

- Hutcheon, L. (1985): *A Theory of Adaptation*, New York-Great Britain: Routledge.
- Jameson, F. (2002): *El giro cultural*, Buenos Aires: Manantial.
- Jenkins, H. (2008) *Convergente Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*, Barcelona: Paidós.
- Markuš, Saša (2011): “Parodia, cine y posmodernidad”, en *La parodia en el cine posmoderno*. Barcelona: UOC. Disponible: <http://semiotica2a.sociales.uba.ar/files/2015/03/Markus-Parodia.pdf>
- Peirce, Ch. (1978): *Fragmentos de La Ciencia de la semiótica*, Buenos Aires. Nueva Visión.(Cartas a Lady Welby, 1, 7, 8, 9 -12 octubre, 04; 14 dic.04; 23 dic. 08; mar. 09).
- Rocha, A. (2008): “De lo indicial, lo icónico y lo simbólico en las manifestaciones del sentido”, Material de cátedra.
- Semprini, Andrea (1995): *El marketing de la marca*. Selección de fragmentos. Barcelona: Paidós.
- Stam, Robert (2001) “Del texto al intertexto” en *Teorías del cine*. Barcelona, Paidós.
- Touraine, A. (2006). *Un nuevo paradigma para comprender el mundo de hoy*. Buenos Aires: Paidós.
- Verón, E. (1988 [1993]). *La semiosis social*. Fragmentos de una teoría de la discursividad. Barcelona: Gedisa.
- Verón, E. (1995): “Semiosis de lo ideológico y del poder”, en *Semiosis de lo ideológico y del poder*. La mediatización, Buenos Aires, Facultad de Filosofía y Letras, U.B.A.
- Yudice, G. (2008): *El recurso de la cultura*, Barcelona: Gedisa

rody recreated by different users on YouTube. From an approach of the Theory of Social Discourses of Eliseo Verón (1993 [1988]), the study consists in the survey of the three orders of significant configuration starting from the description of iconic, indicial and symbolic operations. This work is part of the UBA-CyT research project (2014-2017), “Absorbances and discursive resumes: the field of effects”, directed by Prof. María Rosa del Coto, Faculty of Social Sciences, University of Buenos Aires.

**Keywords:** semiotics - discourses - operations - intertextuality – text

**Resumo:** Esta conferência procura analisar uma série de textos audiovisuais desenvolvidos no marco de cenários interactivos caracterizados por convergências mediáticas (Jenkins, 2008). O corpus de análise que trabalharam os alunos se conforma dos spots publicitários Meritocracia (Chevrolet) bem como de sua respectiva paródia recreada por diferentes usuários em YouTube. Desde um enfoque da Teoria dos Discursos Sociais de Eliseo Verón (1993 [1988]), o estudo consiste no relevamiento das três ordens de configuração significante a partir da descrição de operações icônicas, indiciales e simbólicas. Este trabalho faz parte do Projeto de pesquisa UBACyT (2014-2017), “Absorções e retoma discursivas: o campo dos efeitos”, dirigido pela Prof. María Rosa do Coto, Faculdade de Ciências Sociais, Universidade de Buenos Aires.

**Palavras chave:** semiótica - discursos - operações - intertextualidade - texto

(\*) **María Agustina Sabich.** Licenciada en Ciencias de la Comunicación (Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires) y Profesora de Enseñanza Media y Superior en Ciencias de la Comunicación (FSOC/UBA).

(\*\*) **Lorena Steinberg.** Licenciada y Profesora en Ciencias de la Comunicación de la UBA. Jefa de Trabajos Prácticos en la Cátedra de Semiótica de los medios II, en la Carrera de Ciencias de la Comunicación, Facultad de Ciencias Sociales (UBA).

**Abstract:** This paper seeks to analyze a series of audiovisual texts developed within the framework of interactive scenarios characterized by media convergences (Jenkins, 2008). The corpus of analysis that the students worked on is made up of Meritocracia commercials (Chevrolet) as well as their respective pa-

## Diseño de Vestuario: creación de personajes

Fecha de recepción: junio 2017  
 Fecha de aceptación: agosto 2017  
 Versión final: octubre 2017

Paula Taratuto (\*)

**Resumen:** El Vestuario y la caracterización de los personajes son una herramienta que utiliza el Director para contar la trama de una película o una historia, por eso son tan importantes y protagonistas de la acción. El actor es el elemento esencial del proceso comunicativo entre un director y el público.

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.

**Palabras clave:** vestuario- personajes- cine- creación de personajes- imagen cinematográfica- diseño de vestuario

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 278]

El cine es un arte que reúne y complementa diferentes recursos expresivos provenientes de distintas artes para crear la imagen y la puesta en escena de la película, permitiéndole con ello narrar una historia

El Diseño de Vestuario es una unidad creativa de las que integran la producción de la imagen de una película. El vestuario como expresión, lenguaje no verbal y fenómeno comunicativo se convierte en una de las áreas más importantes a la hora de conseguir que la trama que se narra y que los protagonistas que la interpretan sean totalmente creíbles. Crea un signo no verbal que contiene la apariencia exterior del actor (Kowzan, T. 1968) y que “muta” junto con la “mutación” del personaje dándole sentido a la historia. El vestuario es el encargado de representar esta “mutación” sin que el personaje tenga que decir nada, “antes que un actor haya pronunciado una palabra, su vestuario ya ha hablado por él” (Nadoolman, D. 2003).

Establece ante todo un proceso comunicativo que permite deducir información y genera reacciones que permiten elaborar la imagen que percibimos de los demás. Genera información, un mensaje que se desea hacer llegar a alguien y para que este proceso sea exitoso ha de realizarse mediante el empleo de un código común entre emisor y receptor, entre el diseñador y el espectador. C.S. Tashiro describe de esta manera el papel del vestuario: “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, C.S, 1998) El Rol del Diseñador de Vestuario, dentro del equipo, es el de crear un personaje que contribuya a la narración de la historia. Se ocupa del “quién”, dotando a los personajes de la película de una determinada apariencia y diseño por medio del color, la textura y la definición de la silueta. Creando un signo visual que debe decodificarse dentro de un lenguaje: el contexto estético-narrativo de una puesta.

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.

El diseñador de vestuario sigue un método de trabajo que no ha variado con los años y que se origina en la labor teatral, agregando tareas específicas necesarias para el trabajo en el soporte audiovisual.

Antes de comenzar sus diseños, leen, analizan e interpretan el guión que se está trabajando. Realizan una investigación, búsqueda de referencias visuales y documentación sobre todo si deben diseñar trajes de época. Esto puede implicar trabajar con diversas fuentes: libros y revistas de la época, museos y galerías de arte, fotografías antiguas y buscar información en Internet. Si trabaja sobre diseños más contemporáneos pueden también observar y tomar fotos de la gente de la calle.

Cualquier fuente y recurso son válidos para crear un concepto estético que permita diseñar los personajes. Este trabajo se materializa con el trabajo con el actor, la realización y producción de las prendas, las pruebas de vestuario, la incorporación del equipo de maquillaje, peinado y caracterización que completan el diseño de personaje. 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.

El Vestuario y la caracterización de los personajes son una herramienta que utiliza el Director para contar la trama de una película, por ende es lo que está más cerca del actor que interpreta la historia, del personaje. Por eso su presencia es tan importante y protagonista de la acción. El actor es el elemento esencial del proceso comunicativo entre un director y el público, es el que lleva la trama.

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 (Saltzman, A. 2004). Del mismo modo la vestimenta y sus elementos configuran una sintaxis a partir de la relación que se establece entre tres sistemas (Lurie, A. 1994).

1. El del cuerpo soporte: con todos los aspectos de su apariencia.
2. El de la vestimenta: lo que incluye todos los elementos vestidos y portados
3. El contexto de referencia: sobre el cual se cobra un sentido específico y que incluye espacio, tiempo, lugar, situación histórica, cultural, social, política, económica, etc.

Cualquier modificación en estos factores alterará el sentido global del discurso del vestuario, condicionando su decodificación y por ende modificando su significado. El vestuario del personaje está enviando información, incluso antes de que el actor comience su actuación. El personaje nos informa o desinforma, como expone Alison Lurie, a la hora de portar su vestimenta, aportando sus sentimientos no verbalizados, convirtiéndose entonces en un elemento narrativo indispensable en el mundo ficcional de una película o espectáculo.

Por eso Moda y Vestuario son conceptos antitéticos, que tienen propósitos opuestos. Las prendas de un Vestuario no son ropa de calle, son diseñadas per-sé, están concebidas al servicio de un relato y no solo de un fin estético y utilitario. Las prendas de Vestuario no se diseñan para que acaparen toda la atención, deben acompañar y aportar al contexto de un relato. Las estrellas de Hollywood

se inventan antes, pero muchas veces los diseñadores crean tan buenos personajes que ayudan al lanzamiento de estos actores convirtiéndolos en celebridades. Si los diseñadores se implican demasiado en el mundo de la moda, no hacen un buen trabajo conceptual y narrativo, crean parámetros de moda y no personajes. En la Industria cinematográfica es tan fuerte la presencia del star system, que muchas veces el público y la prensa se olvidan que detrás de ese actor, tan espectacularmente caracterizado para determinado papel, hay un diseñador de vestuario que creó la imagen de un personaje.

El Vestuario se diseña para ser apreciado en las dos dimensiones de una película, para ser pensado para los planos de cámara y no para las tres dimensiones de la calle como la moda.

La silueta del vestuario es el punto de partida del diseño que permite dibujar una nueva forma y volumen sobre el cuerpo, ya que actúa como soporte de las cualidades visuales del textil y de color elegidos para singularizar la apariencia del personaje. Estos elementos, silueta, paleta de colores y textiles, son los que crean una propuesta de vestuario.

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 (Calderón, M., 2009).

Otros aspectos a tener en cuenta en el diseño son los textiles elegidos y el color que conforman el vestuario y la apariencia del personaje, expresando la psicología de este y situándolo en el marco temporal social y dramático que narra el guión.

El textil seleccionado materializa la silueta del personaje, el color lo completa cumpliendo una función modeladora en la construcción de esta. La superficie de un textil se define a partir de diversas propiedades, tales como, brillo, opacidad, transparencia, densidad, estampado, tipo de trama, etc. El diseñador utiliza estas cualidades del textil para caracterizar el diseño de la propuesta de vestuario en relación al universo global de la estética del film. La superficie textil es un poderoso territorio de expresión, que califica y da identidad al diseño y por consiguiente al personaje del film (Saltzman, A., 2004).

Estos elementos plásticos del diseño de vestuario junto al diseño de la silueta, se intervienen, no se utilizan siempre en estado puro (teñidos, texturizados, desgastados, avejentados, etc) para lograr un fin dramático, por tanto la paleta de colores y el estado de las prendas y sus tejidos son seleccionados y tratados para definir la estética del personaje expresando parte de su mundo interior, su contexto dramático y la forma de relacionarse con los demás personajes. Logrando que cada intervención en las prendas sea un recurso narrativo que

conduce a los personajes a tomar cierta identidad en el transcurso del relato.

El vestuario se diseña para que lo vista un personaje en una escena concreta, en el marco emocional que traza una película, iluminado y encuadrado por la cámara y reflejando una intención artística. Añadiendo una información esencial que contribuye al objetivo narrativo de un cineasta. Cuanto más conceptual y coherente sea, mayor eficacia generará en el público.

Es tanta, a veces, la influencia que ejerce en nuestra imaginación cultural, que crea íconos propios, trascendiendo así su función original, convirtiéndose en elementos icónicos, como el sombrero y la chaqueta de Indiana Jones o la estética de Matrix, generando modas en todo el mundo. Estos “nuevos clásicos” han formado parte de nuestra cultura desde siempre, pero detrás de cada prenda hay un diseñador de vestuario impulsado por una narración cinematográfica.

Por eso, vale decir, que al Diseñador de Vestuario, se lo podría llamar “diseñador de producción del cuerpo”, ya que como dice Gabriella Pescucci : “...decoramos el paisaje donde se emite el diálogo, justo por debajo de la barbilla del actor”, así mismo ella confiesa, que independientemente del tipo de personaje que vista, la eficacia de un vestuario está en lograr un diseño tal que el trabajo se vuelva invisible en la película, ya que si no le llama la atención al público es que sirve al propósito de la historia (Nadoolman, D. 2003).

#### Referencias bibliográficas

- Kowzan, T. (1968) *Los signos teatrales*. Editorial Diógenes
- Lurie, A. (1994) *El lenguaje de la moda: Una interpretación de las formas de vestir*. Barcelona, Ediciones Paidós.
- Nadoolman, D. (2003) *Diseñadores de vestuario de cine. Introducción*. Editorial Océano.
- Saltzman, A. (2004) *El Cuerpo Diseñado: Sobre la Forma en el Proyecto de la Vestimenta*. Buenos Aires, Paidós.
- Tashiro, C.S. (1998) *Pretty Pictures: Production Design and the History Film*. University of Texas Press
- Tesis y publicaciones on line
- Calderón Bilbao, María del Pilar. 2009: *El diseño de vestuario en cine: Superficie textil y paleta cromática en relación a la fotografía cinematográfica*, Universidad de Chile. Recuperado en: [http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2009/ar-calderon\\_p/pdfA-mont/ar-calderon\\_p.pdf](http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2009/ar-calderon_p/pdfA-mont/ar-calderon_p.pdf)

**Abstract:** The costumes and the characterization of the characters are a tool that the Director uses to tell the plot of a movie or a story, that is why they are so important and protagonist of the action. The actor is the essential element of the communication process between a director and the public.

The Role of the Costume Designer, within the creative team, is to create a character that contributes to the telling of the story. It deals with the “who”. The character’s wardrobe is sending information, even before the actor begins his performance, before the actor utters a word his costume has already spoken for

him. Understanding the costumes designed as an intervention in the meaning of the narrative of the fictional world, we can analyze the characters as a system of signs that are signified in the context of a plot.

**Keywords:** costumes - characters - cinema - character creation - film image - costume design

**Resumo:** O Vestiário e a caracterização das personagens são uma ferramenta que utiliza o Diretor para contar a trama de um filme ou uma história, por isso são tão importante e protagonista da ação. O ator é o elemento essencial do processo comunicativo entre um diretor e o público.

O Papel do Designer de Vestiário, dentro da equipe criativa, é o de criar uma personagem que contribua à narração da história. Ocupa-se do "quem". O vestiário da personagem está enviando informação, inclusive dantes de que o ator comece sua atuação, dantes de que o ator pronuncie uma palavra seu vestiário já tem falado por ele. Entendendo o vestiário desenhado como uma intervenção na significação do relato do mundo ficcional, po-

demo analisar às personagens como um sistema de signos que se significam no contexto de uma trama.

**Palavras chave:** figurinos - personagens - cinema - criação de personagens - imagem de filme - design de fantasia

(\*) **Paula Taratuto.** Directora de Arte y Vestuarista. Diseñó varios largometrajes, cortos de cine publicitario, programas para Televisión y espectáculos de Teatro. Docente Universitaria desde el año 2006. Adjunta de la Cátedra Dirección de Arte I y II de la Lic. en Artes Audiovisuales de UNA. Donde también realiza trabajos de Investigación. Dicta varias materias en las carreras de Dirección de Arte Cinematográfica y Diseño de Espectáculo en la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Titular de Cátedra de Dirección de Arte para Cine y TV de la Facultad de Humanidades de la Universidad de Belgrano. Graduada en la Escuela Nacional de Bellas Artes Prilidiano Pueyrredon en la especialidad de Dibujo y Escultura. Maestranda de UNA en "Cine Suramericano.

## Qué dicen, qué hacen y qué piensan sobre resiliencia, los docentes de nivel inicial, primaria y secundaria

Fecha de recepción: junio 2017  
Fecha de aceptación: agosto 2017  
Versión final: octubre 2017

Walter Temporelli (\*)

**Resumen:** La capacidad de hacer frente a situaciones traumáticas o resiliencia, es el eje central de nuestra propuesta. Las trayectorias existenciales de nuestros niños y adolescentes no necesariamente deben quedar sujetas a su pasado traumático, sino por el contrario, el sistema educativo mismo debe ser interpelado para intervenir en beneficio de la resiliencia, en especial los docentes, quienes en muchas ocasiones carecen de herramientas para detectar e intervenir en realidades tan complejas como la de personas que han sufrido situaciones traumáticas. Dicho motivo nos lleva a investigar el grado de conocimiento y representaciones que los docentes poseen en torno al fenómeno resiliente, en función de una práctica educativa que excede los límites del mero conocimiento, y que impacta en la construcción de la personalidad del sujeto que aprende

Nuestra propuesta persigue el siguiente objetivo general: Analizar y evaluar el grado de conocimiento que poseen los docentes acerca de la resiliencia

El presente trabajo, es el resultado de un año de investigación llevado a cabo por el grupo RESILTIC, a través de sus miembros: Anahí López Vidueiros, Fernanda Urbistondo, Daniel Senyszyn, Eduardo Argento, Paola Urquiza y Walter Temporelli

**Palabras clave:** resiliencia - trauma – estrategias – intervención - TIC

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 285]

### Introducción

Debido a que es un campo de trabajo no muy explorado aún, los aspectos vinculados al tema de la resiliencia es un auténtico motor de nuestro grupo de trabajo. En verdad, el grupo RESILTIC al cual pertenecemos, representa uno de los esfuerzos pioneros en español en estas temáticas, pese a lo cual seguimos considerando que aún falta mucho por recorrer. Pero pese a que como señalamos es un área de trabajo en gran medida inexplorada, el estudio de la resiliencia tiene alrededor de 50 años de antigüedad. Así, los primeros estudios sobre resiliencia se remontan a los años '60, a partir de la observación

de historias de comportamientos individuales de superación, en especial al estudio evolutivo de niños que habían vivido en situaciones adversas (Vanistendael, 2001). Gracias al origen en investigaciones naturalistas, experimentales y humanas, se dio por establecido que existe una enorme heterogeneidad en las respuestas a toda clase de riesgos ambientales, tanto físicos como psicosociales (Rutter, 2006).

En los 70's, se consideraba como equivalente al término resiliencia el de invulnerable, y a partir de allí poco a poco se establecieron diferencias concretas entre ambos conceptos. Con el paso del tiempo, la casuística fue