ve el claro contraste ideológico y como este se refleja en el vestuario de las madres y padres de los niños nuevos, con los apoderados que llevan más tiempo en en el colegio. Podemos ver cómo las madres de clase alta visten colores brillantes, con sus prendas elegantes, pretenciosas y a la moda de la época, peroa la vez denotan conservadurismo por su moderación de patrones en sus prendas, siendo que la década de 1970 es el "boom" del patronaje sobre combinado en los atuendos. Los padres de clase alta, en cambio, visten trajes de colores oscuros y apagados, mostrando siluetas cuadradas y rígidas, donde el único punto de colores más brillantes son las corbatas de tonalidades rojas y burdeos (similitud al uniforme del colegio).

Por otro lado, vemos a las familias de los nuevos estudiantes provenientes de la población. Aca podemos ver que estos siguen la misma línea que sus hijos y el "Mundo población", vistiendo colores y texturas naturales y de aspecto más natural que performático.









"Machuca", 2004,Minuto 73:03 (Figura 41).

"Machuca", 2004,Minuto 74:05 (Figura 42).

En la secuencia final, previa al Golpe de Estado, podemos ver cómo los militares toman control sobre el colegio. El color e iluminación del espacio se vuelven más oscuro, frío y lúgubre, lo que afecta al vestuario oscureciendo sus colores. De esta manera, los uniformes pasan a verse de color negro y estos se ven más ordenados y pulcros que antes (botones abrochados, camisas adentro, etc.





Podemos ver uso de este recurso en la despedida del pade McEnroe, donde este y los otros sacerdotes visten su

uniforme negro al unisono, representando el luto por la perdida de la libertad, la individualidad y la democracia.

Respecto al uniforme del militar de alto mando, el cual toma el mando del colegio, podemos decir que el resultado de sus prendas resulta realista en relación al uniforme real de la época, pero al mismo tiempo resulta exagerado, ya que el uniforme de este tiene insignias y conmemoraciones parchadas muy parecidas al uniforme del dictador Augusto Pinochet.





Augusto Pinochet y militares en Santiago, 1974 (Figura 43).



"Machuca,2004, Minuto 96:29 (Figura 44).



Augusto Pinochet y sus esposa, 1975 (Figura 45)

B. "Mundo clase alta 1973":

El vestuario del mundo clase alta se caracteriza por tener personajes de vestuarios más estilizados, de colores más brillantes y sintéticos. Aunque sea verosímil el atraso de Chile en la moda, mostrándonos vestuarios más cercanos a la moda de los 1960, es el mundo que se presenta como el más insertado en las tendencias de la moda de la década de 1970. Este mundo se nos presenta inicialmente desde la perspectiva de la familia de Gonzalo



y las calles de los barrios que estos recorren y habitan, por lo que podemos ver el mundo de vestuario de este segmento social y económico desde dentro y fuera del hogar. Los looks de los extras en exteriores nos muestran de un manera general el cuidado y estilización de sus habitantes a la hora de vestir, siguiendo las tendencias de la época de manera más libre y atrevida, con trajes de dos piezas combinados, de colores fuertes y excéntricos patrones, sobretodo en la moda femenina de la época.





"Machuca", 2004,Minuto 53:31 (Figura 46).

De igual manera, podemos encontrar un verosímil de la representación del vestuario de los extras de edad más avanzada que habitan las calles del supuesto Chile de principios de los 1970, ya que se refleja en los personajes y extras que las tendencias del vestuario llegaban años más tarde a las calles de Santiago. Por lo que para las personas de edad más avanzada, la moda de los 1960 seguía latente y causando furor en las calles de Santiago. Eran las generaciones más jóvenes de la clase alta las que traían prendas de cortes, colores y patrones con tendencias más setent enteras, las cuales mezclaban de manera errónea con prendas típicas de los 1960 (en esto se ahondará más adelante).



Pareja en plaza de Ñuñoa, 1972 (Figura 47).



"El Coppelia" y "La boutique palta" en Providencia (Santiago), 1972. Figura 48).

María Luisa, la madre de Gonzalo, es el personaje más característico para insertarnos en el "Mundo clase alta" de la película y es el ejemplo perfecto del análisis anterior, ya que las prendas y accesorios de ésta nos hacen pensar en una moda más elegante de los 1960 que en una moda setentera. Se puede suponer que es una mujer estancada en sus mejores años (1960) y busca alcanzar el ideal de mujer con clase de los años 1960, con looks parecidos a los de Jackie Kenedy en esta época.

En su primer look podemos verla con un vestido claramente sesentero, con patrones psicodélicos, acompañado de unas botas de cuero que representan la transición de los 1960 a los 1970. Este vestido, a diferencia del resto, da una impresión más maternal, es holgado y de una materialidad ligera, además de ser de colores cálidos y tierra. De esta forma, en su presentación de personaje no podemos notar con tanta claridad sus motivaciones y decisiones, de hecho en esta secuencia sabemos que Gonzalo la acompaña a algún lugar, pero no vemos al amante, lo que nos hace no juzgarla de una manera tan tajante desde un principio.



"Machuca", 2004, Minuto 12:34. (Figura 49).

En su próxima aparición, vemos una escena podemos ver como Maria Luisa asiste a un sastre boutique típicos de la época, los cuales quedaban ubicados en los barrios de Providencia y Ñuñoa donde las mujeres de clase alta asistían para que les hicieran vestidos y conjuntos de dos piezas del mismo color, patrón y materialidad. Esta es una escena que



también nos presenta el conflicto de Gonzalo con su madre, vemos su personalidad coqueta y juvenil, además que Gonzalo infiere que el vestido se lo pagará el amante de su madre con

"MARIA LUISA:

Como si lo fueras a pagar tu…

GONZALO:

Tu tampoco."

En su próxima escena podemos ver a Maria Luisa con el mismo conjunto morado oscuro, este tiene un corte elegante y recatado cuando tiene la chaqueta puesta, la cual tiene un cuello alto, intuyendo cierto secretismo en su recorrido hacia la casa de su amante.



"Machuca", 2004,Minuto 26:41 (Figura 50).

Al sentarse a la mesa con el amante argentino, se saca su chaqueta para revelar un vestido sin mangas y con la espalda descubierta, un vestido que la hace sentir y verse sexi, elegante y estilizada.



Roberto, el amante Argentino de Maria Luisa, es un hombre mayor, adinerado y casado. Trata de ser una persona alegre y acogedora, pero sus intereses y desintereses son claros para Gonzalo. Al ser un hombre mayor lo vemos vestido completamente de gris, es un hombre de negocios sobrio y distante, el cual viene a Chile por negocios y para ver a Maria Luisa, por lo



que su primer look representa un look casero para él. Se muestra como un personaje de colores sobrios y apagados, en su mayoría gris, ni siquiera su corbata es es un punto de color, solo destaca un ostentoso reloj dorado de buen tamaño y su argolla de matrimonio del mismo color.

Al ir avanzando la trama, vemos como el vestuario de Maria Luisa se hace cada vez más ostentoso y elegante, con colores, texturas y cortes más brillantes y atrevidos, por lo que podemos suponer que se los manda a hacer con el dinero que le otorga su amante. Estos factores se pueden ver reflejados tanto en sus looks como en su forma de pensar y expresarse. Cómo podemos ver cuando defiende a los padres que quieren excluir a los nuevos del colegio, vistiendo un abrigo rojo brillante.



Otro look que representa estas características, de modo incluso más latente, es el conjunto rosado de falda y blazer tipo Channel que lleva puesto en la escena que se encuentra manifestándose junto a sus amigas de clase alta. Este look, el cual resulta totalmente subido de tono y contrasta absurdamente con el contexto, puede hacer referencia los ilustres conjuntos utilizados por Jackie Kennedy, un icono mundial de la moda de los 1960



Jackie Kennedy, 1963 (Figura 51).



"Machuca", 2004,Minuto 77:10 (Figura 52).



También entra en esta etapa el look de cuando el padre de Gonzalo está haciendo las maletas para irse a Italia, momento que simboliza el divorcio final de los padres. Su vestuario no denota tristeza, viste un vestido fucsia ajustado más pop y juvenil de los años 1960.



Sus momentos de vuelta a la maternidad son sus looks en pijama, donde su vestuario adquiere rosados pasteles más inocentes pero, de igual manera, su camisón de dormir es de seda y escotado, con un chaleco de lo que pareciera ser un costoso y estilizado cashmir, el cual lleva abierto sin importarle la presencia del anonadado Pedro, quien se está despertando en la pieza de Gonzalo.





En la secuencia final de la película, podemos ver como Maria Luisa se está cambiando a su casa nueva, finalmente divorciada para vivir con su amante. Acá podemos notar que ella ha adquirido una apariencia más sencilla, menos juvenil y más señorial, adquiriendo los colores del amante, más oscuros y apagados. Este look nos demuestra el retroceso en la moda femenina que hay después del Golpe de Estado, como se vuelve a patrones más básicos como lo es el cuadrille, colores más oscuros y recatados y cómo las faldas se hacen más largas, cubriendo hasta abajo de la rodilla, creando una silueta más conservadora. Esto nos recuerda a una moda más de los años 1940 que a la excentricidad y libertinaje de los años 1970.





Patricio Infante, el padre de Gonzalo, se muestra como una persona más neutral y cauteloso a la hora de dar sus opiniones, prefiere guardarse las cosas antes que afrontarlas, cualidad que parece haber heredado Gonzalo. Es por esto que su vestuario se compone por colores neutro como serían el beige, el café, el gris y tonos de verde. Sus diálogos y los colores de su vestuario nos hacen aludir a que este es un aliado tanto de Gonzalo como del proyecto de inclusión del colegio, ya que sus colores hacen una mezcla de la neutralidad y sobriedad de los hombres del mundo de clase alta con prendas como chalecos verdes que nos llevan a asociarlo más con los personajes de clases más bajas.



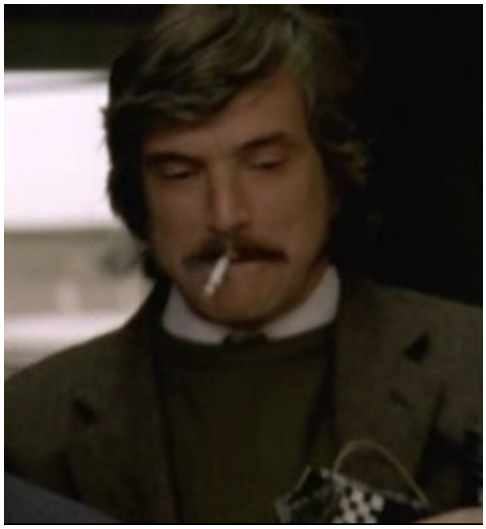




En su último look, antes de partir a Italia, podemos verlo con un beatle rojo burdeo, mismo beatle que vemos en Gonzalo por primera vez después en la escena del Golpe de Estado. De igual manera, podemos ver que Gonzalo también usa sobre el beatle un chaleco verde muy similar al que usa su padre en la escena del almacén, por lo que podemos intuir que al extrañarlo este se pone su ropa o le copia elementos de su vestuario.



"Machuca", 2004,Minuto 84:32 (Figura 53).





"Machuca", 2004,Minuto 88:13 (Figura 54).

El mundo de la juventud de la clase alta, al que pertenecen la hermana de Gonzalo, su novio y los amigos de la fiesta son los personajes en los que podemos ver prendas y estilos más acercados a lo que era la moda de 1970, ya que eran estos los principales ejecutores de esta en la época. Por lo que a principios de esta década, los chilenos recién comienzan a experimentar lo que fue el "boom" del hippismo y la cultura Pop, movimientos originados en Estados Unidos en los 1960. De esta manera, los jóvenes de la clase alta chilena, mezclaban de manera inexperta elementos de la cultura hippie y pop de los 1960, con prendas icónicas de los 1970, como lo son las camisas de cuellos puntiagudos con los botones superiores desabrochados, los pantalones de pata de elefante, etc



Esto se puede observar de manera más palpable en la escena en que su rebelde hermana hace una fiesta en la casa, en donde podemos ver como los extras cumplen todas las características antes mencionadas de manera verosímil al panorama de la moda de principios de la década de 1970 en Chile.

Fotos jóvenes "Machuca":



"Machuca", 2004,Minuto 48:29 (Figura 55).

Fotos jóvenes clase alta chilenos en los 1970



Festival Piedra roja en Las Condes, 1970 (Figura 56).



"Salón de té Coppelia" en Providencia, 1971 (Figura 57).



Mujeres en barrio "El Golf",1973 (Figura 58).



Jóvenes en Providencia, 1972 (Figura 59).

C. “Mundo Población”:

El vestuario del mundo población da una sensación más sencilla, de looks de colores y texturas más naturalistas, por lo que se mueve en colores que aluden a la vida (verde, blanco, amarillo) y colores más cercanos a la tierra (café, beige, ocre). Las texturas de los extras y personajes que integran este mundo son textiles de origen natural, principalmente lana y algodón, las cuales se encuentran desgastadas y en mal estado por mucho uso. Con prendas sueltas y funcionales, las siluetas de estos personajes quedan achatadas, robustas y fuertes, para dar a entender que son gente de trabajo y esfuerzo, con menos estigmas e interés en llamar la atención y estilizar a través de de su vestuario. Por su lado, los integrantes de este mundo llevan diversos patrones en sus chalecos y abrigos que los distinguen unos de otros, mostrando que son personajes con individualidad que trabajan en comunidad. Nos presentan al mundo población como una comunidad interna más pequeña y solidaria, llena de niños y vida, en donde todos se ayudan entre sí trabajando para mejorar su calidad de vida con los escasos recursos que tienen a la mano.





“Machuca”, 2004,Minuto 45:08 (Figura 60).



Comparandolo con imagenes de archivo se puede ver cierto realismo, pero en la película se usa una paleta de color y texturas más específica, dandole más aire de comunidad primitiva. Además en la foto podemos apreciar que había mayor formalidad a la hora de vestir de acuerdo a los códigos de vestir de la época.

Poblaciones “Callampa” del gobierno de la “Unidad Popular”, 1971 (Figura 61).

Juana Maria, la madre de Machuca, muestra estas características en su vestuario, vestida de manera sencilla y funcional. Las prendas con las que nos presentan al personaje siguen esta línea: con una polera primera capa holgada blanca, chalecos artesanales tejidos, un gastado delantal de cuadrillé azul verdoso y unos pantalones holgados para trabajar. El blanco del vestuario de Juana Maria es lo que la hace destacar por sobre del resto, le da luz, aludiendo a la bondad, esfuerzo y entrega de la madre de Pedro. Se puede ver en esta mujer a la clásica y valerosa "mamá luchona", la cual enfrenta constantemente adversidades para proteger a sus hijos.



Al avanzar la trama y darse cuenta del tragico futuro que le depara a ella, su comunidad y su familia, el vestuario de Juana Maria muta radicalmente al negro, conservando sus texturas pero mostrando el luto y la oscuridad del futuro. Como dice en la película en la escena de la junta de apoderados refiriéndose a la clase baja chilena: "Nosotros siempre seremos los culpables".





Otro personaje integrante de este mundo es el borracho padre de Machuca, en este podemos ver la figura del típico alcohólico frustrado y violento. Este viste los mismos colores y texturas del mundo población, pero estos se presentan de colores más chillones y mal combinados (camisa rosada con chaleco verde), lo cual provoca disgusto. De igual manera, sus prendas no se ven tan desgastadas ni en mal estado, lo que puede sugerir que este hombre tiene un trabajo y gana algo de dinero. Se podría suponer que Pedro no usa los colores característicos del mundo población por un rechazo a su figura paterna.









Otro personaje importante perteneciente a este mundo es Guillermo, el padre de Silvana. Guillermo tiene un trato de amigo y jefe de Pedro y Silvana, y representa para Pedro su figura paterna más cercana. El vestuario de Guillermo consta de una chaqueta moderna para la época, lo que refleja su alma juvenil, esta es beige del mismo tono que el abrigo de trabajo de Silvana, es una especie de signo de que son "socios" y como Silvana quiere y admira a su padre. Además viste camisas cuadrille rosadas y una bufanda de

lana gruesa que representa en base a esta materialidad de dónde viene (mundo población).

Los militares no forman parte del mundo población, pero si irrumpen en ella. Más que nada el análisis del vestuario de estos es nada más si estos presentan verosimilitud con los militares golpistas de la época. Al hacer este ejercicio de comparación podemos ver que el vestuario de los militares de la película si representa una recreación fidedigna a lo que eran los uniformes de la época, por lo que la película tomó la decisión estética y narrativa de no exagerarlos ni condecorarlos, dejando solo la simpleza de la verdad



"Machuca", 2004,Minuto 102:55 (Figura 62).





Militares deteniendo ciudadanos Santiaguinos en el Golpe de Estado de 1973. (Figuras 63 y 64).

D. “Mundo manifestaciones”:

En esta película las manifestaciones tienen suma importancia tanto narrativa como estética, ya que es la primera película que muestra de una manera auténtica y sin miedo los hechos, escenarios y situaciones transcurridos en Chile de 1973. Las marchas, ya sea de derecha o izquierda, mostradas en la película tienen un inmenso poder visual y narrativo, ya que la primera marcha a la que va Gonzalo es lo que le abre un mundo nuevo, con una inmensidad de posibilidades y vivencias totalmente nuevas. Como niño protegido de una familia adinerada, era poca la información a la que se podía acceder en la época. A continuación analizaré el vestuario de las distintas marchas presentes en la película, comparándolas con las imágenes de archivo obtenidas de las diversas fuentes.



“Machuca”, 2004, Minuto 24:18(Figura 65).

El vestuario de los extras presentes en las manifestaciones a favor del gobierno de Salvador Allende en la película, siguen una paleta de color y texturas variadas, pero dejan siempre en alguna parte del cuadro a algún extra vistiendo un rojo saturado, brillante e intenso para que haga juego convinando con las banderas que flamean sobre la gente. El resto viste colores tierra y verdes, se repite esta estrategia para aludir a cierto naturalismo, a algo comunitario.

Aunque no podamos percibir los colores en las fotos de archivo podemos ver que nuevamente se usa el recurso de vestir a este sector humano de manera más informal de lo que realmente era, en las imágenes podemos ver a la gente vestida de traje y corbata, como era la moda de Chile de la época. Además que la mayoría de las personas que acudían a las manifestaciones eran hombres, no se ven tantas mujeres y niños como se propone en la película, sin llegar a negar la presencia de estos (claramente), pero no eran mayoría como propone la película.



Manifestación de apoyo al gobierno de "Unidad Popular", 1969. (Figura 66).



Manifestación de apoyo al gobierno de "Unidad Popular", 1970. (Figura 67).



Manifestación de apoyo Salvador Allende, 1973. (Figura 68).



Manifestación de apoyo Salvador Allende, 1973. (Figura 69).

Por otro lado, en las marchas de derecha podemos ver que los extras visten con mayor formalidad, sin demasiados patrones, y con texturas más lisas y sintéticas. La paleta de colores es de colores más sobrios, apagados y recatados, habiendo presente azul, morado gris, negro, café oscuro y blanco. En las marchas de derecha podemos ver más prendas pertenecientes a la moda de los setenta, ya que (normalmente) eran los de clase alta los que atendían a estas marchas, o sea, los pioneros al traer las tendencias de la moda desde el extranjero.













“Machuca”, 2004,Minuto 77:17 (Figura 70).

También podemos ver la presencia del grupo terrorista de extrema derecha “Patria libertad”, en donde nos muestran a líder vestido de corbata y a todo su séquito (entre ellos el novio de la hermana de Gonzalo) detrás de él, vistiendo el uniforme blanco, el casco y el brazalete en el brazo con la reconocible araña, símbolo de la supuesta institución.

Aunque en la representación de la película de las marchas de derecha podemos ver más formalidad que en las marchas de apoyo al Gobierno de la Unidad Popular, la realidad e la época era aún más formal y conservadora, los hombres iban todos de traje y corbata y algunos con abrigo y las mujeres vestían de una manera más tapada y conservadora que como lo representa la película. Por parte del color, fue un acierto atribuirles colores oscuros, ya que aparentemente ese era el caso de la vestimenta de estas marchas, en donde en su mayoría era gente adulta o adulta mayor, no había mucha presencia de niños.



Manifestación en contra del gobierno de la "Unidad Popular", 1970 (Figura 71.)

Un punto importante de estas marchas es la gran presencia de mujeres en los famosos cacerolazos, las cuales, en su mayoría, eran mujeres dueñas de casa de clase media y alta.



El primer cacerolazo en Chile, 1971 (Figura 72).

3.4 “Araña”



Largometraje ficción/ Thriller Político/ 105 Min.

Año: 2019.

País: Chile, Argentina, Brasil.

Dirección: Andrés Wood.

Guion: Andrés Wood, Guillermo Calderón.

Producción: Alejandra García, Josefina Labán, Judith Cárdenas Oñate, Paula Consenza, Patricio Pereira.

Dirección de Fotografía: M.I. Littin Menz

Dirección de Arte: Rodrigo Bazaes.

Diseño de vestuario: Carolina Espina.

Elenco:Mercedes Morán, María Valverde, Marcelo Alonso, Pedro Fontaine, Gabriel Urzua, Felipe Armas, Mario Horton, Maria Ignacia Omegna.

Sinopsis: Chile, a inicios de los años 70. Inés, Justo y Gerardo son tres veinteañeros que forman parte de un violento grupo de extrema derecha, y nacionalista, que quiere derrocar al gobierno de Salvador Allende. En el fragor de esta lucha se ven envueltos en un arriesgado y apasionado triángulo amoroso y cometen un crimen político que los separa para siempre. 40 años después, Gerardo reaparece. No sólo la venganza lo inspira, sino también su obsesión de hacer renacer su causa. Inés, hoy influyente empresaria, hará lo que esté en sus manos para que Gerardo no divulgue su pasado ni el de su marido.

Premios:

- Premios Goya: Nominada a Mejor película iberoamericana., España, 2019.
- Festival de La Habana: Selección oficial de largometrajes a concurso, Cuba, 2019.
- Premios Forqué: Nominada a Mejor película latinoamericana, España, 2019.
- Premios Platino: Nominada a mejor montaje y Premio Cine y Educación en Valores, Panamá, 2020.

3.4.3 Información introductoria:

Este thriller político es el último largometraje que ha escrito y dirigido Andrés Wood. Esta película trata sobre tres integrantes del grupo terrorista de extrema derecha "Patria libertad", un grupo que conspiraba en contra de la democracia durante el Gobierno de Salvador Allende. Esta historia es narrada principalmente desde la perspectiva de Inés, que junto a su esposo Justo llevan un compromiso y carga importante en las acciones del grupo. Un día conocen a Gerardo, un violento ex integrante de la fuerza aérea y lo incluyen al grupo. Inés y Gerardo comienzan a tener un amorío a escondidas, hasta que Gerardo se ofrece para hacer de mártir de la lucha y falsea su muerte. Luego este es enviado al sur de Chile hasta nuevo aviso. Luego de unos meses Inés y Justo van a buscarlo, Inés le cuenta a Gerardo que Justo sabe lo de su amorío y que si continuaba probablemente los mataría. Inés y Justo van al sur para encomendar a Gerardo la misión de matar a un importante marino de la derecha para culpar al bando de los "comunistas". Cuando Gerardo comete el asesinato, Inés y Justo lo traicionan, abandonandolo y disparandole en la noche.

Esta historia se cuenta de forma paralela con la trama de estos mismos tres personajes 40 años después de los hechos, en donde peligra que se delaten las atrocidades cometidas del pasado de estos tres miembros de "Patria libertad", por la reaparición de Gerardo en los medios al haber asesinado a un asaltante con su auto. Inés, la cual sigue casada con un senil y desequilibrado Justo, ahora es una millonaria empresaria. Esta luchará para esconder la información y anhela (indirectamente) volver a encontrarse con Gerardo, su verdadero amor, a quien consigue internarlo en una cárcel psiquiátrica tras su arresto. Gerardo escapa del psiquiátrico y se dirige a la fachada en la que solían reunirse los integrantes de "Patria Libertad", la cual en la actualidad es una iglesia a la que acuden inmigrantes haitianos. Gerardo comienza un tiroteo asesinando a varias personas dentro del recinto. Por el contrario, la película termina con Inés dando una pautada y falsa entrevista junto a su familia que la hacen parecer una mujer de clase alta cualquiera.

La idea de esta película es mostrar la impunidad que consiguen las personas tras haber cometido crímenes en el Golpe de Estado y durante la dictadura, siendo que muchos de estos nunca fueron juzgados y ahora viven cómodamente, adinerados y cómodos en libertad.

Este largometraje se realizó a modo de coproducción de Chile, Argentina y Brasil, por lo que hubieron varias casas de producción involucradas, estando principalmente como producción "Wood Producciones" (Chile) y como co-productoras "Magma Cine" (Argentina) y "Bossa Nova Films" (Brasil). No fue posible obtener los valores de producción, recaudación, ni números de espectadores por lo reciente del filme, pero se puede estimar que es una película que costó una cantidad considerable de dinero, ya sea por las productoras y países involucradas, el elenco, etc.

La distribución de este filme se llevó a cabo principalmente por "Cine Tren" (Argentina) por "Fox Searchlight Pictures" (Estados Unidos), por lo que la distribución a nivel mundial también tuvo un impacto importante.

Al ser una co-producción de varios países, fueron incluídos en el elenco varios actores y actrices de renombre a nivel mundial, tales como Mercedes Morán, una reconocida actriz argentina para interpretar a Inés del presente. Otro rostro en la película es María Valverde, una famosa actriz de la taquilla española, quien interpretó a Inés joven. Además de Caio Blat, un actor brasilero que interpreta al personaje de Antonio, el líder del frente "Patria Libertad".

El diseño de vestuario de esta película presenta varios desafíos estéticos y narrativos, ya que tiene varias escenas ambientadas a principios de los 1970 en Chile, lo que ya de por sí siempre es un desafío para recrear, por el hecho de que hay una escasez de fuentes e imágenes de archivo para obtener referentes reales de la manera de vestir de los chilenos de la época, además de que a esto se le debe agregar una estética definida, lo que te puede alejar del realismo según el tono y el género del filme. Además de la dificultad para conseguir prendas y accesorios reales de la época, ya que el repertorio de ropa de época en Chile es súper escaso.

Además de estas complicaciones que siempre están presentes en el ámbito nacional para crear un vestuario de época, se le suma el desafío narrativo de representar a través del vestuario a los mismos personajes en distintas épocas, escenarios y etapas de sus vidas. Esto presenta un reto para la imaginación y la construcción verosímil de un personaje según el vestuario, ya que hay que preguntarse qué fue lo que le ocurrió al personaje entre los años del periodo que no vemos, hay que cuestionarse cuáles fueron los factores para que llegue a expresarse y mostrarse al mundo de cierta u otra forma a través de su ropa.

3.4.4 Análisis del vestuario de los personajes principales “Araña”:

A. Inés del pasado (1973):

El vestuario de Inés del pasado se caracteriza por llevar prendas funcionales pero estilizadas, por lo que difiere con los cánones típicos de la mujer chilena de los años 1970. Inés es una mujer más moderna de 22 años, la cual está casada hace algunos años y tiene un único hijo de aproximadamente cuatro años. En la juventud, Inés muestra una personalidad pasional, de carácter fuerte y volátil. No está interesada en ser un ama de casa sumisa que no toma las riendas de su vida, cuando quiere algo se apropia de sus impulsos de manera segura y hará todo lo que esté en sus medios para conseguirlo, aunque deba romper reglas de por medio.

En la Inés del pasado podemos ver una paleta de colores acotada, de colores primarios puros, saturados y brillantes, destacando principalmente el rojo, el cual en ocaciones mezcla con azul marino, blanco y negro. Estos colores nos comunican como ella quiere destacar, marcar presencia en el mundo de hombres en que se mueve. Sus texturas son más bien lisas y sin muchos patrones (solo rayas), lo que demuestran que es una mujer más seria, la cual no está pendiente de la pretensión de otras prendas femeninas de la época más decoradas. La silueta de Inés del pasado nos muestra a una mujer alta, delgada y elegante, la cual no busca llamar la atención por medio de prendas provocativas, quiere ser tomada en serio como si se tratara de un hombre más en la sexista época en que se mueve, por lo que siempre lleva pantalones, una blusa o polera recatada y un abrigo formal y largo que le da poder a su figura.

Estos factores parecieran contradecirse en su primera aparición, pero luego de que avanza la escena, se entiende de inmediato que esta se está burlando del concurso, busca romper esquemas, mientras viste un impersonal traje de baño azul marino.



En su segunda aparición podemos verla con un look más casero y cumpliendo su rol de madre. Esta es de las pocas veces que vemos a Inés con falda, está las lleva por sobre unas pantis negras de encaje y en la parte superior viste un sencillo beatle blaco de cuello alto de lana. Este look blanco y negro (muy parecido al uniform de “Patria libertad”) nos adelanta lo que ocurrirá en la escena, una junta de los miembros de “Patria libertad”, la cual se lleva a cabo en su casa, por lo que se puede intuir que ella y Justo llevan un papel importante en la causa.



“Araña”, 2019, Minuto (Figura 73).

En la escena en que atentan con los artistas que pintan un mural de Salvador Allende, podemos ver como Inés saca por primera vez sus verdaderos colores con su abrigo largo y rojo brillante que la hace destacar del resto de los extras mayoritariamente vestidos de azul y negro. Esta prenda icónica del personaje nos revela la verdadera cara de este, mostrándonos a una mujer pasional, iracunda e independiente que no quedará atrás de sus compañeros hombres.



En la escena siguiente, al llegar a su casa, podemos ver como esta se quita la ropa frente a Gerardo sin ningún pudor ni vergüenza, demostrando nuevamente la modernidad de su mentalidad para la época.



Luego de cenar, vemos a Inés con su pijama de seda blanco perla, esta se ve más femenina y vulnerable, mientras se ve tentada en acercarse a Gerardo que se encuentra durmiendo en el sillón del living.



En la escena en que hace frente a los alemanes que están filmandolos por un documental, podemos ver una Inés con un vestuario más sesentero e infantil, con una beatle de rayas y



un vestido que hace pensar en un jumper de colegio, pero de igual manera todo de su característico y explosivo color rojo y sus matices. Esto hace inmediata disonancia con las palabras crudas y llenas de odio que salen de su boca, insultando no solo a los alemanes, sino también a Justo por su falta de inteligencia y valentía. Luego de estos sucesos ella se pone su característico abrigo rojo y se va quemándose de rabia e impotencia. Por esta razón, al encontrarse con Gerardo en la escalera, estos tienen sexo de manera espontanea e impulsiva en la escalera del edificio.





En los siguientes looks podemos apreciar una transformación en el vestuario de Inés. Al irse enamorando de Gerardo, el vestuario de Inés va adquiriendo los colores más tierra y ocre de este, además que en sus blusas florecen patrones muy propios de los 1970, los cuales le dan más vida al look del personaje.







Luego de que Gerardo debe falsear su muerte el vestuario de Inés se oscurece y aplana en texturas y patrones, ella es la única que está de luto real por la separación de su amor. Su



abrigo y beatle negro contrastan de la luminosidad del blanco del resto de lo sintegrantes de “Patria Libertad”, los cuales celebran su avance como si fuera una victoria.

Cuando Inés va a buscar a Gerardo al sur, la podemos ver con una capa de tonalidades verdes, fundiéndose con el ambiente. Además, para Gerardo Inés representa la vuelta a la vida y para ella verlo es volver a la vida también. Debajo del abrigo viste un chaleco burdeo, vemos un rojo más oscuro, más corrompido.





Cuando el grupo vuelve a Santiago a asesinar a la importante figura militar a modo de chantaje contra su oposición, vemos a Inés vistiendo un abrigo azul marino. Esto predispone la traición de Inés y la tristeza que esta conlleva al mentirle y herir de esta manera a Gerardo. El azul marino y la forma del cuello del abrigo aluden a su retorno a Justo, ya que tanto esta forma como el color pertenecen a características del vestuario de su esposo.







"Araña", 2019, Minuto 88:21 (Figura 74).

B. Inés del presente (2019):

Pasadas cuatro décadas desde su último encuentro con Gerardo, podemos ver a una Inés exitosa e independiente. Esto se refleja en un vestuario elegante, formal y de apariencia costosa, el cual mezcla prendas con cortes del pasado con materiales actuales, lo que le da un look clásico y moderno a la vez. Se puede ver que esta sigue siendo la única mujer en un mundo laboral de hombres, por lo que se sigue usando el rojo para destacarla de los hombres de azules y colores neutros.





Su paleta de colores sigue con las bases de los looks del pasado, pero estos colores se han ensuciado y mezclado con otros, destacando sobre todo el paso del rojo brillante a burdeos y colores vino. Las texturas de Inés se actualizan y modernizan, usando ropa de telas sintéticas y modernas.



Respecto a su silueta esta sigue la misma línea que la del pasado, el de una mujer empoderada y seria, de pantalones holgados, blusas recatadas de cuellos redondos que dejan el pecho cubierto y

sus característicos abrigos largos que le dan un aire de importancia y superioridad que esta desea expresar.

A la hora de acudir a sus antiguos amigos para tratar de ocultar su historia, Inés viste de manera descarada y orgullosa blanco y negro (colores "Patria Libertad"), esto demuestra que no siente ninguna verguenza ni culpa por sus acciones del pasado, que hasta se siente una herína por "liberar al país del comunismo", al igual que Justo.







En esta película el vestuario es una herramienta primordial que sirve como puente narrativo y de conexión de los personajes que saltan continuamente de una temporalidad a otra. Estas conexiones se dan principalmente por el color. Un ejemplo de esto sería en la escena en que Inés se masturba recordando la primera vez que tiene sexo con Gerardo. En la escena del pasado Inés viste de rojo y Gerardo su clásica chaqueta de jeans azul, cuando saltamos a la temporalidad del presente podemos ver a Inés usando una bata de manchas rojas y azules, el



"Araña", 2019, Minuto 35:49 (Figura 75).



"Araña", 2019, Minuto 36:30 (Figura 76).

recuerdo del tacto de Gerardo sigue presente en su memoria.

Este no es el único momento en que el vestuario es lo que conecta las escenas de las distintas temporalidades, como podemos ver una escena en que ella se encuentra en un ascensor y se suben hombres de cascos blancos, lo que la hace recordar a sus momentos rodeada de hombres vistiendo el uniforme de “Patria Libertad”.





Podemos ver un gran contraste entre sus looks de trabajo con los looks más caseros o “looks de abuela”, en donde cambia a colores pasteles como el rosado y el blanco, mostrando otra faceta que fuerza para encajar en el ámbito familiar de manera más armoniosa.







Otro look importante que se puede apreciar en las secuencias finales de la película es en el momento que Gerardo la visita a su casa después de todos esos años. En este momento vemos a Inés con un pijama burdeo y encima una bata de seda blanca, lo que nos hace pensar en su pijama del pasado. Curiosamente, las escenas en que se mostraba a Inés en pijama ésta siempre estaba pensando y sufriendo por Gerardo, por lo que es un gran puente narrativo y emocional para el

personaje que su último encuentro sea con un vestuario de las mismas características.

El look final de Inés en la escena de la entrevista, ésta también viste con orgullo y desfachatez los colores de “Patria Libertad”, con un impecable abrigo blanco con botones blancos y una blusa negra debajo, de cierta forma ironiza y se burla de la entrevista, igual como lo hace con la entrevista que le hacen en el pasado para “Miss universitaria”.





“Araña”, 2019, Minuto 98:53 (Figura 77).

C. Gerardo del pasado (1973):

Gerardo es un ex integrante de la fuerza aérea al cual expulsaron por temas disciplinarios o como se refiere el "porque tengo mal carácter". Gerardo es un joven que pareciera haber sido criado en un contexto de violencia, por lo que a pesar de su personalidad introvertida tiene arranques impulsivos de violencia que pareciera no controlar. No pareciera ser un personaje tan intelectual, de hecho es por esto que Justo alude a él como si fuera un perro, un guardián que usa la fuerza en vez de la cabeza. De igual manera, podemos percibir que oculta una sensibilidad dentro de él, la cual esconde por miedo a ser herido o perjudicado. Nos hace pensar en una persona de tradiciones y costumbres retrogradas, al presentar actitudes discriminatorias y violentas de manera infantil, estas tradiciones fueron impuestas probablemente a la fuerza y contra su voluntad.



"Araña", 2019, Minuto 19:25 (Figura 78).



La paleta de colores de Gerardo del pasado muta constantemente durante la película, ya que es un personaje influenciable, sus colores se van adaptando a los de la gente que lo rodea. Por est razón comienza con colores neutros como lo son el blanco, crema y ocre. Al unirse al movimiento adopta sin protestar el blanco del uniforme y una chaqueta de Jeans azul, color principal de Justo. Al irse enamorando de Inés adopta el rojo, para que en un final vista de

nergo y colores tierra en el sur y cuando es traicionado, para representar que su muerte falseada fue la muerte de su relación con Inés, su mayor propósito en la historia.Las texturas de Gerardo del pasado son lisas, de telas ligeras y frescas como el género y el jeans. Estas conforman una silueta de un hombre macizo y fuerte, por lo que sus prendas le quedan entalladas, acentuando la muscularidad y potencia de su cuerpo.

En un principio, el vestuario de Gerardo no comunica una personalidad fuerte o definida, vistiendo colores crema, ocre y tierra. Esto denota su timidez y ganas de pasar desapercibido, además de lo apagado que está por la falta de pasión de su trabajo del comienzo. Con camisas más sueltas, hace que su silueta se vea más pequeña y delgada. El único patrón de esta camisa son unas rayas de colores pasteles horizontales, esto nos comunica que es un personaje de cuadrado, de una sola línea, aunque al principio sus colores comuniquen más suavidad y sensibilidad en su ser.



Al ingresar al movimiento de “Patria Libertad”, lo vemos inmediatamente vestido con el uniforme, como este abandona sin pensarlo dos veces su identidad con tal de sentirse que pertenece a algún lugar, que es parte de algo colectivo y mayor.





Luego podemos ver que adquiere lo que sería su prenda icónica, adopta el azul de Justo y los miembros de "Patria Libertad" con una chaqueta de jeans entallada por sobre la cintura, la cual usa con unos jeans del mismo color, dando una sensación de uniforme. Esta chaqueta hace que se vea aún más grande y fuerte, además de estilizar su figura y denotar cierto estatus social el cual no representaba antes con su vestuario. Finalmente da la sensación de que Justo e Inés adoptan a Gerardo, lo alojan en su casa, le lavan el cerebro y lo insertan de lleno en su mundo.





"Araña", 2019, Minuto 19:25 (Figura 79).

Al comenzar a involucrarse sentimentalmente con Inés comienza de a poco a adquirir el rojo de ella, el cual lleva con camisas en sus distintos matices. De igual manera, sus patrones y texturas comienzan a alisarse y ponerse más planas, al igual que el vestuario de los integrantes de un mundo de clase alta de la época.







Cuando falsean su muerte y deben escapar al sur de Chile, podemos ver como éste está de luto por su separación forzosa con Inés, en donde este había encontrado sentido y pertenencia en la vida. por esta razón el vestuario de Gerardo sufre un drástico cambio, adoptando el colore negro en un holgado poncho y el gris en chalecos de lana gruesa. Las texturas y materialidad de Gerardo también cambian, ya sea por el clima o pr el ambiente, los textiles de este personaje mutan a textiles de origen natural, como lo son sus chalecos de lana. La silueta de Gerardo también se adapta a su espacio, se ve como un



personaje mayor, un náufrago abandonado por los suyos. Esto es comunicado principalmente por la capa, la cual le da cierta tristeza, melancolía y un aire lúgubre a su aspecto

En el último look de Gerardo, este conserva el negro, pero también viste azul en sus pantalones. Adquiere la textura del cuero, lo que nos lleva a pensar que este ha perdido un poco el rumbo de su moral, le da una apariencia más matona, más antagónica al personaje.





D. Gerardo del presente (2019):

En el look del Gerardo del presente podemos ver un claro estancamiento en el pasado, por lo que su vestuario es anticuado y sus prendas tienen un aire setentero. Esto demuestra que el odio y la rabia jamás lo dejaron continuar con su vida y seguir adelante. El pasado define y encarcela a Gerardo en un loop infinito, al no tener respuestas ni explicaciones reales de parte de Inés, este decide aislarse de la sociedad, viviendo escondido y de manera marginal. Este personaje sigue estancado en sus ideales, los cuales excluyen y discriminan de manera brutal a todo el que piense distinto. Su anterior odio a los comunistas ahora lo refleja en su desagrado por los inmigrantes extranjeros, se queda estancado en esta polarización extremista.

El primer look de Gerado nos demuestra su estancamiento en la década de los 1970, con prendas que parece haber guardado de estos años, como podemos ver en su chaqueta de cuero la cual se encuentran desgastadas y en mal estado. Otro guiño al pasado serían los lentes que este ocupa, un modelo claramente setentero y anticuado. Los colores del vestuario comunican su desinterés por vivir el día a día, usa más que nada colores tierra apagados y deslavados, de texturas envejecidas y deterioradas. Su silueta se mantiene parecida a la de su pasado, con prendas entalladas que destacan su voluptuosidad, virilidad y fuerza, a pesar de encontrarse ya en una edad más avanzada.





Su vestuario del hospital psiquiátrico al que es enviado tiene solo una diferencia con el resto, debajo del uniforme este lleva un beatle blanco de cuello alto, lo que hace referencia al uniforme de “Patria Libertad”, además de ser una prenda muy ocupada en su juventud en la década de los 1970. Esto también nos aporta a entender el estancamiento que sufre el personaje en la época.











Al escaparse de la cárcel gracias a un subordinado ex miembro de “Patria Libertad”, podemos ver como este personaje vuelve a su prenda icónica, la chaqueta de jeans, pero esta se ve más desgastada e incluye el color café (color actual)en el cuello. Esta chaqueta es la usa para ir a visitar a Inés después de todos estos años, lo que nos recuerda al primer encuentro sexual de ambos, punto inicial de una pasión que parece aún no haberse acabado.

El vestuario que utiliza Gerardo para comenzar el tiroteo en la iglesia haitiana hace una referencia directa con el vestuario de su última escena en su juventud. Ya que también viste una chaqueta de cuero, bajo esta usa un chaleco cuello en V de corte setentero y una camisa de cuadrille azul con roja, los colores de Justo e Inés, para representar que esta es su venganza final contra la pareja.











"Araña", 2019, Minuto 88:13 (Figura 80).

"Araña", 2019, Minuto 94:29 (Figura 81).

E. Justo del pasado (1973):

En el Justo del pasado podemos ver a un personaje engreído, con complejos de superioridad, ensimismado y frenético. Muestra actitudes infantiles, es juguetón e incoherente en ocasiones pero, de igual manera, presenta características de líder, es persuasivo, cómico e ingenioso. Su actitud hace pensar en una persona que está acostumbrada a dar órdenes en vez de recibirlas, lo que se puede deber a su contexto socioeconómico. Se siente como un personaje ambicioso que se encuentra frustrado, ya que siente que el gobierno de la Unidad Popular le ha quitado cierta parte de su poder, poder que él cree que le corresponde por derecho.

El vestuario de Justo denota de manera clara que este es un exitoso hombre de negocios, que a pesar de su juventud se encuentra en una situación económica acomodada. De igual manera, este se viste de manera excéntrica y a la moda de la época, le importa la ropa que lleva porque de cierta forma le da estatus y lo hace sentir más importante. La paleta de colores de Justo del pasado es en extremo acotada, teniendo como color principal el azul marino, el cual mezcla con blanco, negro y café. Sus texturas son lisas y de materiales costosos, destacando con patrones de rayas verticales en algunos de sus looks, para reflejar la intransigencia y rectitud de las opiniones del personaje. Su silueta nos define a un hombre delgado, delicado, elegante y a la moda de la época, esta nos expresa que no es un hombre acostumbrado al trabajo pesado.



"Araña", 2019, Minuto 15:53 (Figura 82).



En el primer look de Justo este viste pantalones y camisa blanca, la cual cubre con una chaqueta azul marino. Esto nos comunica de manera inmediata que este pertenece con orgullo al grupo de “Patria Libertad” y que se encarga a diario de integrar gente con actitudes violentas al movimiento.



Al vestirse primordialmente de azul, se mezcla con el resto de los integrantes del grupo, los cuales cuando no visten el uniforme, recurren de manera notoria a este color y sus matices. Esto demuestra que Justo es un hombre muy comprometido con la causa, además que es un integrante cuya voz tiene suma importancia.



Al avanzar la historia y sentirse opacado por Gerardo, tanto por su romance con Inés como por que este lo reemplaza como mártir, Justo comienza a combinar el azul de sus prendas con abrigos, trajes y chaquetas cafés oscuro, las cuales se encuentran muy a la moda de los 1970 y en impecable estado. Este color demuestra que este se siente mirado en menos por su esposa y el resto de los integrantes del movimiento golpista.







F. Justo del presente (2019):

En el Justo del presente podemos ver a un personaje senil, frágil e inestable, el cual se ha desmoronado y deteriorado hasta el punto de no poder valerse por si mismo. Tiene constantes ataques paranoicos, está borracho y drogado todo el día, parece ser una sombra de lo que alguna vez fue. Con su preciado orgullo herido el personaje pierde toda su esencia y sentido en vivir, por lo que Inés tuvo que tomar las riendas de la vida de ambos, haciéndose cargo de la empresa, su familia y de cuidar sus reputaciones al esconder los crímenes del pasado. Se puede notar que este personaje nunca superó su envidia y celos hacia Gerardo, lo que lo consumió en una paranoia que le hizo perder la cabeza.

Su paleta de colores sigue los mismos lineamientos que en el pasado, pero estos se vuelven más claros y deslavados, para demostrar cómo ha perdido fuerza el personaje durante los años. Respecto a sus texturas y materialidad, estas se han modernizado a textiles deportivos más funcionales, lo que le quita el estilo y elegancia que solía tener el personaje. La silueta de este personaje pierde la audacia que solía tener, esta se envejece y encorva, con prendas holgadas, caseras y funcionales que representan el vacío y confusión de un personaje que se encuentra mentalemente enfermo.



El personaje sigue usando blanco y negro (colores “Patria y Libertad”), pero estos no se presentan en escenas ni en looks con orgullo como los usa Inés, sino que siempre son escenas en la que los recuerdos le fallan y pierde el control.



Podemos ver que algunos looks conservan las rayas verticales en algunas prendas, como en el buzo de este look casero.

En las situaciones en que se muestra totalmente inutil y dependiente de Inés, adquiere los colores de esta, para representar que Inés debe hacerse cargo de este como si se tratara de un niño sin las herramientas necesarias para valerse por sí mismo.



"Araña", 2019, Minuto 62:11 (Figura 83).

Las últimas escenas en que vemos a Justo, son el ejemplo más claro del deterioro del personaje. El elegante azul marino del pasado se vuelve un azul débil que borde el celeste, en un conjunto deportivo pasado de moda que pareciera ser un código del personaje del viejo



decrépito. Este habla con su hijo de cómo él, junto a Inés, habían salvado a la patria del comunismo, pero podemos sentir que este siente vergüenza y sobre todo miedo de que Gerardo regrese para vengarse de él y arrebatarle a Inés de su lado.



3.4.5 Mundos de extras:

- **Pasado (1973):**

A. “Mundo Patria Libertad”:

El Frente Nacionalista Patria Libertad fue un movimiento paramilitar chileno de ideología facista originado en 1971. Nació como un movimiento de oposición que atenta contra el gobierno de la Unidad Popular.



De esta manera al comienzo de este sub capítulo pondré imágenes tomadas de la película para luego compararla con las reales de la época.

La representación del vestuario de este mundo trata de hacerlo lo más verosímil posible, con uniforme compuesto por una camisa blanca, pantalones negros o azules, un casco con el signo de la “araña”, signo que también se encuentra parchado en un bendaje que se usaba amarrado al brazo que recuerda al movimiento Nazi de Alemania en la Segunda Guerra Mundial.





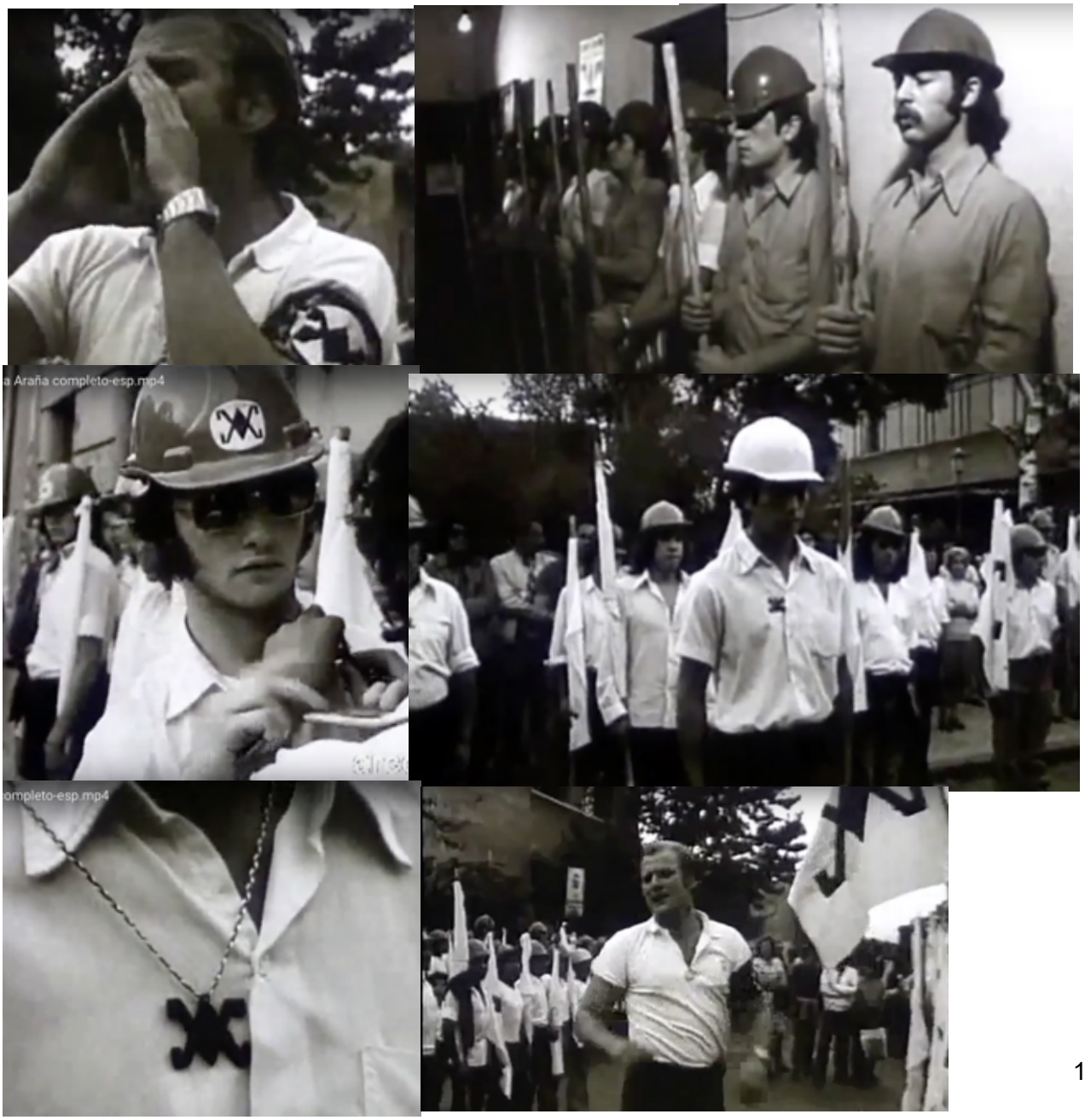


Aunque el uniforme presenta muchas similitudes con los uniformes reales que vestían los miembros de este grupo, en la película es representado de una manera más pulcra y homogénea, lo que se aleja un poco a como eran los uniformes reales, en donde habían prendas y accesorios que difieren entre una persona y otra, al ser uniformes confeccionados de manera casera y sin ser tan estrictos con los códigos de vestimenta Por lo que los uniformes y vestimentas del grupo terroristas eran como la imágenes de archivo a continuación.



Pablo Rodriguez, 1972 (Figura 84).

Uniformados de “Patria y Libertad”, 1973 (Figuras 85,86,87,88,89,90).



De esta forma, el resultado obtenido en la película guarda varias similitudes, tomando decisiones meramente estéticas para comunicar de mejor manera la pérdida de identidad que sugiere integrarse a grupos políticos y sociales extremistas.

De igual manera, la película toma el riesgo de poner imágenes y videos de archivo reales dentro de la película, cómo me lo confirma la diseñadora de vestuario del proyecto Carolina Espina. Esto hace que el equipo de vestuario tuviera que tener especial atención en la creación y confección de los uniformes, ya que se comparaban dentro de la misma película.



Por otro lado, la película también nos muestra a los miembros de “Patria Libertad”, sin su uniforme, con sus “looks calle”, lo cual también ayuda para brindar realismo a la organización golpista representada y reinterpretada en la pantalla. De igual manera, el vestuario de estos personajes tenía una paleta de colores acotada, compuesta primordialmente por azul, blanco y negro, para seguir con los líneamientos estéticos. Al ser personajes que provenían en su mayoría de la clase alta chilena, los vestuarios de estos se presentaban más actualizados, más setenteros. De igual manera esta sobre estilización de los personajes no resulta del todo verosímil con el vestuario que utilizaban los chilenos de la época, la representación es más subida ya que prioriza la estética antes del realismo.

Fotogramas de la película:





Fotos de archivo de los integrantes de “Patria Libertad”:





Imágenes de documental alemán sobre el movimiento Patria Libertad, 1972 (Figuras 91 y 92).

B. Mundo Calle 1973:

Siguiendo con la temática tratada recientemente, en este capítulo nos centraremos en la representación del vestuario que se hace en la película de las calles de Santiago en 1973. En la película podemos intuir que los personajes se mueven por barrios de clases sociales más altas, debido al contexto de los personajes protagónicos. Aunque sean escasos los exteriores que vemos en la película en las escenas de 1973, podemos ver en su mayoría calles y personajes que pertenecen a la clase alta de Chile de la época.

Los vestuarios de los extras que vemos en esta escena sí guardan cierta verosimilitud con la realidad de la época, ya que algunos personajes mezclan prendas de la moda de 1970 con prendas con vestigios y cualidades de los 1960 o algunas no tan descriptivas. Aparenta ser un poco sintético en su propuesta de colores y texturas, ya que llevan color y texturas brillantes y llamativas, pero esto puede responder a una paleta de colores y texturas con el fin de darle una estética más atractiva, después de todo, la película está dentro de los cánones cinematográficos de un thriller político.

La única escena que vemos de manifestación de la película es una corta y poco verosímil escena de los miembros de "Patria Libertad" y otros grupos de derecha (suponemos, ya que no se muestra nadie de la "oposición"), los cuales estaban protestando y causando destrozos en el Santiago de la época, proclamando "un día de paro contra el gobierno marxista".

En esta marcha podemos ver varias inverosimilitudes, tanto en el vestuario como en general, ya que las marchas solían ser más masivas y normalmente había también miembros que apoyaban al gobierno de la Unidad Popular.

En términos de vestuario, también podemos ver una inverosimilitud en la vestimenta del "ejército" de "Patria Libertad", ya que no hay ni un solo personaje ni extra con el uniforme o vestigios de este (accesorios, prendas). Además los extras que se encuentran protestando llevaban puestas prendas demasiado estilizadas, siendo que en las imágenes de archivo la gente usaba prendas más genéricas, prácticas y variadas en estilo y modas. Lo que puede ser una protesta estética la cual no alcanza a catalogarse como un total inverosímil.

Fotogramas película:







"Araña", 2019, Minuto 33:54 (Figura 93).





Imágenes de archivo barrio Providencia 1970´s:



"Salón de té Coppelia" en Providencia, 1971 (Figura 94).



"El Coppelia" y "La boutique palta" en Providencia (Santiago), 1972. Figura 93).



Jóvenes en Providencia, 1972 (Figura 95).

Fotogramas marcha película:



Imágenes de archivo marchas 1970´s:



Mujeres en cacerolazo contra el gobierno de la "Unidad Popular", 1971 (Figura 96).





Manifestación no armada de derecha en las calles de Santiago, 1973 (Figura 97).





Protesta armada miembros "Patria Libertad", 1973 (Figura 98).

C. Mundo Sur (1973):



Luego de que Gerardo falsea su muerte debe dirigirse a lo que parece un campamento del movimiento el cual se encuentra en el sur de Chile. Aca podemos ver a miembros de "Patria Libertad" que parecieran provenir de otros contextos y, tal vez, otras ciudades del país. Los colores varían en tonalidades de colores apagados, con mayor variedad de matices y patrones en colores menos brillantes que el vestuario de los extras de la ciudad. Las texturas también son cambiadas por texturas más naturales como lo son la lana y el algodón. Las siluetas que se conforman son todas masculinas, pero las prendas crean una forma que no parece pertenecer al bosque y la naturaleza, ya que los looks parecen muy formales, pero es propio del vestuario de la época.



No se pudo encontrar imágenes de archivo de estos campamentos.

- Presente (2019):

  Aunque el objetivo de esta tesis es evaluar el realismo de las escenas ambientadas en 1973, creo que es importante hacer una comparación sobre el verosímil de los mundos de las escenas ambientadas en la actualidad, para evaluar que los límites del realismo y la propuesta estética en un vestuario que representa nuestra sociedad actual.

A. “Mundo clase alta”:

EL mundo clase alta se compone prinicipalmente por la familia de Inés, el club que vemos en un principio, el directorio de la empresa y los amigos a los que Inés acude para manejar la situación de Gerardo. La paleta de colores nos recuerda mucho a los personajes de clase alta del pasado, destacando principalmente el color azul, el negro, el blanco. Las texturas son planas y de materiales modernos, sin muchos patrones visibles, otra similitud con los extras de clase alta que vemos en las escenas del pasado.









Los amigos de Inés cuentan con las mismas características mencionadas anteriormente. En el primero vemos a un hombre más excéntrico, el cual viste prendas elegantes y de materiales caros. Su vestuario se mueve casi entero en matices del azul, pero lleva una corbata roja de lunares más llamativa, además de una bufanda beige que le da un look estereotipado de un "dandy".



En el segundo amigo, podemos ver a un hombre de traje de un look más anticuado, este importante empresario viste los colores de "Patria Libertad", con un traje y corbata negras y una camisa blanca sencilla.



El directorio conserva características similares, en donde nos muestran que el mundo de Inés sigue regido y rodeada de hombres. Estos visten de traje y corbata, podemos ver que todos los





looks de estos personajes tienen alguna prenda azul, haciendo la misma ilusión del pasado para destacar a Inés de rojo.

Podemos ver una verosimilitud con los empresarios de hoy en día, pero cabe destacar que los empresarios que aparecen en esta escena son de edad más avanzada, por lo que la formalidad es mayor.



Reunión de trabajo “Enel” (Figura 99).

B. “Mundo hospital psiquiátrica”:

El mundo de la hospital psiquiátrico, se define con una paleta monocromática en base a los uniformes que visten los reclusos, los cuales visten un conjunto amarillo sobre prendas base como lo son camisetas. Podemos ver en Gerardo un look más setentero que destaca del resto, ya sea por sus lentes como por su camiseta de cuello alto tipo beatle, lo cual también alude al uniforme de “Patria Libertad”. Se podría suponer que el amarillo usado en los vestuarios de los reclusos sirve como una herramienta para separarlos de los dosctores y enfermeros que trabajan en el recinto.





En el vestuario de los psiquiatras, podemos ver que visten la clásica bata blanca de doctor y debajo de esta prendas apagadas y de colores tierra. Destaca por sobre ellos Nadia, la única doctora mujer del recinto, la cual está decidida a desenmascarar a Gerado. Bajo la bata, podemos ver que Nadia viste blusas de patrones floreados, lo cual nos recuerda de cierta forma a prendas pertenecientes a la década de 1970. Esto hace que conecte de una manera visual distinta con Gerardo, quien ve reflejado a las mujeres que apoyaban al gobierno de Allende en 1973.



Se destaca por sobre los enfermeros unfanatico de “Patria Libertad” por vestir entero de blanco, con un polar encima del mismo color, el vestuario y silueta de este nos hacen recordar los uniformes del movimiento de la época.







La representación de este mundo en la película es inverosímil con los hospitales psiquiátricos reales del Chile actual, en la película lo hacen ver más estilizado, más clínico, limpio y esterilizado. Cuando la realidad de los hospitales psiquiátricos nacionales nos e parece nada a esta representación de ficción, ya que los internados viven de una manera más sucia y alejada de lo sanitario, no llevan uniforme, por lo que usan su ropa de calle. Esta puede haber sido una decisión estética y narrativa para seguir con la lógica de los uniformes, comunicar como Gerardo pasa de institución en institución y como este está acostumbrado a despojarse de su identidad personal.





Ex penitenciaria de Santiago, 2012 (Figura 100 y 101).

C. Mundo Calle 2019:

En el mundo calle 2019, se quiere reflejar el rechazo que le produce a Gerardo la diversidad que se puede ver en el Santiago actual, por lo que podemos ver su vestuario anticuado en inmediato contrate con el diverso mundo frente a él. Para demostrar esta diversidad racial y étnica, podemos apreciar un vestuario de diversidad de colores, el cual parece ser realista respecto a los habitantes del Santiago centro actual. De igual manera, destaca el color azul, color que representa el fantasma del pasado de Gerardo, su ira y resentimiento, el cual lo seguirá persiguiendo para siempre. Podemos ver también una gran variedad de texturas y patrones en la vestimenta de los extras, con prendas de estampados, cortes y diseños y materiales modernos.









Cuando estudiamos referencias reales podemos notar que los inmigrantes (en especial los haitianos), suelen recurrir a colores brillantes como se muestra en la película, pero claramente no tan combinados entre ellos como lo plantea la propuesta estética de la película.







Imágenes de inmigrantes en Santiago,2017 y 2018 (Figura 102, 103, 104).

Podemos notar que aunque estos looks representen naturalidad y verosimilitud respecto a la realidad, tienen una paleta de colores específica y acotada, para favorecer la estética y narrativa del filme. Además podemos notar códigos y cánones del vestuario para sobre entender de manera inmediata el rol de algunos extras que integran este mundo. Un ejemplo de estos sería el vestuario del ladrón, el cual cumple con colores y patrones estereotípicos en el vestuario del ladrón en la historia del cine. A este lo podemos ver con la clásica polera de rayas negra con blanco, pantalones negros y una moderna chaqueta de cuero negra, prenda utilizada por años para antagonizar a un personaje.



En un momento también podemos ver a los oficiales de la PDI y los forenses de la institución con sus respectivos uniformes. El vestuario de estos presenta realismo y verosimilitud con los uniformes reales de la PDI, ya que es algo más reconocible para el público y se notará de inmediato si es que estos fueran distintos o se hubiera optado por otra propuesta.



"Araña", 2019, Minuto 05:09 (Figura 105).



Imagen equipo PDI, 2017 (Figura 106).

En los momentos finales de la película podemos observar en el grupo de compañeros neonazis de Gerardo, vestigios de un vestuario más anticuado que nos recuerda a los looks calle de los integrantes del frente "Patria Libertad". Podemos reconocer prendas y colores (azul) en común, lo que genera un vínculo inmediato entre personajes, posturas ideológicas y épocas. El vestuario de estos personajes también acude a códigos clasicos del vestuario en el cine, usando prendas y colores que antagonizan a los personajes, que los hacen ver disonantes al mundo moderno exterior retratado en escenas anteriores.





3.4.8 Entrevista Carolina Espina, diseñadora de vestuario de “Araña”:

A modo de complemento y comparación con ciertos puntos tratados en el análisis anterior de la película, he entrevistado a la diseñadora de vestuario del proyecto, planteándole las preguntas que me parecieron pertinentes para complementar el desarrollo previo sobre las decisiones e implicancias que llevó sacar adelante el vestuario de este proyecto. Además que esta entrevista sirve para comprender de mejor manera cómo funciona el trabajo del diseñador de vestuario para cine en el medio nacional

De igual manera, Carolina me facilitó la propuesta de vestuario que creó para este proyecto, por lo que complementará la entrevista con imágenes que ilustran el cambiante camino desde la propuesta de vestuario de los personajes a las pruebas de look, para luego lograr la apariencia deseada en cámara. Los resultados se pueden deber a las dificultades de producción de vestuario para producir o confeccionar prendas de época en el medio nacional.

1. **¿Cúal es tu punto de partida a la hora de comenzar a trabajar con los personajes principales (paleta de colores, texturas, patrones)?**

“ Una vez que los personajes están más o menos definidos y delineados por el director, comienzo con la búsqueda de referencias visuales : fotografías, videos , películas ,revistas ,la misma calle, en fin, en general es un trabajo bien intuitivo, porque una vez que me inserto en el proyecto , estoy observando y buscando a los personajes todo el tiempo . Cuando las carpetas de los personajes están armadas, comienza el trabajo de hilado fino que es definir colores , texturas , mundos para cada uno de ellos”.



Referencias para “Inés joven” de la propuesta de vestuario de “Araña”, 2017 (Figura 107).

El ver las imágenes de la propuesta de vestuario para el personaje de Inés del pasado, podemos ver que se propone una sensación, un estilo del personaje de acuerdo a su época y contexto, pero pasando por alto que las referencias sean de mujeres chilenas de la época, ya que las prendas que consigan se adaptaran al panorama nacional.



Referencias para "Inés joven"de la propuesta de vestuario de "Araña", 2017 (Figura 108).

2. **¿Cómo afectó que para esta película los protagonistas tuvieran dos temporalidades distintas? ¿Y cómo buscaste relacionarlos a través del vestuario del pasado-presente?**



La construcción de cada personaje tiene que ver con armarle una historia, quien es, donde se mueve, quien es su familia, gustos, objetivos, etc. A partir de ahí creo un diseño de vestuario coherente, por lo tanto si existe un paso de tiempo como ocurre en Araña (40 años) trato de mantener esa coherencia (o no) dependiendo de lo que pasó en esos 40 años según la historia. En Araña la paleta de color fue bien conversada con el director de arte, para el pasado y el presente, entonces se va jugando dentro de esos límites.Por ejemplo, el personaje Ines cuando joven usaba colores más puros (rojo, azul, verde) y de adulta traté de trabajar la misma base de color pero más profunda: burdeos, verde botella, blanco , negro. En el caso de los materiales, siempre fueron nobles ya que el personaje era de



clase alta, pero como las décadas son distintas, van dependiendo de las "modas"y materialidades del momento. De hecho para el vestuario de Inés mayor hicimos un canje con "Carolina Herrera", para que esta nos facilitara prendas que luego serían devueltas."

Se puede apreciar claramente el recurso ocupado por la diseñadora mencionado anteriormente de comunicar principalmente a través del color, ya que los cortes y las materialidades deben ser ajustadas según la época en que se contextualiza la escena. Respecto al canje con "Carolina Herrera", nos comunica cómo funciona la producción de vestuario en Chile, en donde para conseguir prendas de precio elevado, la misma diseñadora debe conseguirse prendas prestadas e ingeniárselas para conseguir los resultados deseados.

3. **¿Con qué herramientas sueles comunicar los cambios o progresiones psicológicas que sufren los personajes a medida que avanza la historia?**

"Todo es comunicación , incluso el silencio comunica, por lo tanto trato de escoger el vestuario apropiado al momento de requerir un cambio o un estado de ánimo en particular, puede ser una prenda de un color particular, una textura, no cambiarse de ropa por ejemplo, todo depende de lo que el guión requiera.
El personaje de Justo adulto por ejemplo, lo mantuvimos casi siempre con un buzo deportivo, ya que el personaje estaba enclaustrado en su casa, enajenado ,entonces debía estar cómodo pero tenía que ser particular, entonces la búsqueda de ese buzo fue exhaustiva."

Se puede notar una clara conexión a través del color de estos personajes, los cuales tienen una paleta de colores acotada y descriptivo, esto es un recurso que ayuda muchísimo a la hora de comunicar las similitudes y cambios de los personajes en las distintas épocas. A continuación, una foto de los referentes que se usaron para construir el vestuario de Justo del presente y su resultado final en la película.

Referencias para "Justo" de la propuesta de vestuario de "Araña", 2017 (Figura 109).



"Araña", 2019, Minuto 79:19 (Figura 110).



4. **¿De donde obtuviste las referencias/fuentes? ¿Qué tan difícil resulta en el contexto de imágenes de archivo nacional de la época (dictadura)?**

"En este largometraje en particular revisé imagenes de archivo de revistas de la época, películas chilenas de la época,videos de youtube, imágenes de archivo de la tv de la época y diversas fuentes de fotos patrimoniales chilenas. Por suerte hoy en día es más fácil encontrar referencias de fotos antiguas ya que se ha hecho un hermoso trabajo de rescate de archivos fotográficos en distintas plataformas , cosa que hace unos pocos años atrás no existía."

Esto me pareció una información muy valiosa, ya que me dijo que estas restauraciones y búsqueda de imágenes de archivo son un recurso muy nuevo para los vestuaristas y demás integrantes del departamento de arte, me hace pensar que tal vez para "Machuca" habían menos fuentes directas.

5. **¿Cuál fue el grado de apego a estas referencias reales de Chile de la época? ¿Como regulas esto con los simbolismos propios del cine para comunicar y qué tanto influye la moda de la época a nivel global en las decisiones de las prendas de los personajes?**

   "Una vez que las referencias reales están claras, conversamos con Rodrigo Bazaes si nos apegamos a un pasado arquelógico o nos damos libertades para jugar.En este caso, en los 70s, traté de mantener la base para que fuera creible, pero con una propuesta de color un poco más jugada. La idea siempre es mantener la silueta reconocible de la época que se está trabajando, independientemente si ocupamos prendas reales de época o reinterpretaciones , y es importante también trabajar la particularidad de los personajes,ir más allá de una moda específica.A mi me parece mucho más interesante ir un poco más allá al momento de diseñar un look, ya sea en color, en los cortes de una prenda, en fin, para así aprovechar el formato (cine)."

6. **¿Cuál fue tu sistema al separar los diversos mundos de extras de la película?**

"Tuve un grandioso equipo de asistentes en este largo, por lo tanto una vez que esos mundos quedaron definidos, se los delegue a un par de asistentes que se encargaron de producirlos."

7. **¿En las escenas del pasado (1973) las posiciones políticas afectan tus decisiones a la hora de elegir la paleta de colores de los mundos y los personajes protagónicos? (Ejemplo: Inés de rojo)**

"Pasó algo muy especial con eso, ya que como dije, trabajo muy de la mano con la intuición, entonces las convenciones sociales , ya sean políticas o de otra indole, no me importan demasiado, ni en la ficción ni en la vida misma. Mucha gente me preguntó por qué usé el color rojo en Inés y yo solo me enfoqué en su connotación pasional y de fuerza, no en la significación política, y si los directores no me lo rebotaron, fantástico…."

8. **¿Cuales son las mayores complejidades a la hora de producir el vestuario de una película de época en el medio nacional? ¿Cuántas personas integraban tu equipo?**

"*Hoy en día es cada vez más difícil trabajar el vestuario de época porque ya casi no quedan tiendas de segunda mano con vestuario antiguo de verdad. Acá recurrimos a todos los recursos: bodegas de arriendo de vestuario de época (en Chile y Argentina) ropa usada y la confección de algunas prendas. Eramos 5 en el equipo de vestuario."*

9. **¿ Se dió énfasis en el presupuesto del vestuario en comparación al resto de la película debido a su complejidad y cantidad de actores/extras?**

"Yo no manejo el presupuesto de los otros departamentos, así que no se si se dio particular énfasis en nosotros, pero había buen presupuesto."

10. **¿Cómo es el acercamiento de Rodrigo Bazaes a la hora de tratar con el vestuario de una película?**

“Rodrigo Baza es un profesional muy exigente y muy comprometido en todas las áreas de la película,por lo tanto siempre es un gran apoyo y un excelente guía.”

11. **¿Cómo fue el acercamiento de Andrés Wood con el vestuario de la película? ¿Es un item que le ponga interés específicamente/ se meta?**

    “Trabajar con Andrés Wood es un agrado porque es muy profesional , tiene las cosas claras y es muy respetuoso y generoso a la hora de confiar en su equipo.
    En el vestuario en particular interviene lo justo y necesario, da su opinión y está abierto a las propuestas de su equipo , así que todo bien.”

De esta entrevista se puede recatar varios intems planteados anteriormente, como las dificultades que presenta recrear el vestuario de época, los distintos enfoques en los que se puede enfocar el diseño de vestuario de una época específica y las herramientas utilizadas por el diseñador para armar una propuesta estética con looks que aportan y complementan la narrativa a la hora de construir un personaje verosímil, complejo y tridimensional.

IV. Conclusiones:

Para concluir esta tesina, me gustaría comenzar definiendo que la hipótesis planteada en un comienzo del proyecto: el vestuario de las películas de Andres Wood “Machuca” (2004) y “Araña” (2019), las cuales están ambientadas en la década de 1970 SI constan de una representación realista de las prendas usadas por los chilenos de la época. Esto se pudo corroborar a lo largo del desarrollo comparando imágenes de archivo del Chile de la época con fotogramas de la película. Ya que tanto los personajes protagónicos como los extras que vestían las calles de los filmes no se muestran con solo prendas estereotipadas de la década de los 1970, sino que estas son mezcladas y complementadas con prendas de la década pasada y algunos elementos del vestuario atemporales. Esto se debe a que las tendencias del vestuario solían llegar más tarde que en Europa o Estados Unidos.

Además de querer expresar una representación del vestuario más realista, creíble y cotidiana, ya que el formato de cine y los géneros cinematográficos de ambos filmes (normalmente) nos muestra a personajes que podrían ser reales, los cuales deben vestir de manera más cotidiana y naturalista. El cine no se presta para hacer una pasarela o un fashion film, si es que el vestuario de los personajes o algún extra hace ruido y resalta demasiado para el espectador es porque esta decisión de diseño fue errada al no hacer sentido con el universo del filme.

De igual manera, aunque el formato del cine y los géneros cinematográficos de índoles más realistas e históricos que se ocupan en ambas películas, de cierta forma “limitan” la creatividad del diseñador de vestuario al tener que aparentar una pasada realidad, se entregan espacios en que se puede liberar un poco de la representación amarrada al cien por siento a la realidad de la época, cuando se debe priorizar la propuesta estética o algún elemento que aporte a la narrativa de la película y al desarrollo de sus personajes. Se puede ver varios ejemplos del vestuario de algunos mundos de estas películas, los cuales tuvieron cambios para favorecer la atmósfera y el mensaje de las películas. Curiosamente, todos estos cambios efectuados en contra de la realidad se hacían en los look uniforme de los distintos mundos (mundo colegio , mundo Patria Libertad, mundo hospital psiquiátrico), esto con el fin de homogeneizar el uso del uniforme,los distintos ideales y actitudes de los extras que integraban los mundos.

Un buen ejemplo de este se ve presente en el “mundo colegio” de la película “Machuca”, en donde vemos que los niños visten todos uniformes idénticos y totalmente homogéneos. Esto hace disonancia con los uniformes reales del Colegio Saint George College (institución enla que se basa el colegio de la película) de la época, el cual en 1971 se hace mixto y los uniformes muestran mayor cantidad de matices, como serían chalecos y chaquetas distintas o accesorios y prendas que disonaban, naturalmente, de una a otra persona. Este recurso es una decisión para estética y narrativa para representar una emoción del protagonista, de cómo este se veía enfrentado a una pérdida de la identidad propia, sumergido en un mundo de lo que parecen ser “pequeños empresario”, producidos en masa por el sistema estudiantil para cumplir su propósito como integrante de la clase alta de la época. Este recurso funciona muy bien a la hora de contrastarlo con el uniforme de “los nuevos”, los cuales constaban de prendas en peor estado y con diferencias entre sí, lo que francamente se parece más a los uniformes reales de los colegios privados de la época.

Otro ejemplo similar ocurre en “Araña”, cuando nos muestran los uniformes de los integrantes de “Patria Libertad”, ya que en la realidad estos también presentaban más matices en sus prendas y se diferenciaban entre sí, ya que este movimiento constaba de un uniforme de confección más bien casera que en masa, siendo que en la película este mundo debe haber sido producido bajo la lógica de masas.

En el caso del mundo hospital psiquiatrico vemos una desición más jugada, ya que a los personajes de los internos, les ponen un uniforme amarillo con camisetas blancas (todos iguales), siendo que en la mayoria de los hospitales psiquiatricos en chile, estos no llevan uniforme (usan su ropa de calle) y se encuentran en mucho peores condiciones sanitarias y de higiene, no se aprecia el aire esterilizado y pulcro que se le da al uniforme de la película. Esta decisión pudo haberse tomado para acercar a estos “locos” y relacionarlos con los miembros de “patria Libertad”,por la uniformidad y los colores de sus vestuarios.

Aunque el resto de mundos (ya sea actual o ambientados en 1973) presente verosimilitud con el Chile de la época, claramente hay decisiones estéticas por medio de las distintas herramientas de comunicación del vestuario, como lo son el color, la materialidad, el patronaje o las siluetas de los personajes protagónicos y los personajes que incluyen el mundo de figurantes y extras.

Hay varios factores que se diferencian en el vestuario de estas películas, aun que las dos reflejan la misma época, se basan en códigos y reglas distintas. Estas reglas atmosféricas, esteticas y narrativas varían según la naturaleza del guión, el enfoque de la dirección y factores de otros departamentos y, principalmente, del género cinematográfico de la película. En "Machuca", podemos ver un drama histórico de pura sangre, busca ser lo más realista posible, sin muchos trucos efectistas en el vestuario para llamar la atención del espectador, aun que de igual manera esto es independiente de la paleta de colores y texturas de los distintos segmentos de la película, ya que claramente, al tratarse de cine, se busca comunicar de manera indirecta e inmediata a través del vestuario de los mundos. Por otro lado, en "Araña" podemos ver una trama y estilo que se acerca más a un "Thriller político", por lo que las decisiones del vestuario y los otros elementos que componen la estética del filme buscan llamar más la atención, con personajes de looks más estilizados, presentados con una estructura narrativa más moderna que se aleja de lo lineal.

Aunque Andrés Wood siempre narra desde sus vivencias y perspectiva de la época (clase alta), podemos notar otra diferencia entre las películas en el tratamiento de los exteriores y espacios públicos de la época retratada (1973). En "Machuca", podemos ver un mundo más completo y realista, ya que se muestran más personajes, los cuales viven distintas realidades dentro de la época, teniendo puntos de inflección y encuentro entre ambos polos políticos y las distintas clases sociales que integraban a la sociedad.

Por el contrario, en "Araña" podemos ver sólo una realidad, donde casi solo nos muestran personajes de clases socioeconómicas altas y de preferencia política de extrema derecha. Se extraña el contraste de mostrar a la "oposición", en esta película los miembros de "patria Libertad" parecieran estar combatiendo un enemigo invisible. En la única escena de manifestaciones que podemos ver, se siente como que los miembros del grupo facista tuvieran total control del Santiago de la época, siendo que en realidad el grupo extremista representaba una minoría de personas. Por esta razón, no se nos permite hacer una comparación con el vestuario de quienes apoyaban al gobierno, además de perderse el mundo de las marchas, un espacio muy rico en diferentes prendas, texturas y colores que sirve como un buen aparato para tener una visión más global de los códigos de vestimenta de la época.

Este recurso se encuentra extremadamente presente en “Machuca” y parece un ejercicio interesante al analizar el vestuario de las clases altas, los cuales vestían prendas que armaban looks de aires más gringos, lo que los despersonaliza y desnacionaliza del contexto de la época, se veía de manera clara la intervención del gobierno de Estados Unidos y su ideología del consumo capitalista, la cual entra al país desde los estratos más altos de la sociedad chilena de la época, afectando desde tendencias que parecen más banales como lo son la ropa, el cine y otras expresiones artísticas. De hecho en “Machuca” podemos apreciar que Gonzalo es fanatico de “El llanero solitario”, un héroe tipo Western que se burla y vulnera a los nativos de norteamérica ¿Irónico no?

Mientras que en el mundo población podíamos ver códigos del vestuario que apuntan al movimiento setentero de “la vuelta a la naturaleza”, en donde se vive en comunidades que recuerdan tiempos más simples. Esto se ve representado con vestuarios de colores más tierra y verdes (plantas/vida), lo que contrasta con los colores brillantes y de materiales sintéticos que podemos apreciar en las prendas de los personajes de clase alta.

Como ya mencioné anteriormente, hay cánones propios del vestuario en el cine, estos son signos creados desde el comienzo de la historia del cine los cuales son recreados película tras película hasta crear un código propio de una personalidad o un oficio. Por ejemplo en “Araña”, vemos que el ladrón de al principio de la película viste una polera de rayas negra con blanco y encima una chaqueta de cuero, códigos típicos del ladrón o de cárcel en la historia del cine.



“Araña”, 2019, Minuto 03:30(Figura 111).

Estos cánones también funcionan con respecto al color, por ejemplo en Inés podemos ver a una mujer apasionada, de carácter volátil e impulsiva, por lo que instintivamente se le relaciona con el color rojo, el color del fuego y de la sangre, el color de la guerra y la pasión.

Aunque estos códigos del color remontan orígenes mucho más remotos y con millones de significaciones a lo largo de la historia del arte en las que no vamos a ahondar.

De igual manera hay una diferenia de los tratamientos de color de “Machuca” y “Araña” según los partidos políticos. Esto se puede deber a que en “Machuca” podemos ver a ambos partidos y en “Araña” no.



En “Machuca” esto se refleja menos en los personajes protagónicos, más en el mundo de extras de las manifestaciones, en donde los extras pertenecientes a partidos políticos de izquierda mezclan colores tierras con puntos de color rojos. En cambio, en las manifestaciones de derecha vemos colores más oscuros y apagados, con prendas más formales, más uniformados e inexpresivos. En el caso de “Araña”, no podemos ver este contraste pero en esta película podemos ver una clase alta más estilizada y de colores brillantes, de acuerdo al género del filme.

Fotograma mundo clase alta “Machuca”:



Fotograma mundo clase alta “Araña”



Por otro lado, podemos ver un recurso sumamente interesante en el tratatmiento de color de los personajes protagónicos en “Araña”, recurso principal para conectar a los personajes con sus escenas y emocionalidades del pasado (1973) y el presente (2019). Podemos ver que los looks de estos se adaptan de manera distinta según sus vivencias en los años de entremedio de ambas historias. Como confirma en la entrevista previa Carolina Espina, la diseñadora de vestuario de la película, podemos ver que los personajes conservan sus colores pero estos cambian en sus matices según los cambios en la personalidad de los personajes a lo largo de los años.

En el caso de Inés podemos ver como los colores de su vestuario mutan a colores más apagados y oscuros, la materialidad y los cortes de sus prendas se modernizan, representando que este personaje tuvo la fuerza para seguir con su vida y convertirse en una mujer exitosa de negocios.

En Gerardo, podemos ver como este conserva sus colores, texturas y cortes de sus prendas, por lo que sus looks del presente le dan una apariencia setentera. Esto refleja que el personaje se quedó estancado en el pasado y que nunca superó la traición y el desamor de Inés.

Por último en el caso de Justo podemos ver como su vestuario pierde su forma, mostrandonos una silueta de un personaje más senil, perdiendo su silueta del pasado, en la que se percibia a un personaje estilizado, delgado y elegante. De igual manera, este personaje conserva su color azul, el cual se aclara y deteriora, con texturas sintéticas y modernas como podemos ver en su conjunto de buzo. El vestuario del presente de Justo denota la pérdida de su cordura, lo que se puede deber al miedo y rabia que sigue conservando por Gerardo.

En “Machuca”, podemos ver en los personajes protagónicos un recurso que nos hace pensar en personajes con vestuario único, al tratarse de personajes niños los cuales van al colegio y usan sus uniformes, como es el caso de Gonzalo o son personajes de bajos recursos, por lo que no tienen muchas prendas para el día a día.

Un punto en común que me parece interesante de ambas películas es la representación de lo que parece ser un triángulo amoroso entre los personajes protagónicos, el cual está compuesto por dos hombres y una mujer. En ambos casos podemos ver a unos personajes femeninos (Inés y Silvana) con un carácter más fuerte que los personajes masculinos, por lo que son estas las que llevan el dominio de la relación, comparado a los personajes masculinos más

pasivos. Entre Silvana e Inés podemos ver personajes de posturas políticas y contextos sociales distintos, pero de personalidades parecidas, siendo estas dos mujeres apasionadas, extremistas, idealistas, de tendencias más agresivas y sin miedo a la confrontación.

Otro punto que puedo rescatar al haber obtenido la entrevista y la propuesta de vestuario de "Araña", fue entender cómo afecta el contexto de producción de vestuario en el medio audiovisual nacional respecto a las referencias y propuesta que se formula para cada película. Para este analisis vamos a usar de ejemplo al personaje de Inés del pasado, para ver el contraste entre imágenes de la propuesta, las fotos de la prueba de vestuario, para a continuación ver los cambios del resultado que el espectador puede ver en la pantalla.

Podemos ver como las referencias nos entregan más una sensación de colores, cortes y texturas de lo que podría ser un personaje, con referencias internacionales de acuerdo a la moda de la época



En las pruebas de look se concreta la propuesta, pero podemos ver algo menos detallista y más bajado a la realidad de las prendas conseguibles en Chile y Argentina. Muchas de estas prendas también pueden ser reinterpretaciones confeccionadas en la



actualidad. También puede afectar los resultados por el hecho de que en Chile el diseñador de vestuario también cumple el rol de productor de vestuario (cargos separados en las grandes producciones Estadounidenses o europeas), lo que hace que la conexión entre las referencias con los resultados sean más disonantes por falta de tiempo de preproducción.

En el resultado que vemos en la pantalla para este look, podemos ver prendas que no se conseguían aún no estaban propuesta, esta es la magia del vestuario en cine, a veces es en la misma calle produciendo donde en base a intuición encuentras prendas mágicas que te inspiran, las cuales pueden ser las prendas más icónicas y memorables de los personajes, como es el caso de el espectacular abrigo rojo que define perfectamente la personalidad de Inés,lo que este personaje representa y quiere comunicar.



"Araña", 2019, Minuto 19:16 (Figura 114).



"Araña", 2019, Minuto 34:25 (Figura 115).

A modo de cierre, creo que es importante poner en boca el análisis del vestuario en los proyectos audiovisuales internacionales y sobre todo chilenos, ya que es un campo poco reconocido en el área y la audiencia.

Además, creo que es súper relevante el análisis del vestuario de esta polémica época de nuestra historia, en donde hay pocos recursos para comprender la realidad de la época. Es por esto que el cine de las últimas décadas es una herramienta esencial para exponer las atrocidades y realidades vividas por las personas que vivieron en carne propia el radical cambio de pasar de democracia a una brutal dictadura. Por esta razón, creo que el vestuario

sirve como un elemento clave para entender de mejor manera a los personajes que encarnan la historia de este contexto, por lo que es esencial lograr el mayor realismo y verosimilitud posible.

De esta forma, la idea es comunicar por medio del vestuario los distintos alcances e interpretaciones de la época, para lograr derrocar los prejuicios de la audiencia y los realizadores cuando aluden a comentarios como “que falso esto” o “esto no era así”, ya que el vestuario debe cumplir principalmente con su fin estético y narrativo, para que el espectador pueda emocionarse, empatizar y revivir experiencias por medio de los looks de los personajes.

III. BIBLIOGRAFÍA:

3.1. Citas:

1. Bedoya, R. y León, I. (2016). Ojos bien abiertos. El lenguaje de las imágenes en movimiento (2.ª ed.). Universidad de Lima, Fondo Editorial.

2. Paula Taratuto, P. T. (2017, octubre). Diseño de vestuario: creación de personajes. En LATINDEX (Ed.), *Reflexión académica en diseño y comunicación.: Vol. Vol 33.* (Año XIX ed., pp. 276-279). LATINDEX. https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/695_libro.pdf

3. *Clunes, A. (1992) El vestuario como fuente estética de información y significación dinámica en el espacio escénico En: De la colonia a la posmodernidad: teoría teatral y crítica sobre teatro latinoamericano. Buenos Aires: Galerna.*

4. *Dewey, D. (2011). El vestuario de época en el cine de género realista y fantástico Perspectivas en la producción contemporánea (Graduado de Diseño de Espectáculos). Universidad de Palermo*

5. Bejerano Petersen, C. (2014, julio). *De los realismos cinematográficos. / Diégesis, ontología y construcción.* (N.o 1). UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA FACULTAD DE BELLAS ARTES MAGÍSTER EN ESTÉTICA Y TEORÍA DE LAS ARTE. http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/44074/Documento_completo.pdf?sequence=4

6. Laimai, S. (2010, 4 junio). *Época y realismo en vestuario para cine*. lajoteria.blogspot.com. http://lajoteria.blogspot.com/2010/06/dependiendo-del-genero-de-la-pelicula-y.html

7. Paula Taratuto, P. T. (2017, octubre). Diseño de vestuario: creación de personajes. En LATINDEX (Ed.), *Reflexión académica en diseño y comunicación.: Vol. Vol 33.* (Año XIX ed., pp. 276-279). LATINDEX. https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/695_libro.pdf

8. Charles Shiro Tashiro. (1994, mayo). *Production design and the history film* (MFA). ProQuest. https://doi.org/10.4324/9781315205939

9. Casetti, F. & Di Chio, F. (1998). Cómo analizar un film. Barcelona: Paidós. pp 178.

10. Alonso De Santos, J.L. (1998). La escritura dramática. Madrid: Castalia.

11. Pérez-Rufí, J.P. (2016). Metodología de análisis del personaje cinematográfico: Una propuesta desde la narrativa fílmica. Razón y palabra, 20 (4-95); 534-552 Recuperado de http://www.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/685/pdf

12. Fernández, D. (2016). Vestuario y género: "Costume Drama". Vestuario escénico, 11/10/2016. Recuperado dehttps://vestuarioescenico.wordpress.com/2016/10/11/vestuario-y-genero-costume-drama/

13. Calderón Bilbao, maría del Pilar. 2009: El diseño de vestuario en cine: Superficie textil y paleta cromática en relación a la fotografía cinematográfica, Pág 14. Universidad de Chile. Recuperado en: http://repositorio. uchile.cl/tesis/uchile/2009/ar-calderon_p/pdfAmont/ar-calderon_p.pdf

14. Andrea Saltzman, El Cuerpo Diseñado: Sobre la Forma en el Proyecto de la Vestimenta, Buenos Aires, Paidós, 2004, pág. 69.

15. *Tom Fraser, Color la Guía más Completa, Köln,Taschen, 2005, Pág. 38.*

16. Amount, J. (2008) Diccionario teórico y crítico de cine. Buenos Aires: La Marca

17. Biblioteca Nacional de Chile. (2018a, febrero 1). *El Cine Chileno (1910-1950)*. memoriachilena.gob.cl. http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-3375.html

18. Biblioteca Nacional de Chile. (2018a, febrero 1). *El Cine Chileno (1950-2006)*. memoriachilena.gob.cl. http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-3375.html

19. Abarca, C., & Tapia, G. (2020). *Vestir para contar* (Vestir para contar ed., Vol. 1) [Libro electrónico]. Alejandra Salinas. https://drive.google.com/file/d/128m6VopDdm-MhAIKvAzweXZHl92drR4D/view

20. Seeling, C. (2000). *Moda: El siglo de los diseñadores 1900-1999* (2.ª ed., p. 410). Köln : Könemann.

21. Biblioteca Nacional de Chile. (2018, 1 febrero). *El gobierno de la Unidad Popular (1970-1973)*. memoriachilena.gob.cl.

22. Wikipedia. (2021, 5 febrero). *Dictadura militar (Chile)*. es.wikipedia.org. https://es.wikipedia.org/wiki/Dictadura_militar_(Chile)

23. Arévalo, M. A., Cominetti, L. C., & Muñoz, C. M. (2011, 27 noviembre). *¿Qué*

sucede en Chile en la década del 70?: Moda Autóctona (Primera parte). vistelacalle.com. https://vistelacalle.com/52012/¿que-sucede-en-chile-en-la-decada-del-70-primera-parte/

24. Arévalo, M. A., Cominetti, L. C., & Muñoz, C. M. (2011, 27 noviembre). ¿Qué sucede en Chile en la década del 70?(Segunda parte). vistelacalle.com. https://vistelacalle.com/52424/¿que-sucede-en-chile-en-la-decada-del-70-segunda-parte/
25. Bazaes R(2011). "Dirección de arte en el cine histórico chileno". Aichele. F. Pág 37-42. Facultad de artes de la Universidad de Chile. http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/101532/ar-aichele_f.pdf?sequence=1&isAllowed=y

3.2. Imágenes:

1. Figura 1: "Batman Returns" 1991, Tim burton.
2. Figura 2: "Only lovers left alive", 2013, Jim jarsmusch/ Diseñadora de vestuario: Bina Daigeler.
3. Figura 3: Escala de valores del rojo, 2009, "El diseño de vestuario en cine: Superficie textil y paleta cromática en relación con la fotografía cinematográfica, Calderón Bilbao.
4. Figura 4: Rueda cromática de 12 colores, "El diseño de vestuario en cine: Superficie textil y paleta cromática en relación con la fotografía cinematográfica, Calderón Bilbao.
5. Figura 5: "Mary Queen of Scots", 2018, Josie Rourke/ Diseñadora de vestuario: Alexandra Byrne.
6. Figura 6: *"Out of Africa", 1985, Sydney Pollack/ Diseñadora de vestuario: Milena Canonero.*
7. Figura 7:*"Amélie", 2001, Jean-Pierre Jeunet/ diseñadora de vestuario: Madeline Fontaine.*
8. Figura 8: *"La lista de Schindler",1993, Steven Spielberg/ Diseñadora de vestuario: Anna Biedrzycka Sheppard*.
9. Figura 9: *Boceto por Edith Head para "Breakfast at Tiffany's", 1969, Blake Edwards.*
10. Figura 10: "Santiago Violenta", 2015, Ernesto Díaz Espinoza/ Diseñadora de vestuario: Francisca Román.
11. Figura 11: *"Coronación", 2000, Silvio Caiozzi/ Diseñadora de vestuario: Monserrat Catalá*

12. Figura 12:*“Araña”, 2019, Andres Wood, Diseñadora de Vestuario: Carolina Espina*
13. Figura 13: “Mujer en las calles de Brooklyn, 1971”.
14. Figura 14: David Bowie en sesión de fotos para su disco “The Rise and Fall of Ziggy Stardust and the Spiders from Mars”, Fotografía: Getty/archive, 1972.
15. Figura 15: Foto de publicidad de modelo de pantalones “Ditto dots”, fotógrafo desconocido, década de los 1970´s.
16. Figura 16: *“Annie Hall”, 1977, Woody Allen/ Diseñadora de vestuario: Ruth Morley.*
17. *Figura 17: Mujeres en “Studio 54”, NY, 1978.*
18. *Figura 18:Foto para afiche de “Saturday Night Fever”, 1977, John Bradham/ Diseñadora de vestuario: Patrizia von Brandenstein.*
19. *Figura 19: Mujeres Punk en Kings Road (Londres),1979, Fotografía: Anita Corbin*
20. *Figura 20: Vestido diseñado por Marco Correa, 1971, Chile*
21. *Figura 21:Los Jaivas en París, 1972, Fotógrafo desconocido.*
22. *Figura 22:Festival musical en Santiago, 1975, Fotografo desconocido.*
23. *Figura 23: Andrés Wood, 2018*
24. *Figura 24 a 38:“Machuca”, 2004. Andrés Wood, Diseñadora de Vestuario: Muriel Parra.*
25. *Figura 39:* “Historia de las otras Machuca, 1972
26. *Figuras 40 a 42, 44: “Machuca”, 2004. Andrés Wood, Diseñadora de Vestuario: Muriel Parra.*
27. *Figura 43:* Augusto Pinochet y militares en Santiago, 1974
28. Figura 45: Augusto Pinochet y su esposa, 1975, fotógrafo desconocido.
29.