

---

**Resumen:** Las revistas de moda anuncian las futuras tendencias y al mismo tiempo se nutren de historias pasadas. En el universo de la moda el cine, como expresión de la cultura, es y ha sido protagonista de innumerables inspiraciones.

En este caso me detengo a pensar en el título “brillo y utopías”; los distintos efectos de la luz sobre los materiales determinan connotaciones diferentes en el registro visual y cultural de los individuos. Mediante las variaciones de la percepción visual en la indumentaria también van variando las sensaciones de seducción, poder, ocultamiento, protección, glamour, deshumanización, selección corporal y connotación. Ese juego de percepciones que combina la transparencia, el brillo, la opacidad y lo translúcido, se van construyendo apariencias que sirven como medio o nexo en la representación visual del individuo y su relación con el otro a través del indumento.

El cine, en los años 20 y 30, se convirtió un alarde de glamour a través de las pedrerías, bordados metálicos, y brillos. En los años 50 y 60 el ideal de futuro pasa por una fantasía espacial que emula la estética que el comic le dio a la ciencia-ficción. Estos recursos sumados al concepto de lujo, futuro, viajes y descubrimientos espaciales, les brindan argumentos a los diseñadores para sus inspiraciones y presentaciones originales en las pasarelas.

**Palabras clave:** Moda - tendencia - brillo - *glamour* - Cine - seducción.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 41]

---

(\*) Diseñadora de Indumentaria (UBA). Maestría en Diseño (UP, en curso). Coordinadora del Área Moda de la Universidad de Palermo de la Facultad de Diseño y Comunicación. Forma parte del Equipo de Conducción General y es la coordinadora de la Secretaría de Proyectos Institucionales de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Actualmente es investigadora en el área del color sobre temas de indumentaria (UBA).

La utopía no es el ámbito de lo imposible. Algunos autores lo definen como un no lugar... Muchas cosas que se han soñado, y creído que eran inalcanzables, han resultado posibles y reales. Es decir son utopías realizadas.

La utopía es realizable. El entenderla así abre la posibilidad de un futuro aceptable. Las utopías son realizables si él o ella se proponen alcanzarlas, ésa es la consigna.

Estamos tentados de atribuir a la utopía un tiempo ilusorio, más allá del nuestro y un espacio fuera de nuestras fronteras posibles. Así son concebidos los paraísos perdidos. El lugar de nuestra utopía no puede materializarse como algo diferente y distinto de nosotros, pero podemos concebirlo como un final que lo cambia todo de golpe. La utopía somos nosotros, forma parte de nuestras vidas, nuestras aspiraciones, anhelos.

Es un lugar donde se posibilita la ilusión de los sujetos donde está el goce la satisfacción y la plenitud de sus deseos, en ese no lugar el objeto indumentaria toma forma de objeto de necesidad mas allá de su valor de uso, es un valor cambio-signo, “una verdadera teoría de los objetos y del consumo se fundará no sobre una teoría de las necesidades y de su satisfacción, sino sobre una teoría de la prestación social y de la significación” (Baudrillard, 1974). Esta función primordial de los objetos se encuentra en Veblen bajo la noción de derroche ostensible, cuya meta era significar el rango social. Y es siempre en aquello que tienen de fútil, de superfluo, de no funcional, esto es, en el juego de la moda, donde los objetos adquieren su significación de prestigio, designando al ser y a la categoría social de su poseedor. La ideología frívola y hedonista que impone el sistema de la moda no es sino la coartada de una determinante más fundamental, la lógica de la diferenciación social. La competencia no esta en el placer de su uso si no en el afán de competencia clasista, y en la posibilidad del ascenso social.

La moda en su lógica articula en su interior la posibilidad de crecimiento social. El cine desde hace varias décadas va asociando, en diferentes films, la trascendencia de la indumentaria como lenguaje no verbal.

La moda -como las drogas- crea estados intermitentes que se vuelven siempre como un embotante, como un lugar de paraíso artificial. La moda se constituye a través de maquillajes, pieles, joyas, calzados, vestidos, entre otros; en definitiva, este efecto se da según Baudelaire, El pintor de la vida moderna, “es una especie de culto de sí mismo, que puede sobrevivir a la búsqueda de la felicidad que se pueda encontrar en el prójimo, en la mujer, por ejemplo; que puede sobrevivir incluso a todo aquello que llamamos ilusiones” (op. cit., pp. 114-115).

Pero nuestro anhelo de felicidad a través del ascenso social funciona mediante ciertas evaluaciones y promedios propios, determinamos una especie de medida alcanzable y parámetros que consideramos de adquisición propia por ser bellas, rubias, delgadas, etc..... Se trata ni más ni menos que del pago y de un merecimiento solo por nuestro ser y nuestras supuestas expectativas. Eso es y fue considerado en varios films muy conocidos como el encuentro con la felicidad y cualquier carencia de ello es considerada como la desgracia.

En este caso me detengo a pensar en el título brillo y utopías, los distintos efectos de la luz sobre los textiles y la indumentaria determinan connotaciones diferentes en el registro visual y cultural de los individuos. Mediante las variaciones de la percepción visual en la indumentaria van variando también las sensaciones de seducción, ocultamiento, protección, deshumanización, selección corporal y connotación. A través del juego de transparencias, brillo, opacidad, translucencia, etc. Se van construyendo apariencias que sirven como medio o nexo en la representación visual del individuo y su relación con un otro a través de su indumento.

Este fue un recurso muy utilizado por escritores, vestuaristas y directores de cine, donde con determinadas indumentarias, lograban connotaciones de lujo, sofisticación, futuro y

riqueza, un tipo de cualidad visual que logra en otro un registro clasista para determinar poder, nuevos mundos y universos utópicos donde seductoras Amazonas, nos trasladan a fantasías en planetas lejanos.

## Utopías futuristas

En los años '60 diseñadores como Paco Rabanne y Pierre Cardin, toman este recurso y relacionan el concepto de futuro, viajes y descubrimientos espaciales con la presentación en las pasarelas con indumentos metálicos, trajes de noche realizados con placas de aluminio unidas por hilos de metal. Recursos que comienzan a utilizar en el cine fantástico de los años 60. En este caso el personaje creado por Jean-Claude Forest del comic fue llevado al cine en 1968, como la película *Barbarella*, la reina de la galaxia, queda interpretado por una seductora Jane Fonda que no deja de lado su encanto, la inocencia y, a la vez, la picardía de un personaje que de por sí representa la ingenuidad en el mundo de la corrupción y el mal. Su indumentaria adherente, extravagante y brillante que utiliza en estas películas genera todo tipo de sensaciones, que las podemos llamar ilusorias y las podemos clasificar dentro del dominio de la pragmática, ya que se trata de signos que producen un determinado efecto en la interpretación realizada por otro. El peculiar diseño de todo el mundo que rodea a la heroína espacial hace que se personalice su propia presencia ubicando al personaje en un entorno que, como ella, es de lo más peculiar, y alejado de la realidad. Abundan las curvas, los colores estridentes, los trajes y peinados excéntricos, sublimando así la estética de lo imposible. Todos estos usos semióticos colaboran con el discurso en el cual la distribución espacial de la luz en su indumentaria la deshumanice, y la ubique en un no lugar donde su belleza corporal, logra hacerla inmune a todos los peligros que la acechan. El metal, las transparencias, los brillos la ubican en un contexto diferente, ilusorio donde todo es posible.

Como podemos ver los efectos de la luz en la indumentaria crea convenciones y normativas culturales, afectando la apariencia superficial del indumento. De este modo se va construyendo la apariencia del personaje como nexos en una nueva representación social como recurso expresivo para la percepción de un otro, otorgándole un aspecto sobrenatural, y deshumanizado.

Para reflejar todo este mundo sensual, Jane Fonda se enfunda en ocho diseños, alguno de ellos diseñados por Paco Rabanne. En esta serie de trajes predominan las transparencias y la sustracción afectando la apariencia superficial del material, y del indumento. Logrando una mezcla intencional entre ciencia-ficción y erotismo-fetichista. El vestido es un signo, es un comunicador, y como tal transforma el cuerpo real y consigue hacerlo significar en un cuerpo ideal impuesto para un fin determinado: modifica, alarga, agranda, disminuye, aumenta, afina, aterroriza y seduce... Haciéndose presente en distintas situaciones de conducta a representar.

El personaje se viste para actuar del ser del hacer, modificando o adaptando su situación a la escena en la que debe desenvolverse. Barbarella quizás no sea una heroína reconocible para los ojos femeninos, pero sí para los masculinos de ese entonces.

Mediante las variaciones de la percepción visual en la indumentaria varían en ella también las sensaciones de seducción, ocultamiento, protección, deshumanización, selección corporal, connotación. Mediante el juego de transparencias, brillos, opacidades, traslucencias, se construyen apariencias que sirven como medio o nexo con un otro masculino. Estos trajes le otorgan una protección física al cuerpo, y al mismo tiempo la aíslan del mundo circundante, defendiéndolo y transfigurándolo en una metalización ligada al simbolismo de esplendor, duración, poder y brillo, generando en el personaje que lo porta una sensación sobrenatural y de distancia de su cuerpo con otros cuerpos.

## Utopías de poder

Si nos focalizamos en el brillo de algunos materiales, estos suelen tener connotaciones de lujo y riqueza, ya que en general es un tipo de cualidad visual común a las piedras y a los metales preciosos. El lujo se relaciona con el poder, la intelectualidad y la riqueza. Son sensaciones construidas culturalmente.

En la película *Desayuno con Diamantes* o *Breakfast at Tiffany's* una película de 1961 de Blake Edwards, que quedo en la historia por el uso de la indumentaria y joyas, de la protagonista Holly Golightly interpretada mágicamente por Audrey Hepburn. La protagonista busca tenazmente un cambio de vida acompañado de ascenso social y económico. Ella pasea por los restaurantes y clubs de moda de Nueva York en busca de algún millonario con quien casarse. Mientras, recibe regalos y propinas, su vida es una fiesta y su vestimenta de trabajo es su máscara. Según, uno de los diálogos de la película vemos en que lugar la protagonista ubica el poder de las joyas y lo asocia a la tranquilidad espiritual, a un lugar donde nada malo le puede ocurrir, el poder de la moda lo resuelve todo y eso es lo que trata de alcanzar.

Holly Golightly At Tiffany's:

- Quiero seguir siendo yo cuando, una mañana, al despertar, recuerde que tengo que desayunar en Tiffany's. No quiero poseer nada hasta que encuentre un lugar donde yo esté en mi lugar y las cosas estén en el suyo. Todavía no estoy segura de dónde está ese lugar. Pero sé que aspecto tiene. Es como Tiffany's. Y no creas que me muero por las joyas. Los diamantes sí. Pero no es eso lo que me vuelve loca en Tiffany's... He comprobado que lo mejor que me sienta es tomar un taxi e ir a Tiffany's. Me calma de golpe, ese silencio, esa atmósfera tan arrogante; en un sitio así, no podría ocurrirte nada malo, es imposible, en medio de esos hombres con los trajes

tan elegantes y ese encantador aroma a plata y a billetera de cocodrilo. Si encontrara un lugar en la vida real donde me sintiera como me siento en Tiffany's, me compraría unos cuantos muebles y le pondría nombre al gato (Ibd Capote, Truman. *Desayuno en Tiffany's*).

La protagonista marca la historia de la moda con la sencillez de sus vestidos little black drees (LBD) diseñado por Hubert de Givenchy, pero con la sofisticación de su imagen, y la impronta de una mujer mágica, farsante y frívola preocupada por su independencia pero al mismo tiempo dependiente de seducir permanentemente a hombres ricos desde una apariencia interesada, e ingenua, con comentarios banales y hasta con un sin sentido. En todas las escenas cuando el personaje Holly lo pasa mal, va vestida como para una gran fiesta, vestidos, joyas y brillos, por una razón u otra: la muerte de su hermano, el pretendiente del que escapa por la ventana, las visitas a la cárcel..., el personaje tiene conciencia de que ha de estar vestida como una party girl para no volver a ser despreciada como en su última oportunidad para casarse con un pretendiente rico. No se recibe una noticia así sin llevar los labios pintados, argumenta la protagonista.

Las escenas de intimidación donde su ser se pone de manifiesto en estado puro, la vestimenta como disfraz queda relegada, las escenas agradables con Paul en el interior de su casa o las conversaciones fraternales las tienen estando ambos medio desnudos. Ambos vienen de trabajar y se han quitado tras eso la ropa de trabajo, junto con la mayoría de máscaras y actitudes falsas que han de mantener con sus amantes-pretendientes.

La sugerencia explícita de que el encanto era la clave para que las mujeres desarrollaran su potencial económico, junto con la necesidad de escapar de la gran depresión creo las condiciones para la edad de oro de Hollywood, el cine construyó un nuevo tipo de heroína, o antiheroína la mujer vamp-ingenua con glamour que busca hacerse un lugar en el mundo. La imagería sexual con la cual estaban cargados los vestidos, recubiertos de brillo, diamantes, pieles, vestidos satinados, ceñidos, con faldas plato o al bias mostraban la silueta ideal de la época. La silueta Eva curvilínea y sensual.

El lame plateado y el raso con lentejuelas emitían torrentes de luz que fluían y se deslizaban sobre los costados y los muslos de Garbo, Dietrich, Harlow y Lombard.... La vestimenta de la mujer, las lentejuelas, el marabú, la red blanca y el encaje negro dieron lugar a una fresca intensidad del significado sexual en un mundo desprovisto de color (Hollander, *A Seeing through Clothes*, 1978, pp. 342-3).

El cine seguía estimulando nuevas utopías, las fantasías de un rápido ascenso social, un ejemplo divertido es la comedia "Como Casar a un Millonario" *How to Marry a Millionaire*, del año 1953, Marilyn Monroe, Betty Grable, Lauren Bacall, estas actrices marcaban el ideal o el sueño de toda mujer.

La historia relata las aventuras de tres amigas que buscan un marido rico e intentan encontrarlo entre los solteros más adinerados de Nueva York, pero que poco a poco se dan cuenta de que el amor es más importante que el dinero, pero antes de llegar a esta moraleja tan lineal y *naífe* de la historia, hacen uso de todos los recursos posibles y lo canalizan a través de la moda, la belleza y cuanto artificio fashion se les pudiera ocurrir para lograr el objetivo.

Era evidente la relación entre el brillo, el lujo y la opulencia puesta en escena en los vestidos bordados, las joyas, las pieles, el dorado, a través de esto suponían que la movilidad social ascendente era posible y traía a través del cine esperanza a muchas mujeres que ponían énfasis en la moda, como recurso en la búsqueda de ese progreso social y económico tan anhelado, por supuesto de la mano de un hombre.

La película no logra tener un gran nivel en su historia, pero logra alguno de sus objetivos siendo nominada para el Oscar al mejor vestuario en 1953. El responsable fue William Travilla, diseñador del vestuario.

La moda es cultura y comunicación, al igual que el cine, pero es un lenguaje no verbal, es un aspiracional de fantasías posibles. El consumo de moda a través de la gran pantalla (incluye, vestimenta, belleza, joyas y accesorios) se presenta como una herramienta o instrumento de jerarquía social, y es un comunicador para presentar en el ámbito social, diferencias y valores clasistas. Es decir, la moda y el cine son un canal para el logro de las utopías, los sueños y las fantasías.

El cine es un inmenso proveedor de valores signícos cuya función es otorgar connotación a los rangos y reinscribir las diferencias sociales en una época igualitaria que destruya las diferencias que imponen las jerarquías de nacimiento.

La moda dentro de determinados contextos se comprende como un valor interpretativo y connotativo para entender ese consumo de la moda como una estructura de segregación, de estratificación social y agregaría de ilusión y utopías.

## Referencias Bibliográficas

- Baudrillard, J. (1974a). *La sociedad de consumo: sus mitos, sus estructuras*. Barcelona: Plaza & Janés.
- (1974b). *La economía política del signo*. Madrid: Siglo XXI.
- (1969). *El sistema de los objetos*. México: Siglo XXI.
- Dyhouse, C. (2010). *Glamour: mujeres, historia y feminismo*. London: Claridad S.A.
- Hollander, A. (1978). *Seeing through clothes*, NY: Viking Press.
- Veblen, T. (1974). *Teoría de la clase ociosa*. México: Fondo de Cultura Económica.

---

**Summary:** Fashion magazines announce future trends and also are nurrished by stories from the past. Cinema, as an expression of culture, is and has been featured in countless inspirations within the world of fashion. Here I stop to think about the title “brightness and utopias”; the different effects of light on materials determine different connotations in the visual and cultural record of individuals. By variations of visual perception in clothing also are varying feelings of seduction, power, concealment, protection, glamour, dehumanization, body selection and connotation. That game of perceptions that combines transparency, brightness, opacity and translucent built the appearance that serve as a means or nexus in the visual representation of the individual and his relationship to the other through the indumentum. Cinema in the 20s and 30s, became a display of glamour through jewels, metallic embroidery and glitter. In the 50’s and 60’s ideal future is a space fantasy that emulates the aesthetic that gave the comic science fiction. These resources coupled with the concept of luxury, future, space travel and discovery, provide the arguments for designers inspiration and original presentations on the runways.

**Keywords:** brightness - cinema - glamour - seduction - trend.

**Resumo:** As revistas de moda pré-anunciam as tendências, mas ao mesmo tempo se alimentam de histórias passadas, a cultura em geral invade o universo da moda, o cinema é e tem sido protagonista de inumeráveis inspirações.

Neste caso, penso no título “brilho e utopias”; os diferentes efeitos da luz sobre os materiais determinam conotações diferentes no registro visual e cultural dos indivíduos. Mediante as variações da percepção visual na indumentária vão variando também as sensações de sedução, poder, ocultação, proteção, glamour, desumanização, seleção corporal, conotação. Através do jogo de percepções, transparência, brilho, opacidade, translucidez, se constroem aparências que servem como meio o nexa na representação visual do indivíduo e sua relação com o outro através do indumento.

O cinema, nos anos 20, 30, passou a ser um alarde de glamour através da indumentária, pedraria, bordados metálicos, brilhos, e nos anos 50 e 60 o ideal de futuro passa por uma fantasia espacial que emula a estética tão típica que o comic lhe deu à ciência ficção. Estes recursos somados ao conceito de luxo, futuro, viagens e descobrimentos espaciais, brindam argumentos aos designers para suas inspirações e apresentações originais nas passarelas.

**Palavras chave:** brilho - cinema - glamour - moda - sedução - tendência.

---