

VISIBILIDAD DE LA MUJER EN EL FIGURINISMO del cine español a través de los Premios Goya

THE VISIBILITY OF WOMEN IN THE COSTUME DESIGN of Spanish Cinema through the Goya Awards

Matías López Iglesias¹
Sergio Luque Ortiz²

Resumen

Este trabajo analiza la visibilidad de la mujer en la dirección de vestuario del cine español a través de los Premios Goya. La metodología ha sido cuantitativa analizándose un total de 132 películas nominadas a la categoría de Mejor Diseño de Vestuario. La muestra temporal comienza desde 1987, año en el que se celebra la primera edición de los galardones, hasta 2021. Se analiza la trayectoria de las directoras de vestuario más premiadas del cine español. Se concluye que la presencia femenina en el séptimo arte va cobrando visibilidad con el paso del tiempo.

Palabras clave: Vestuario. Cine. Estudios de género. Premios Goya.

Abstract

This work analyzes the visibility of women have in terms of costume design in Spanish cinema, specifically, through the Goya Awards. The methodology that has been used is quantitative, analyzing a total of 132 movies nominated for the Best Costume category. The time sample ranges from 1987, the year in which the first edition of the awards ceremony is held, to 2021 . where the trajectory of the most awarded costume female directors in Spanish cinema is analyzed. We conclude that the presence of women in cinema is gaining visibility with the passage of time.

Keywords: Movie costumes. Cinema. Gender studies. Goya Awards

1. Profesor del Departamento de Ciencias Sociales. Universidad Europea Miguel de Cervantes. mlopez@uemc.es: ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5896-8960>
Profesor del Departamento de Ciencias Sociales. Universidad Europea Miguel de Cervantes. sluque@uemc.es: ORCID:

Introducción

El desarrollo de la industria cinematográfica no podría entenderse sin la presencia activa de la mujer. Sin embargo, el sector audiovisual ha pretendido oscurecer las múltiples contribuciones que las féminas han aportado en el desarrollo del séptimo arte:

La mujer ha sido omitida de la Historia del Cine. Desde el comienzo de la industria cinematográfica, a final del siglo XIX, los nombres de mujeres directoras, productoras y guionistas [...] son constantes, por lo tanto, es sorprendente su rotunda ausencia en los manuales de Historia del Cine. Cineastas como Alice Guy-Blanché (la primera mujer cineasta, autora de *La Feeaux Chouxen* 1896), Lois Weber (directora y guionista, pionera en el sistema de polivisión), Lotte Reiniger (directora de una de las primeras películas animadas), Olga Preobrazhenskaya (miembro fundador del Instituto Garasimov de Cinematografía, en 1919) o Sakane Tazuko (primera cineasta japonesa, *Hatsu Sugata*, en 1936), son algunos de los ejemplos de mujeres que han participado en la formación y consolidación del cine [...] romper la creencia de que este ámbito artístico no es asunto de mujeres, no es tarea fácil. (TELLO DÍAZ, 2016, p. 3).

No hay que olvidar que el cine actúa como un catalizador de las demandas sociales recogiendo de manera exacta el devenir de los tiempos. En este sentido, la industria del celuloide debe entenderse como medio configurador del discurso de la realidad social, asumiendo las cuestiones de imagen y sonido como objetos de estudio en sí misma. El cine se concibe como un soporte óptimo para el rastreo, conocimiento e identificación de las representaciones culturales de los sujetos, sus identidades y las subjetividades que estos representan (IADEVITO, 2014).

Sobre lo dicho, “el cine opera como un dispositivo que tiene la capacidad de capturar, determinar, interceptar, modelar, controlar y asegurar los gestos, las conductas, las opiniones, los discursos de los seres vivos y sus visiones” (AGAMBEN, 2011, p. 258). Sin embargo, la concepción de la identidad como una relación social implica también la asunción existente y condicionada por el poder,

De igual manera, a pesar de la función basada en la representación que ejerce el cine en la sociedad, las mujeres han quedado relegadas a un segundo discreto plano. Ante esta situación, resulta oportuno realizar una revisión sobre las principales corrientes de pensamiento existentes en lo que tiene que ver con el feminismo y la teoría fílmica con la finalidad de describir los posibles motivos que han llevado a la falta de visibilidad de las mujeres en la industria cinematográfica. Al hilo de lo expresado: “La relación teórica entre el cine y los estudios de género nació en la década de los 70, de la mano del feminismo estadounidense y británico” (LAGUARDA, 2006, p. 143).

El pensamiento feminista contemporáneo ha incluido entre sus preocupaciones de base actualizada, el análisis exhaustivo entre el cine, el género y la sociedad para descubrir la dominancia masculina existente en la creación de discursos, narrativas y estructuras cinematográficas. Existen al respecto varios postulados. Por una parte, se encuentran las teorías que ponen el acento en los estudios sobre mujer y cine entendiendo el espacio audiovisual como si de un enorme productor de sentidos y significados se tratase. Desde esta posición, lo femenino es tratado como una dimensión subordinada y afectada por la dominancia del orden patriarcal. Por lo tanto, es necesario que el cine se convierta en un altavoz al servicio de las reivindicaciones femeninas. Este planteamiento sigue una línea de investigación basada en la relación entre semiótica y significados (METZ, 1979).

Por otra parte, destacan las teorías feministas que han subrayado la necesidad de cuestionar, transformar y modificar los procesos mismos de producción de significados existentes sobre la base de considerarlos ideológicos por sí mismos. Esta tesis considera que la aproximación al género femenino debe hacerse a sabiendas de que los modos de representación y narración constituyen una subjetividad (entre lo masculino y lo femenino) que corresponde a una cultura patriarcal, dominante y generalizada en las sociedades desarrolladas. Sobre la cuestión de género, se critica esta noción del ser considerada como un exponente propiamente dicho del binarismo que ata el pensamiento feminista a los términos del patriarcado occidental e impide la posibilidad de pensar en un sujeto social

constituido en el género, no solo por la propia diferencia sexual, sino también a través de las representaciones lingüísticas, culturales y sociales (DE LAURETIS, 1987).

Esta misma autora agrega que el concepto de género mediante el cine debe analizarse desde varias perspectivas. En primer lugar, el género es una representación que tiene implicaciones en la vida de los individuos. En segundo lugar, la propia escenificación del género implica una construcción en la sociedad. En tercer lugar, la materialización del género no solo debe hacerse en y desde el cine, sino que también debe estar presente en la comunidad intelectual, educativa, médica, además de otras instituciones. Finalmente, la autora señala que el género se ve afectado por los discursos que lo deconstruyen.

Hablar de la mirada femenina implica hacerlo también desde la posición de una mirada masculina, un concepto acuñado por la teórica Laura Mulvey en 1975 y que incide en que el papel de la mujer en el cine ha sido minoritario. Cuando los hombres son los responsables de la producción fílmica sostienen una perspectiva sesgada de la mujer (GEMMELL, 2014). En este sentido, y en lo que afecta a la literatura científica en España sobre teoría fílmica y feminismo al hilo de Mulvey y De Lauretis, destacan los trabajos de Giulia Colaizzi y Manuel Talens (1995) y Giulia Colaizzi (2001, 2013), ya desde los años noventa del pasado siglo.

En relación con los enfoques masculinos o femeninos presentes en los proyectos audiovisuales, es oportuno destacar que “lo femenino y lo masculino son cuestiones culturales, yo no diría que hay una mirada femenina en películas dirigidas por mujeres. Más bien hay películas dirigidas o realizadas por hombres que son muy femeninas y viceversa” (MIRANDA, 2006, p. 35).

Más allá de apreciaciones, las distinciones entre hombres y mujeres que forman parte de la industria siendo cineastas todos ellos, existe una tendencia evidente hacia la discriminación femenina en lugar de promover la integración. Ante lo expuesto, “la sociedad está gobernada por un conjunto de reglas cuya tendencia es crear diferencias entre hombres y mujeres” (GARCÍA MAINAR, 1997, p. 114).

La inclusión de la mujer en el cine, en la dirección fílmica, en la coproducción o en la ejecución de cualquier otra facción presente en la realización de una película, plantea la necesidad de incluir la visión femenina no solo en lo que respecta a la incorporación de nuevas formas de narrar, sino también en la representación de las mismas a través de un universo creativo que requiere ser analizado. A este respecto, y en lo que afecta al cine español, en los últimos años se han realizado algunos intentos para cartografiar y visibilizar la presencia de mujeres directoras y guionistas en el cine español con obras colectivas como las de Zurian (2015, 2017). No obstante, y a pesar de poner en valor a las mujeres cineastas desde el origen del cine español hasta las primeras décadas del siglo XXI, estas compilaciones dejan invisibles el importante papel de la mujer en otros campos de la industria audiovisual como es, en este caso, el que afecta al diseño de vestuario en el cine.

Aproximación al diseño de vestuario de cine

Tras una revisión sobre algunos de los planteamientos más notorios en relación con el feminismo y la industria del cine, resulta pertinente realizar una aproximación al figurinismo entendido no como el diseño de moda ejecutado por el director creativo de una firma comercial, sino como la creación de estilismos que complementan la acción narrativa de las películas. Al respecto, no hay que olvidar que el lenguaje cinematográfico genera un proceso de comunicación desde el que el receptor no actúa como un ser pasivo, es decir, el espectador se caracteriza por su participación directa, activa y emocional en la comunicación al reconocer los elementos expresivos de las estrategias usadas en la realización del filme (NADOOLMAN LANDIS, 2014).

Sobre lo dicho, la misma Nadoolman Landis (2014) considera que el vestuario en el cine se articula entre el campo en escena y el campo extra escénico, es decir, todo lo que tiene que ver con el diseño del espacio, la luz, la música y el decorado, sin olvidar las características sociales, culturales y económicas en las que se presenta el filme y que influyen de manera evidente en la realización del vestuario. Por lo tanto, el diseñador o responsable de figurinismo debe entender la

importancia de la moda como como herramienta comunicativa en un contexto específico. De igual manera, frente al diseño de moda basado en la creación de necesidades textiles entre la población en base a las demandas sociológicas existentes en cada momento, el diseño de vestuario se mantiene ajeno a las tendencias internacionales o la imposición de un color específico en temporadas. “Por esta razón, el vestuario participa de manera directa en la creación visual de un personaje, [...] Dicha imagen será la portadora de los mensajes emocionales que facilitarán la puesta en escena y la llegada de la narración al espectador” (RIBEIRO QUILES, 2020, p. 6-7).

El diseñador de vestuario tiene como finalidad vestir al personaje desde una perspectiva completamente alejada de todo lo que tiene que ver con la moda. No hay que olvidar que el vestuario refuerza la trama, el uso del color, define la silueta y su textura, además de ser un factor que influye directamente en el contexto de la obra, en la emoción que esta transmite a los públicos y en la comercialización efectiva del filme (CARRIÓN, 2018).

Las diferencias entre la producción textil efectuada por los diseñadores o directores creativos de marcas de moda y las que puedan darse en el vestuario de películas son evidentes. Para Yvonne Blake, una de las figurinistas más importantes de la industria del cine a nivel nacional e internacional (suya es la creación del icónico traje de Superman) “El cine ha cambiado muchísimo y hoy en día o es muy vanguardista o muy normalito. Con el vestuario pasa igual” (LEDESMA, 2016).

El vestuario, por lo tanto, forma parte fundamental de la pieza fílmica definiéndola y transformándola en la medida en la que ésta es utilizada por el director de cine para ser comunicada al espectador. De igual manera, los diseños de vestuario para proyecciones audiovisuales deben cumplir con una serie de características determinadas expuestas a continuación (CARRIÓN, 2018):

- Función de comunicación no verbal. El vestuario en el cine supone una excelente muestra de la comunicación no verbal, al igual que el resto de las artes escénicas. El ámbito no verbal contribuye a la narración de la historia e interviene en la definición del personaje identificándose elementos como el sexo, la edad, la clase social, e incluso la pertenencia a una clase social específica. Saltzam (2004) considera que el vestuario aporta información sobre el pudor y la forma en la que el personaje es o se presenta en el momento de la interacción con otros.
- Relación íntima entre el vestuario, escenografía, iluminación, color y encuadre. El vestuario guarda una relación directa con la escenografía y el resto de los elementos arriba descritos. Además, resulta la función de interrelación colaborativa para la creación del contexto mediante la función tanto dramática como semántica (BEDOYA, 2016).
- Comunicación entre el guionista, el director y el diseñador. La influencia del vestuario para la comprensión y mutación en el actor no puede entenderse sin una adecuada relación entre el guionista, el director y el figurinista. De igual manera, para que el figurinista pueda realizar su trabajo con mayor grado de exactitud debe leer el guión de la obra fílmica, los diálogos del personaje y las intervenciones que éste realiza a lo largo de la película (NADOOLMAN, LANDIS, 2014).
- Constituir un esquema de análisis de los personajes. La creación del vestuario puede realizarse mediante la utilización de esquemas que permitan analizar al personaje en su totalidad. Para ello pueden usarse diferentes modelos de análisis como el aportado por Greimas en el que intervienen variables como el sujeto, la acción, el objeto, la meta, el emisor, el destinatario, el colaborador y los comentarios (KLINKENBERG, 2006).
- Vislumbrar elementos táctiles y visuales. Estos elementos sirven para expresar al ser a través de la forma, el color, la silueta y la textura, además de crear una relación con el ambiente actuando como un punto de contacto entre el sujeto y el entorno (SALTZMAN, 2004).

Por otra parte, uno de los aspectos más relevantes del vestuario del cine tiene que ver con la semiótica, es decir, el estudio del trasfondo que la indumentaria tiene en cuanto a la puesta en escena del personaje de ficción audiovisual. El vestuario funciona como un documento estético de carácter sociológico que refleja no solo la forma de sentir o actuar del personaje en cuestión, sino también las sensibilidades de una época, los estilos de vida dominantes y particulares de ser, sentir y comportarse en una época o momento concreto. Así puede verse por ejemplo en el vestuario de películas inspiradas en hechos o acontecimientos históricos (LOTMAN, 1998).

En lo que a referentes históricos se refiere, el lenguaje del cine condiciona de manera directa al diseñador hacia la búsqueda de verosimilitud en el resultado del trabajo efectuado, aunque no siempre se produce una reproducción idéntica de la historia. Algunos diseñadores de vestuario recurren a la síntesis de la indumentaria histórica, es decir, no pretenden ejecutar una traslación absoluta del traje histórico hacia la ficción cinematográfica, sino que se basan más bien en la indumentaria de la época para alterarla, recrearla o incluso manipularla (FERNÁNDEZ; DERUBÍN, 2018). El vestuario de cine tiene un valor semiótico, pero también tiene una connotación simbólica. Ante esto: “los diseñadores de vestuario se valen de los diferentes factores que conforman un conjunto para transmitir ciertos matices ocultos o no perceptibles en el guion” (RIBEIRO QUILES, 2020, p. 15-16).

En base al método de Erwin Panofsky (1939), que permite identificar a través de tres niveles específicos la iconografía y simbología de una obra de arte, autores como García Ochoa (2018) han adaptado los tres niveles del método de Panofsky al estudio de las producciones cinematográficas argumentando la existencia de tres áreas como son las siguientes:

1. Primer nivel. Universo diegético y lenguaje cinematográfico. El espectador es capaz de identificar los diversos objetos sometidos a constantes cambios, modificaciones y transformaciones que aparecen en pantalla.

2. Segundo nivel. Reportorios temáticos. En este nivel es dónde se aprecian los diversos temas, sean de tipología secundaria o convencional, de la película. Por este motivo, se emplean diversas fuentes de información como son literarias, cinematográficas, sonoras, estilísticas, etc.

3. Tercer nivel. Valores simbólicos. El analista utiliza y ensambla una amplitud de códigos interpretados como valores simbólicos de un universo específico siendo introducidos de manera consciente o inconsciente. En este nivel de análisis se encontraría el vestuario que depende de varios aspectos como el color, la textura, los estados y los accesorios, entre otros.

Estas características se ven reflejadas en la indumentaria de los personajes en base a la percepción, el entendimiento y la construcción de la identidad de los mismos recogida en el guion por parte del diseñador de vestuario. Respecto a la creación identitaria del personaje en la pantalla, es necesaria la inclusión de una perspectiva tridimensional (psicológica, fisionómica y sociológica) debido a que el cine es una experiencia visual en sí misma. Por lo tanto, es aconsejable realizar una investigación en base al personaje y a todos los elementos que conforman su pasado y su presente, al igual que resulta pertinente la búsqueda de la fuerza dominante, es decir, el factor que motiva al individuo (DIMAGGIO, 1992).

Forero (2002) aporta la idea de que en las producciones fílmicas deben crearse personajes naturalistas, es decir, individuos que imiten o que simbolicen el comportamiento de las personas reales a través entre otros elementos del vestuario. La imagen del personaje actúa como una potente carta de presentación a la que se unen matices psicológicos y sociológicos, incluso en las ocasiones en las que no se producen situaciones comunicativas. Sin embargo, el vestuario se vale del cuerpo del actor como un punto de partida que, sumado a la postura y movimiento del mismo, servirán para crear un lenguaje visual estructurado.

No hay que olvidar que la indumentaria, los accesorios y la vestimenta sirven como medios para convertir a los seres humanos en seres sociales adquiriendo estos últimos un sentido de identidad. Mediante el acto de vestirse se prepara al

cuerpo para el mundo social (ENTWISTLE, 2002). En la ficción, la vestimenta comprende varias facetas pasando desde la más frívola, ceñida o directamente relacionada con los discursos del vestir, hasta la más profunda y trascendental, responsable de reflejar las experiencias, las vivencias y las actitudes de los personajes. En relación con lo anterior: “El ente poético es a la vez territorial y desterritorializado a través de la doble dimensión del cuerpo físico y cuerpo poético tensionados, conectados y opuestos en el acontecimiento poético” (DUBATTI, 2007, p. 101).

Tanto el estructuralismo (disciplina basada en la categorización de los hechos como signos) como la fenomenología (descripción de los fenómenos tal y como los experimentan las personas) son empleados en la construcción de la identidad de los personajes a través del vestuario fílmico. Cada pieza de la indumentaria participa de manera activa en la transmisión de datos, información y aspectos vinculados al género, la clase, el carácter o la edad del personaje. Por lo tanto, el vestuario permite revelar, ocultar o destacar matices de identidad, además de considerarse un símbolo de individualidad y moralidad (SOL DEANGELIS, 2020). Asimismo, y tal y como indica la propia Sol Deangelis (2020), el modo en el que se desarrolla la identidad de un personaje a través del vestuario está relacionado con la posición del mismo en el mundo ficcional como miembros de ciertos, grupos, clases o comunidades culturales. Las prendas y la ropa en sí misma simbolizan un compromiso entre las exigencias del mundo recreado y el deseo individual del personaje.

Metodología

Este estudio tiene como objetivo la realización de un análisis sobre la evolución de la presencia de las mujeres figurinistas en el cine español, en concreto en la categoría de Mejor Diseño de Vestuario a través de los premios Goya, y realizar una primera semblanza de las mujeres más premiadas en esta categoría. Para ello se ha optado por un método cuantitativo utilizándose los programas SPSS y Chi Cuadrado. La muestra asciende a un total de 132 proyecciones incluyéndose tanto las películas nominadas como las ganadoras de la categoría Mejor Vestuario desde

la primera edición de los premios Goya celebrada en 1987 hasta la última entrega de galardones en 2021.

La fuente de datos procede de la página web de la Academia de las Artes y las Ciencias cinematográficas del cine español PREMIOS GOYA, 2021. En esta base de datos se recogen todas las películas clasificadas por edición y categoría. Tras recapitular los datos pertinentes se ha realizado una asignación de variables mediante el programa estadístico SPSS.

Para el análisis de los grupos se codificaron los años de cada edición de los Goya relacionando este valor con el siglo en el que tuvo lugar la celebración de la gala. Se trata de una variable dicotómica. Como dato representativo de la continuidad del cine español, desde 1987 hasta 1999 se celebraron un total de 13 ediciones de los premios, mientras que desde 2000 hasta 2021 se produjeron un total de 22 entregas.

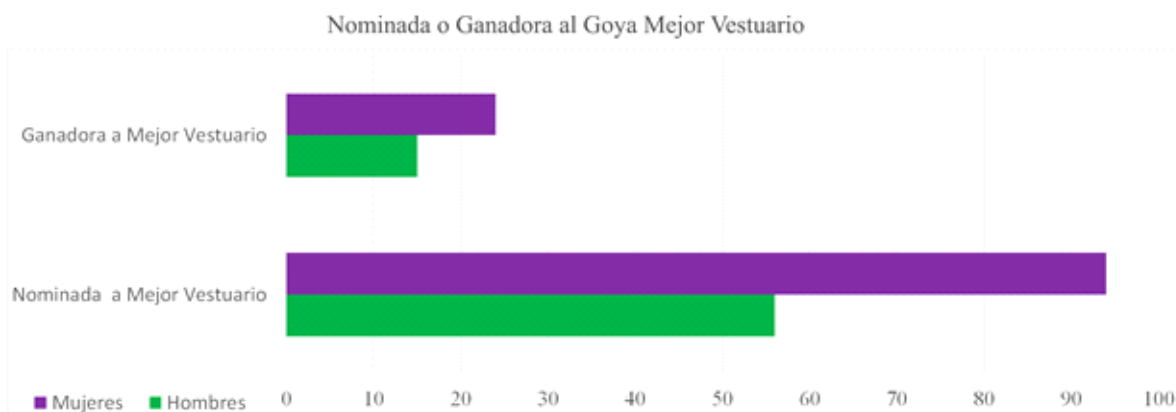
Respecto a la variable de género, sexo del figurinista o sexo del director de vestuario, se ha realizado una codificación otorgando un valor numérico diferenciador en función de la citada variable siendo 1. Grupo de hombres, 2. Hombres en solitario, 3. Grupo mixto (formado tanto por hombres como por mujeres), 4. Mujer en solitario y, finalmente, 5. Grupo de mujeres.

Por otra parte, se ha establecido la variable Goya al Mejor Diseño de Vestuario (GMV, en adelante) utilizada para diferenciar las películas que ganaron este premio frente a las que estuvieron nominadas siendo (1) Película nominada pero no ganadora y (2) Película nominada y ganadora. En relación con este ítem, se ha añadido la variable Goya a la Mejor Película (GMP, en adelante) para determinar si existe una coincidencia entre las películas que están nominadas al premio al Mejor Vestuario con las nominadas a Mejor Película. La codificación asignada ha sido (1) Película nominada pero no ganadora y (2) Película nominada y no ganadora.

Análisis y Resultados

Tras realizar el análisis estadístico con el programa SPSS se han obtenido diferentes resultados expuestos a continuación que sirven para describir la evolución creciente que ha tenido la mujer en el figurinismo el cine español a través de los premios Goya. Las mujeres han sido más veces ganadoras del premio Goya al Mejor Diseño de Vestuario en comparación con los hombres, en 24 y en 16 casos respectivamente. La Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de España admite tantas candidaturas como se presenten en las diferentes categorías de premios. Cada productora audiovisual puede presentar una obra fílmica. Sin embargo, solo se nominaban tres candidatas hasta el año 1998. A partir de 1999, el número cambia a cuatro. Solo se han dado dos excepciones en la historia reciente de estos premios, en particular, en 1989 y en 1990. En aquellos años se nominaron hasta cinco películas.

Figura 1 - Películas nominadas o ganadoras al Goya al Mejor Diseño de Vestuario.



Fuente: elaboración propia.

La principal variable analizada en la investigación muestra datos relativos con el sexo del figurinista estableciéndose una diferenciación entre hombres, mujeres, grupos mixtos formados por hombres y mujeres, grupos de mujeres y

grupos de hombres que realizan la labor de diseño de vestuario en el siglo pasado y en el actual. De la tabla se desprenden algunos datos de relevancia.

En primer lugar, el diseño de vestuario de las películas nominadas al Goya por esta categoría entre 1987 y 1999 llevaba sello masculino siendo el hombre el que se encargaba de la realización del vestuario en comparación con las mujeres. Sin embargo, desde el año 2000 y hasta 2021, es decir con el nuevo milenio, se observan cambios al respecto. Este cambio va en consonancia con la propia evolución de la sociedad española consciente de la importancia de equiparar a los hombres y a las mujeres en igualdad. Las mujeres pasan de tener poca representatividad en lo que tiene que ver con el diseño de vestuario en el cine español para convertirse en las principales protagonistas de esta categoría de premios. Este dato analizado en su contexto pone en relieve que la mujer no siempre ha sido quién se ha encargado del diseño o ejecución del vestuario fílmico, sino que ha experimentado una mayor visibilidad. Se trata de una de las aportaciones más notables del trabajo.

Figura 2 - Sexo del figurinista en el siglo XX y XXI

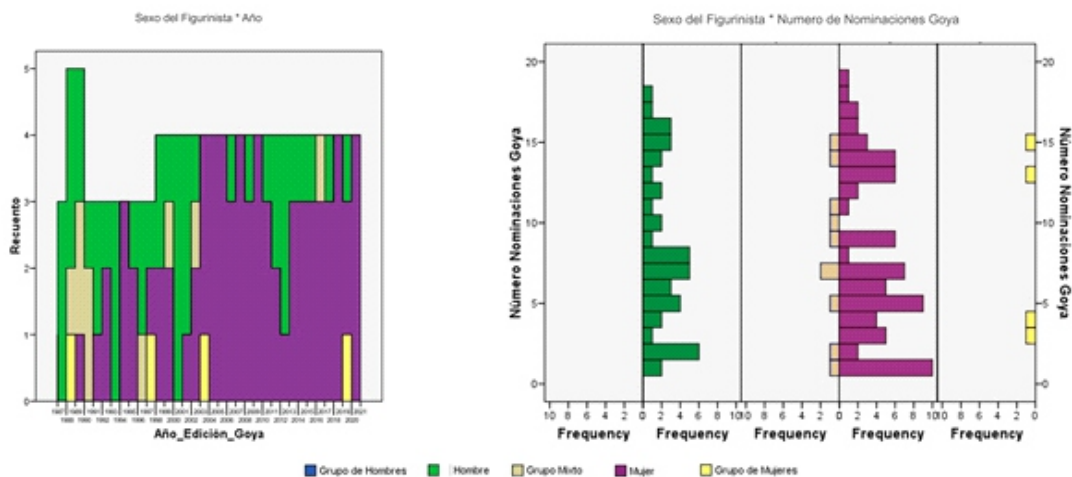
Sexo del Figurinista	del	Siglo		Total	Porcentaje
		XX	XXI		
	Hombre	23	22	45	34,2%
	Mujer	12	61	73	55,3%
	Grupo mixto	7	3	10	7,6%
	Grupo de mujeres	2	2	4	3,0%
	Grupo de hombres	0	0	0	0%
Total		44	88	132	100,0%

Fuente: elaboración propia.

En segundo lugar, los grupos mixtos de trabajo compuestos por hombres y mujeres eran más frecuentes en las décadas del siglo pasado en comparación con el actual. En este sentido puede entreverse que las mujeres aparecían como firmantes del diseño de vestuario, pero no lo hacían en exclusividad, sino que lo hacían acompañando a los hombres. De igual manera resulta llamativo la nula

existencia de grupos de trabajo compuestos solo por hombres, ni en un siglo ni en otro han podido encontrarse datos tras realizarse el análisis cuantitativo. En cambio, la presencia de grupos de trabajo formados por mujeres se mantiene.

Figura 3 - Recuento y frecuencia del sexo figurinista en los Goyas



Fuente: elaboración propia.

Al hilo de lo expresado, en esta imagen puede verse cómo la representación de la mujer en la categoría de Mejor Diseño de Vestuario ha sido creciente desde el año 2000 hasta 2021 produciéndose un punto de inflexión a finales del siglo anterior. Los grupos mixtos se mantienen en los dos marcos temporales analizados, es decir desde 1987 hasta 1999 y a partir del año 2000.

Estos datos ponen en relieve una realidad ya mostrada en otras tablas e imágenes gráficas con anterioridad: las mujeres ganan protagonismo en la categoría de Mejor Diseño de Vestuario frente a los hombres en la misma categoría.

Las directoras de vestuario más premiadas del cine español

Debido a la temática abordada, resulta pertinente describir cuáles son las directoras de vestuario femeninas más notables del cine español en cuanto a la concesión de premios al Mejor Diseño de Vestuario. Al respecto, Yvonne Blake ha

sido una de las creadoras más prolíficas de la industria del celuloide ganando en cuatro ocasiones el Goya a la citada categoría, además de obtener siete nominaciones.

Blake desarrolló parte de su trayectoria profesional entre Reino Unido y España, con períodos fuera de Europa que incluyeron estancias en Los Ángeles, sin olvidar una inmersión plena en la industria de Hollywood ganando el premio Óscar por la película *Nicolás y Alejandría* (Franklin Schaffner, 1971). Tras la concesión de este galardón, la figurinista realizó los vestuarios de películas como *Jesucristo Superstar* (Norman Jewison, 1973), *Superman* (Richard Donner, 1978), además de participar en diferentes superproducciones.

La incursión de Yvonne Blake en el cine español comenzó en 1988, año en el que ganó su primer Goya al Mejor Diseño de Vestuario por la película *Remando al viento* (Gonzalo Suarez, 1988). El premio fue compartido con Sonia Grande. Años más tarde volvería a revalidar este título por su contribución en *Canción de Cuna* (Jose Luis Garci, 1994). Para el recuerdo quedará la fiel recreación histórica que ideó para el vestuario de la película *Carmen* (Vicente Aranda, 2003). Finalmente, el último de los Goya al Mejor Diseño de Vestuario le fue concedido por *El puente de San Luis Rey* (Mary McGuckian, 2004).

Figura 4 - Las directoras de vestuario más premiadas del cine: Yvonne Blake, Lala Huete, Clara Bilbao y Sonia Grande.



Fotografías: Rubén Ortega (2018), Olmo Calvo (2016), Enrique F. Aparicio (2017).

Fuente: Ledesma (2016), Obituary ... (2018), Peris ... (2008), Los Ganadores ... (2016), Monjas (2017)

Además de haber sido una de las figurinistas más premiadas, Blake fue ganadora del Premio Nacional de Cinematografía 2012, concedido por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte que reconoció la trayectoria, la actividad profesional y la creatividad de una de las cineastas más notables del cine. También fue presidenta de la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas desde 2016 hasta 2018, siendo la quita mujer en ostentar esta responsabilidad, además de ser Presidenta de Honor de la institución.

Lala Huete está considerada una de las diseñadoras de vestuario de películas más reputadas del cine nacional. Ha ganado el premio Goya al Mejor Diseño de Vestuario en tres ocasiones, además de obtener ocho nominaciones por su contribución en diferentes trabajos entre los que destacan Belle Époque (Fernando Trueba, 1992) o La buena estrella (Ricardo Franco, 1997).

Huete ganó el Goya al Mejor Diseño de Vestuario por la película La niña de tus ojos (Fernando Trueba, 1998) siendo éste el segundo trabajo realizado a las órdenes de Fernando Trueba. Ya en el siglo XXI, la cineasta volvió a recoger este premio por la película El embrujo de Shangái (Fernando Trueba, 2002). Algunos más tarde, Lala Huete obtuvo el mismo galardón por su labor en la realización del vestuario de El Greco (Yannis Smaragdis, 2007). La extensa carrera profesional de Huete también incluye grandes hitos internacionales como la concesión del premio BAFTA al Mejor Diseño de Vestuario por El laberinto del fauno (Guillermo del Toro, 2007), además del diseño de vestuario para series españolas como La mujer de tu vida (Fernando Fernán Gómez, 1994).

4

Uno de los talentos con mayor proyección en el panorama cinematográfico nacional es Clara Bilbao. La cineasta ha estado nominada en tres ocasiones al premio Goya por el Mejor Diseño de Vestuario y las tres veces ha obtenido el galardón. La primera vez fue con Blackthorn (Mateo Gil, 2011), un film dirigido por Mateo Gil e inspirado en el género del spaghetti western. Unos años más tarde, recogería el mismo galardón por su trabajo en Nadie quiere la noche (Isabel Coixet, 2015), una película en la que la mayor parte del equipo estaba formado por mujeres como Isabel Coixet y Juliette Binoche. El tercer Goya lo consiguió por La sombra de la ley (Dani de la Torre, 2018).

En relación con lo anterior, es importante recordar la contribución de Clara Bilbao en el vestuario de otras películas y series como Niños robados (Jeff McGary, 2013), Realive (Mateo Gil, 2016) o Cuerpo de élite (Joaquín Mazón, 2016), entre otras. Además de los tres premios Goya, Clara Bilbao ha participado en el documental Los sin tierra (Miguel Barros, 2004). Un testimonio audiovisual que describe la pobreza existente en Brasil, sin olvidar Prohibido arrojar cadáveres a la basura (Clara Bilbao, 2014), un corto de apenas 20 minutos de duración en el que la cineasta muestra la preocupación de los protagonistas por no saber cómo deshacerse de sus seres queridos cuando estos fallecen.

Para finalizar este epígrafe destaca la figura de Sonia Grande. La cineasta logró su primer Goya al Mejor Diseño de Vestuario por La niña de tus ojos (Fernando Trueba, 1998), proyecto en el que coparticipó junto a su mentora Yvonne Blake. El segundo galardón lo obtuvo por la película Mientras dure la guerra (Alejandro Amenábar, 2020). De manera independiente de los citados premios, Grande cuenta con más de once nominaciones a los premios Goya por el diseño de vestuario de películas como Julieta (Pedro Almodóvar, 2016), Midnight in Paris (Woody Allen, 2011), Vicky Cristina Barcelona (Woody Allen, 2008) y Lola, la película (Miguel Hermoso, 2007), entre otras proyecciones. Mención especial merece la concesión de la Medalla de Oro al mérito de las Bellas Artes concedida en el año 2015. En su extensa carrera como cineasta pueden encontrarse trabajos con los directores nacionales e internacionales más importantes como Alejandro Amenábar, Woody Allen o Icíar Bolláin, entre otros. Además de su extensa carrera como cineasta, Sonia Grande también ha sido actriz en diferentes proyectos de autores y directores teatrales entre los que se encuentran El sueño de una noche de verano (Miguel Narros, 1986) o Los enredos de Scarpin (Daniel Soulier, 1986).

Conclusiones

Los premios Goya suponen el reconocimiento a las mejores películas del cine español. A lo largo de 35 ediciones, los académicos y académicas han distinguido las proyecciones más notables de la industria cinematográfica nacional. Entre las categorías de premios que cada año entrega la academia se encuentra Mejor

Diseño de Vestuario, un galardón que en 24 ediciones ha recaído en manos femeninas frente a las 16 ediciones en las que ha sido un hombre el ganador.

Este dato no es baladí, máxime al tener en cuenta el objeto de estudio del presente artículo: la visibilidad de la mujer en el cine español a través del figurinismo o el diseño de vestuario. Es importante que el ámbito de la comunicación sea analizado desde la perspectiva de género como indican García-Ramos, Zurian y Núñez-Gómez, (2020, p. 21-30). Tras realizar el análisis cuantitativo en la investigación, se han obtenido datos concluyentes que requieren ser explicados.

En primer lugar, a lo largo de estos 35 años la representación femenina ha ido evolucionando de manera creciente hasta llegar a la situación actual, al menos, en lo que respecta a la categoría de premios abordada en este estudio. Al respecto puede verse cómo durante las primeras ediciones de los premios Goya y hasta finales de la década de los 90, eran pocas las mujeres que lograban el galardón al Mejor Diseño de Vestuario debido a que había más hombres que participaban en el figurinismo de las películas que mujeres.

A comienzos del nuevo milenio se produce un punto de inflexión cambiando esta tendencia. Será a partir del año 2000 cuando más féminas logren tanto un número mayor de nominaciones como de premios en esta categoría. Sobre lo expuesto puede decirse que la visibilidad femenina se ha logrado consecutivamente y con el paso del tiempo. Este dato es importante ya que suele considerarse que las mujeres en el cine tienen más peso o relevancia en las categorías tradicionalmente femeninas como vestuario, maquillaje y peluquería cuando no siempre ha sido así. No obstante, cabe recordar que, en otras categorías de premios, como Mejor Película, las mujeres siguen a la cola respecto a sus homólogos directores masculinos por lo que aún queda un largo camino por recorrer en lo que tiene que ver con la plena igualdad de sexos en el panorama cinematográfico nacional. De igual manera, es necesario recordar que el diseño de figurinismo trata de captar la personalidad, el comportamiento y el sentir de los personajes a través de las creaciones textiles diseñadas expresamente para una película. Por lo tanto, es clave no confundir el diseño de vestuario con el diseño de moda realizado por marcas comerciales o holdings empresariales.

En segundo lugar, se ha observado que, aunque la dirección de vestuario suele estar gestionada por una única persona, en un quinto de las ocasiones se crean equipos compuestos por dos o más cineastas responsables de la creación del vestuario. Estos grupos de trabajo suelen ser mixtos o incluso en algunas ocasiones están formados en exclusividad por mujeres. Ante lo dicho, en la investigación no se han encontrado grupos de hombres que elaboren de manera coordinada el vestuario de una película. No puede extrapolarse la capacidad de trabajo colectivo que genera la mujer en lo que tiene que ver con la realización del vestuario, aunque si es oportuno describir que las mujeres han servido como apoyo en no pocas ocasiones. Por otra parte, no se han observado diferencias significativas en lo que tiene que ver con las posibilidades de que una película sea nominada o premiada con el galardón al Mejor Diseño de Vestuario en función al sexo de los figurinistas.

En tercer y último lugar, el cine es una industria encabezada por hombres. Sin embargo, es evidente que algo está cambiando en el séptimo arte. Aunque las mujeres siguen siendo minoritarias en la dirección de películas puede constatarse cómo ellas han logrado una visibilidad bien ganada con el paso del tiempo en categorías como Mejor Diseño de Vestuario, en contraste con la situación establecida de dominancia masculina durante la década de los 80 y parte de los 90 en el figurinismo.

Yvonne Blake, Lala Huete, Clara Bilbao o Sonia Grande no son solo nombres de figurinistas que aportan conocimiento, experiencia y profesionalidad al cine español. También son la muestra más notoria del proceso de transformación que paulatinamente acomete el cine español con la finalidad de crear proyectos fílmicos más plurales, diversos y genuinos en los que la sororidad también sea una tarea masculina dibujándose un escenario igualitario y enriquecedor.

Referencias

ACADEMIA DE LAS ARTES Y LAS CIENCIAS CINEMATOGRAFICAS DE ESPAÑA. **Bases Premios Goya 2020**: 34 Premios Goya. Madrid: Junta Directiva de la Academia de las artes y las Ciencias Cinematográficas de España, 2019. URL: <https://bit.ly/34Vzp2Q>

AGAMBEN, Giorfio. **Infancia e historia, destrucción de la experiencia y el origen de la historia**. Argentina: Edición Adriana Hidalgo, 2011.

BEDOYA, Ricardo; LEÓN-FRÍAS, Isaac. **Ojos bien abiertos: el lenguaje de las imágenes en movimiento**. Lima: Universidad de Lima: Fondo Editorial, 2016.

CARRIÓN VIDAL, María Caridad. **Habitar el cuerpo, propuesta sistematizada para el diseño de vestuario para obras de teatro**. 2018. Trabajo de Graduación (Diseñadora de Textil y Moda) - Universidad del Azuay, Cuenca, Ecuador, 2018.

COLAIZZI, Giulia. El acto cinematográfico: género y texto fílmico. **Lectora: Revista de Dones i Textualitat**, Barcelona, v. 7, p. 5-13, 2001. DOI: <https://bit.ly/3viHt8e>

COLAIZZI, Giulia. **Género y representación. Postestructuralismo y crisis de la modernidad**. Biblioteca Nueva, 2013.

COLAIZZI, Giulia; TALENS, Manuel. **Feminismo y teoría fílmica**. Valencia: Episteme, 1995.

DE LAURETIS, Teresa. **Technologies of gender: essays on theory, film and fiction**. Indiana University Press, 1987.

DIMAGGIO, Madeline. **Escribir para televisión: cómo elaborar guiones y promocionarlos en las cadenas públicas y privadas**. Madrid: Paidós Comunicación, 1992.

DUBATTI, Jorge. **Filosofía del teatro: cuerpo poético y función ontológica**. Buenos Aires: Atuel, 2007.

ENTWISTLE, Joanne. **El cuerpo y la moda: una visión sociológica**. Barcelona: Paidós, 2002.

FERNÁNDEZ, Diana; DERUBÍN Jácome. **Vestir al personaje: vestuario escénico, de la historia a la ficción dramática**. Madrid: Ediciones Cumbres, 2018.

FORERO, María Teresa. **Escribir televisión: manual para guionistas**. Buenos Aires: Paidos, 2002.

GARCÍA MAINAR, Luis Miguel. Mulvey's alleged avoidance of essentialism in visual pleasure and narrative cinema. **Atlantis**, Madrid, v. 19, n. 2, p. 113-123, 1997.

GARCÍA OCHOA, Santiago. Iconología y análisis fílmico: una relación controvertida. **La Trama de la Comunicación**, Rosario, AR, v. 21, n. 1, p. 65-83. 2017. DOI: <https://doi.org/10.35305/lt.v21i1.611>

GARCÍA-RAMOS, Francisco-José; ZURIAN, Francisco-A.; NÚÑEZ-GÓMEZ, Patricia. Los estudios de género en los Grados de Comunicación. **Comunicar**: Revista Científica Iberoamericana de Comunicación y Educación, Huelva, ES, v. 63, p. 21-30, 2020. DOI: <https://doi.org/10.3916/C63-2020-02>

GEMMELL, Nikki. The new female gaze is shocking for its novelty and audacity. **The Australian**, Surry Hills, 10., 2014. DOI: <https://bit.ly/3JPFvYy>

IADEVITO, Paula. Teorías de género y cine: un aporte a los estudios de la representación. **Universitas Humanística**, Bogotá, CO, v. 78, p. 211-237, 2014. DOI: <http://dx.doi.org/10.11144/Javeriana.UH78.tgcu>

KLINKENBERG, Jean-Marie. **Manual de semiótica general**. Bogotá: Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, 2006.

LAGUARDA, Paula. Cine y estudios de género: Imagen, representación e ideología. Notas para un abordaje crítico. **La Aljaba**, Santa Rosa, AR, v. 10, p. 141-156, 2006. DOI: <https://bit.ly/3sekGJ6>

LEDESMA, Mónica. Yvonne Blake: El cine ha perdido el glamour que tenía antes. Entrevistada: Yvonne Blake. **Atelier Magazine**, Tenerife, España, 11 dic. 2016. DOI: <https://bit.ly/3t1w8XJ>
LOS GANADORES de la noche de los Goya. Premios Goya 2016: 30 edición. **El Mundo**, Madrid, 7 feb. 2016. Cultura. Fotografía: Olmo calvo. URL: <https://bit.ly/3IgQYIY>

LOTMAN, Luri M. **La semiosfera II**: semiótica de la cultura, del texto, de la conducta y del espacio. Madrid: Cátedra, 1998.

METZ, Christian. **Psicoanálisis y cine**. El significante imaginario. Barcelona: Gustavo Gili, 1979.

MIRANDA, Eugenia. **Mujeres cineastas argentinas jóvenes**. 2006. Tesina de Grado (Graduación en Comunicación Social) - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2006.

MONJAS, Chusa L. Sonia Grande: La lealtad es fundamental en nuestro trabajo. Entrevistada: Sonia Grande. **Academia de Cine**, Madrid, 11 jul. 2017. Foto: Enrique F. Aparicio. DOI: <https://bit.ly/3LUllHc>

NADOOLMAN LANDIS, Deborah. **Diseño de vestuario**. Barcelona: Blume, 2014.

OBITUARY - Yvonne Blake, costume designer known for Superman. **The Herald**, Glasgow, 21 jul. 2018. Fotografía: Rubén Ortega. URL: <https://bit.ly/3IgEPnk>

PERIS Costumes. Lala Huete. Hermanas. Fotografía. **Pinterest**, 2008. URL: <https://bit.ly/3IkPQUD>

RIBEIRO QUILES, Alejandro. **Estudio de la función narrativa del vestuario en el cine: la creación de la identidad del personaje cinematográfico en el cine de Hollywood**. 2020. Trabajo Final de Grado (Grado en Comunicación Audiovisual - Grau en Comunicació Audiovisual) - Universitat Politècnica de València. Escuela Politécnica Superior de Gandía, València, 2020. URL: <http://hdl.handle.net/10251/150001>

SALTZMAN, Andrea. **El cuerpo diseñado: sobre la forma en el proyecto de la vestimenta**. Buenos Aires: Paidós, 2004.

SOL DEANGELIS, D. I. El vestuario, como especialidad identitaria en la construcción poética del personaje. **Escena Uno, Escenografía, dirección de arte y puesta en escena**, Buenos Aires, año 8, n. 15, p. 1-11, 2020.

TELLO DÍAZ, Lucía. La 'mirada femenina': estereotipos y roles de género en el cine español (1918-2015). **Ámbitos: Revista Internacional de Comunicación**, Sevilla, v. 34, p. 1-16, 2016. DOI: <https://bit.ly/3t0MiAn>

ZURIAN, Francisco A. (coord.). **Construyendo una mirada propia: mujeres directoras en el cine español. De los orígenes al año 2000**. Madrid: Editorial Síntesis, 2015.

ZURIAN, Francisco A. (ed.). **Miradas de mujer. Cineastas españolas para el siglo XXI**. Madrid: editorial Fundamentos, 2017.