

# DISEÑO DE VESTUARIO ESCÉNICO

## EXPERIENCIAS EN EL MUNDO DE LA DANZA

*Costume design. Experiences in the world of dance*

Ximena P. Hidalgo-Vásquez (ximarte@ugr.es)

Dra. en Historia del Arte, Diseñadora y Artista

Recibido: 30/06/24 Aceptado: 02/07/24

### Resumen

En este artículo, se habla del diseño de vestuario que se desarrolla en el ámbito de las artes escénicas, centrándose en el contexto de la danza, llevando los planteamientos generales a una experiencia particular realizada para las compañías de danza DDDanz, Proyecto Lanza y La Itinerante. Esta última, presente en el FEX (Festival Internacional de Música y Danza de Granada) en los años 2022 y 2024.

**Palabras clave:** Diseño escénico, Diseño de vestuario, Vestuario artístico, Danza.

### Abstract

In this article, we talk about costume design in the performing arts, focusing on the context of dance, taking the general approaches to a particular experience carried out for the dance companies DDDanz, Proyecto Lanza and La Itinerante. The latter will be present at the FEX (International Music and Dance Festival of Granada) in 2022 and 2024.

**Keywords:** Scenic design, Costume Design, Artistic costumes, Dance.

El diseño de vestuario es un campo que abarca no sólo la creación de prendas para cubrir el cuerpo por necesidades varias, sino también la narración visual y la expresión de un contexto, de un entorno, una cultura, un carácter.

En el contexto del diseño de vestuario escénico, al que internacionalmente se le conoce como *costume design* (término que utilizaremos en adelante para referirnos a esta parcela del diseño); esta disciplina se transforma en una intersección de arte, historia, sensaciones, aspectos sociológicos, psicológicos, sin dejar de lado a la tecnología textil, especialmente cuando se considera su aplicación en el ámbito de las artes escénicas, como la danza.

Si pensamos un poco en el recorrido histórico del vestuario escénico o *costume design* para la danza, podemos apreciar que su evolución ha ido desarrollándose a través de los estilos artísticos y las técnicas de la danza misma, así como de los parámetros del vestir del momento. Desde telas fluidas en la Grecia Clásica, pasando por pomposos trajes elaborados para el ballet del siglo XVII a los trajes contemporáneos minimalistas, el vestuario ha jugado y juega un papel crucial en cómo se percibe y se interpreta la danza. Recordemos que, a diferencia de la ópera o el teatro, en la danza no hay diálogo verbal, por tanto, las escenas hablan a través del movimiento y la indumentaria.

Ahora bien, si planteamos una interrelación entre el vestuario escénico o *costume design* y la moda, podemos decir que en ambos casos el vestuario desempeña un papel importante en la comunicación visual y la expresión artística. El primero, porque es su fundamento, el segundo por encontrarse engarzado en un ámbito que incluye una industria que hace del vestir cotidiano, un espectáculo.

Evidentemente, al tratarse de procesos de creación, la creatividad está implícita en mayor o menor medida, es el punto inicial, la semilla que germina y da un fruto en forma de traje, de indumentaria, de vestimenta. La moda, que deja de ser moda para transformarse en una forma de arte a través de la mano de diseñadores como McQueen, en muchos casos roza el campo del *costume design*, generando una retroalimentación entre diseñadores de moda y diseñadores de vestuario escénico (costumistas).

En la danza, esta interrelación creativa es esencial para realzar la narrativa, los personajes y sus características, las emociones, los roles. Los trajes pueden reflejar la época, el estilo de la danza (ballet, contemporáneo, folclórico, etc.), y contribuir a la atmósfera general de la performance.

En resumen, la influencia es recíproca, llevando a muchos diseñadores de moda a inspirarse en la danza, incorporando o trasladando elementos de vestuario escénico a las pasarelas, así como los trajes en la danza pueden incorporar tendencias y estilos de la moda del momento, adaptándolo a sus necesidades, jugando con una estética de vestir cotidiano, con la libertad de crear indumentarias que reflejan roles concretos, como estar llenas de fantasía.

No obstante, aunque hablamos de vestuario y por tanto, de vestir el cuerpo, estamos ante dos mundos completamente diferentes, principalmente por los objetivos y funcionalidad respectivos.

El vestuario en la danza, está diseñado principalmente para facilitar el movimiento y la comodidad de los bailarines y bailarinas. Debe permitir la máxima libertad de movimiento y, a menudo, está hecho de materiales flexibles y transpirables; si bien deben ser fuertes y resistentes, al estar creados específicamente para el contexto escénico y para ser vistos desde la distancia, los detalles y los acabados están pensados para un impacto visual en un entorno de performance.

No ocurre lo mismo con la moda –que en principio debería estar pensada para la comodidad del cuerpo, pero no siempre es así, basta con recordar, por ejemplo, la corsetería femenina que se llevó por siglos– donde las prendas están diseñadas para ser usadas en la vida cotidiana o en eventos sociales; priorizándose, en la mayoría de los casos, el factor estético, quedando la funcionalidad en segundo plano. A menudo, el detalle y la calidad del acabado son mejores, ya que serán observados de cerca.

## **Hablemos de Costume Design en la danza**

Entendiendo el costume design como vestuario escénico, es necesario poner de manifiesto que si bien existe una cabeza pensante pri-

mordial, el/la diseñador/a, el proceso de creación implica una estrecha colaboración con otras disciplinas o áreas implicadas. En el caso de la danza, una de las más importantes es la **coreografía**, ya que la indumentaria debe permitir la ejecución del movimiento, tanto a nivel corporal como espacial, manteniendo un diálogo permanente con los coreógrafos para asegurar que los trajes no sólo sean visualmente atractivos y coherentes con el concepto de la obra, sino también funcionales. Este primer paso, nos lleva directamente al estudio de los materiales. La **elección de tejidos y materiales** es crucial para garantizar la comodidad y la durabilidad. Los avances en materiales elásticos, transpirables y ligeros han revolucionado mucho en las últimas décadas, permitiendo conseguir un vestuario de danza muy efectivo. Por tanto, aunque como diseñadora se tiene un amplio conocimiento de las diversas tipologías de tejidos y materiales, se hace necesario investigar y asesorarse por un profesional especializado en estos temas. Siempre se descubren cosas nuevas.

Antes de continuar, es importante no alejarnos del diseño mismo, previo a cualquier ejecución. Normalmente, el costume design presta atención al concepto de la obra, características de los personajes, ambientaciones, etc. En la danza, se puede decir que al momento de clasificar las líneas estilísticas de los trajes, encontramos tres planteamientos bien definidos; histórico, contemporáneo, fantasía; que se pueden mezclar o incluso dar lugar a alguna subcategoría. Definido el estilo de vestuario comienza el proceso de estudio y realización.

Otra disciplina importante a considerar dentro del desarrollo de costume design, tiene que ver con la iluminación. Generalmente es la iluminación la que se adapta al vestuario; no obstante, existen momentos de dialogo entre diseñador/a de vestuario y **diseñador/a de iluminación** para conseguir el mejor efecto visual en el escenario, incidiendo en ciertos casos en la elección de los materiales y las formas.

Finalmente, hay que tener en cuenta la confección. Diseñar y confeccionar, son dos labores que usualmente van de la mano, pero dependerá de diversos factores. El o la diseñador/a no necesariamente se hace cargo de la confección, si se trata de una producción pequeña, probablemente sí, en cambio, si hablamos de una producción más grande, contratar a una persona o a un equipo de **costureros/as o modistas** es normal, siendo el/la diseñador/a quien supervise

la correcta ejecución del vestuario, que estará sometido a diversas pruebas antes de su elaboración definitiva. Muchas veces, se realizan trajes específicos para ensayar para estar familiarizados con la indumentaria, sin necesidad de estropear el vestuario original.

### **Costume design desarrollado para las compañías de danza La Itinerante, DDDanza y Proyecto Lanza**

Trabajar como diseñadora de vestuario para las compañías de danza La Itinerante, DDDanza y Proyecto Lanza, ha supuesto una experiencia diversa con desafíos diversos al tratarse de tres conceptos distintos de obras, no tanto respecto a nivel estilístico, sino más bien en las referencias. Sin entrar en detalles, destacar que las obras presentan claros compromisos con la consciencia social y la igualdad.

### **El proceso de realización**

Ya sabemos que la realización de un proyecto implica la participación de un equipo. En este caso, las obras realizadas siguieron un proceso parecido, donde mi labor como diseñadora de vestuario estuvo en permanente comunicación con el director, coreógrafo y profesionales de almacenes textiles.

Normalmente, al iniciar un proyecto, son el director y el coreógrafo quienes convocan a una reunión para plantear la obra que se va a realizar, describen argumentos, conceptos, objetivos y puntos estéticos de referencia –líneas de vestuario, la gama de colores que se quiere utilizar, elementos que deberían estar incorporados– que sirven de guía para iniciar una primera propuesta.

Esta parte inicial, que implica además la discusión en conjunto de la adaptación de esas referencias, en mi caso personal, por lo general es verbal, con algunas notas o bocetos rudimentarios para recordar detalles y si quedan ambigüedades, preciso un boceto para confirmar ideas y comienzo a trabajar en la elaboración.

Seguidamente, se concreta una cita con el elenco para tomar medidas; paso a investigar las opciones ideales de telas, asesorándome por el personal de almacenes textiles, comienzo a buscar materia-

les textiles, complementos y accesorios. Paralelamente, comienzo a realizar el patronaje de los trajes.

Un vez terminado un modelo completo, se hace una prueba con los bailarines y se perfilan detalles, se analizan formas, se realizan comprobaciones y ajustes para pasar a realizar el vestuario definitivo, el cual igualmente pasa por una última prueba en caso de que queden detalles a perfilar; se realiza una prueba de luces y una sesión fotográfica.

Cuando compruebo que todo el vestuario está bien, lo preparo para guardarlo en perchas y fundas individuales y lo entrego al director. Pero este no es el último paso, asisto al ensayo general para hacer la comprobación definitiva de que todo funciona correctamente y que no haya que enmendar una rotura inesperada.

Antes de terminar este apartado, comentar que en algunas ocasiones se hace necesario contratar a una/un ayudante para corte y confección para cumplir con los plazos, cuando se trata de diseños complejos y/o numeroso que necesitan mucho tiempo y atención, como en el caso de Códex D'Amour.

## **Las obras**

Las compañías DDDanza y Proyecto Lanza, son dos proyectos personales de dos bailarines con amplia trayectoria, Daniel Doña y Cristian Martín respectivamente, que decidieron ampliar su horizonte danzante hacia la creación y dirección coreográfica.

Sus obras tienen un enfoque íntimo, de vivencias particulares que se ve reflejado en todos los aspectos estilísticos y formales. En los proyectos que he realizado para ellos, el vestuario habló de historias personales y se mantuvo dentro de los límites de lo cotidiano, con momentos más surrealistas como aparece en "Acto I. Lugar de encuentro". En "El Verbo", el lenguaje del vestuario estuvo, además de lo mencionado, enfocado a destacar aspectos simbólicos del color y el género. En "Memoria y Tiempo", se buscó la fuerza de la neutralidad tanto en líneas formales como en el color.



*Imágenes de “El VERBO” y “Memoria y Tiempo” de DDDanza; “Acto I. Lugar de encuentro” de Proyecto Lanza. Diseño y realización de vestuarios por Ximena Hidalgo.*

Por otra parte La Itinerante, es una formación de creación artística que nace con el propósito de dar cabida a los talentos más emergentes de la escena granadina, posibilitando su desarrollo mediante la



**] la tregua [**  
CULTURA

Distribución

Producción

Gestión

Asesoramiento

Contacto  
Inma Juárez  
+34 692 494 905  
inma@latreguacultura.com





realización de obras con capacidad formativa y pedagógica, destacando su claro objetivo de proteger el tejido profesional de la provincia y salvaguardando aspectos tradicionales de la cultura nacional a través de propuestas innovadoras que fusiona la danza española, el flamenco y la danza contemporánea.

Su primera obra fue “La Transformación, arqueología de lo Jondo” presentada en el FEX –Extensión del Festival Internacional de Música y Danza de Granada– en 2022, y la segunda, que también se presenta en el FEX 2024, ofrece un pieza visualmente riquísima titulada “Códex D’amour”.

El *costume design* que se elaboró para estas dos obras tiene mucho en común a nivel de dinámica, es decir, que ambas son en cierto punto, evolutivas: comienzan con unos trajes y a lo largo de la coreografía se van cambiando y generando al mismo tiempo cambios de estado y atmósfera. Sin embargo, son muy distintas. En “La transformación, arqueología de lo Jondo”, las evocaciones son temporales y el vestuario intenta neutralizar el género, homogeneizando a través de la anulación de la forma y la sencillez, que se rompe en algunos pasajes como el momento en que las bailarinas visten faldas de volantes de tul que las torna muy femeninas.

Distinto es el caso de “Codex D’amour”, donde igualmente existe una homogenización, pero esta vez por medio de un vestuario que hibrida lo cotidiano con la fantasía, donde el diseño de las piezas es muy versátil, especialmente el miriñaque que se concibió para que pudiese tener un alto nivel de transformación.

Mucho y poco resta por decir, hablar de una experiencia personal como diseñadora de vestuario escénico es sólo un granito de arena en un mar de experiencias existentes en el *costume design* en general y para la danza en particular. Es un campo vibrante y en constante evolución, que combina arte, tecnología y cultura. A través de la exploración interdisciplinaria, el *costume design* continúa desafiando los límites de lo que es posible, creando obras que no solo son visualmente impactantes sino también profundamente significativas.

Imágenes del espectáculo “Acto I. Lugar de encuentro” de Proyecto Lanza. Diseño y realización de vestuarios por Ximena Hidalgo.



*Imágenes de “La Transformación, arqueología de lo Jondo” y “Códex D’amour” de la Compañía “La Itinerante”. Diseño y realización de vestuarios por Ximena Hidalgo.*





