

Cuerpos deseados y cuerpos despreciados: El Diseño de Indumentaria en diálogo con la teoría sobre monstruosidades

Fabiola Heredia

Doctorado en Antropología

Facultad de Filosofía y Humanidades, UNC

Resumen

En la ciudad de Córdoba en los últimos años han surgido ofertas de formación de Diseño de Indumentaria. Esta disciplina asociada directamente a la moda como sistema de relaciones, lenguaje y conjunto de tendencias propone en sus diferentes dimensiones (diseño específicamente, dibujo y moldería) el cuerpo deseado que “habitará en”, portará y lucirá determinada indumentaria.

Este cuerpo “representado” se presenta en el Diseño de Indumentaria perfectamente delimitado, con proporciones establecidas y “trucos” de *posturas* y *costuras* que permiten reproducirlo una y otra vez en el momento “creativo” de los diseñadores ante la concepción de cada nueva prenda. El objetivo es luego materializar la indumentaria y en este proceso “materializar los cuerpos”.

Pueden inferirse entonces en el proceso de diseño los atributos esperados de los cuerpos culturalmente aceptados. En un sentido más general éstas son las inquietudes a las que espera arribar un trabajo de investigación etnográfica que vengo desarrollando desde el año pasado.

En esta oportunidad el trabajo propuesto a ser presentado en la GT 43 busca relacionar y tensionar las perspectivas teóricas de los estudios que abordan las monstruosidades¹ con las notas de registro de trabajo de campo de la investigación en curso que realizo en una “carrera de diseño”. Se tomará como eje el propósito de ese campo de estudios que busca leer las culturas a partir de los monstruos que ellas generan, en este caso propongo leer las culturas a partir de los cuerpos que se diseñan desde la concepción de la indumentaria. ¿Qué semejanzas/diferencias

¹ Conocí este acervo teórico en el Seminario de Postrado “Sociología del cuerpo: la monstruosidad, dictado por el Dr. Jorge Leite Jr. en el Centro de Estudios Avanzados de la Universidad Nacional de Córdoba.

contienen los abordajes de los cuerpos más desdeñados/despreciados con aquellos cuerpos más deseados/promovidos culturalmente? ¿Cómo se conciben unos y otros?

Introducción

Acompañada de la preocupación de las metodologías de abordaje de investigación de los estudios sobre el cuerpo quedé ante la posibilidad de realizar un nuevo trabajo de campo. Pensar el objeto empírico, sobre todo en ámbitos donde el cuerpo del investigador entrará en juego, ya supone un recorte metodológico. Más aún cuando el cuerpo se constituye en el espacio de preguntas, descripción y análisis.

Así fue que opté por enfocarme en el proceso de formación en Diseño de Indumentaria. Me orienta la curiosidad por los modos de construcción del cuerpo socialmente “esperado”. Las imágenes de esas mujeres estilizadas que luego son reproducidas indefinidamente en las pasarelas, revistas de modas y en el deseo imperioso de quienes no fueron pensadas para esas prendas me llevó a preguntar ¿cómo es que son concebidos los cuerpos en el Diseño de Indumentaria?

Al comienzo del ciclo lectivo 2012 comencé a cursar la carrera de Licenciatura en Diseño de Indumentaria, haciendo explícitas mis intencionalidades en cada oportunidad ante la indagación de los motivos de mi presencia en esos espacios.

Es por ello que aquí les presento fragmentos de los registros de campo en donde mi propia producción también es sometida a la indagación. Desde una perspectiva metodológica parto de la importancia de incorporar en el propio investigador técnicas corporales que sean consideradas nodales al interior del universo indagado. Técnicas corporales en el sentido maussiano, es decir como la *forma en que los hombres, sociedad por sociedad, hacen uso del cuerpo en forma tradicional*. (Mauss, 1971,:337) En este caso se trata de un conjunto de técnicas corporales, específico al universo del diseño, que implican aprender a esbozar, bocetear, colorear, texturar, medir, cortar, pegar, coser, sulfilar, ceñir, moldear, y otras. Hacen a la formación del diseñador y la constitución y posterior materialización del diseño.

Tal como propone Loïc Wacquant en su etnografía del mundo pugilístico: *Nada mejor como técnica de observación y análisis que la inmersión iniciática en un cosmos e incluso la conversión moral y sensual (...) que permita al sociólogo apropiarse en y por la práctica de los*

esquemas cognitivos, éticos, estéticos y conativos que emprenden diariamente aquellos que lo habitan. (Wacquant, 2006:16). Lo que interpela al investigador a asumir una inmersión social que ahonde en los sentidos también desde la propia experiencia.

Por este motivo es que las notas de campo en este trabajo son algo más que notas, son bocetos, son figurines, que luego cobran sentido analítico y dinámico cuando son atravesados por los sentidos de los sujetos y las herramientas teóricas. Aquí estas notas entrarán en diálogo con el aporte de los estudios sobre monstruosidades dando cuenta de contrapuntos y continuidades entre lo considerado socialmente *monstruoso* y aquello considerado *bello*, polaridades que nos permiten leer la cultura en cada sociedad. Tomaré para ello algunas de las siete tesis sobre lo monstruoso elaboradas por Jeffrey Jerome Cohen (2000) en un intento de ejercicio analítico.

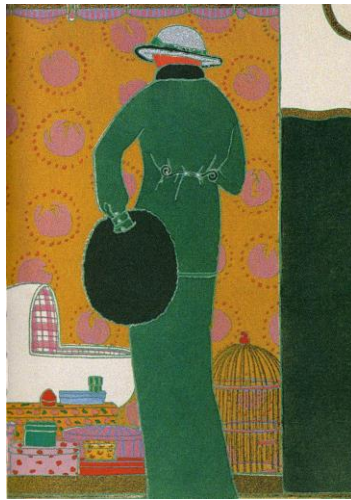
El cuerpo cultural

La Tesis I de Cohen sostiene que el *monstruo* como categoría social, nace en una encrucijada metafórica, es una corporificación de cierto momento cultural (Cohen, 2000). Tal así, el Diseño de Indumentaria va de la mano de la consolidación del sistema de la moda como sistema de relaciones y prácticas sociales en correspondencia con el vestir y sus usos. Fundamentalmente el siglo XX ha visto el surgimiento de este conjunto de técnicas que incluyen el aspecto “creativo” y el aspecto productivo en el proceso de construcción de las prendas.

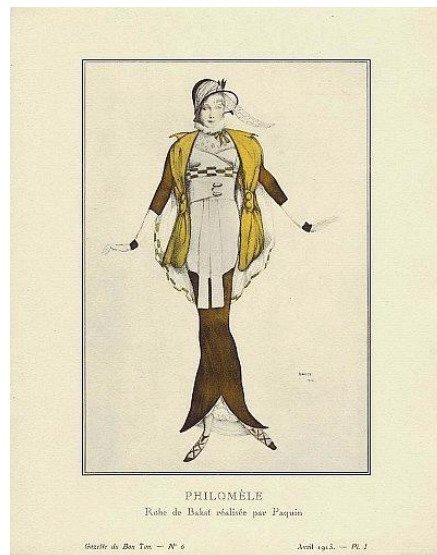
Así se irá moldeando la figura “ideal-ideada” asociada en particular a la modernidad y sus requerimientos. Esa figura “ideada”, aunque con variantes desde los bocetos de los pioneros del diseño hasta la actualidad, nos hablan de “lo femenino”, la individualidad, la preocupación por lo estético, la búsqueda por comunicar, el afán de reconocimiento, la inmersión en la sociedad de consumo y el dominio de determinados usos del cuerpo, entre otros aspectos. (Barthes, 1978; Bourdieu, 1990; Lipovetsky, 1990; Erner, 2005).

En el diseño uno de los modos de representación de la figura ideada es el *figurín* que se trata de un dibujo técnico de la “figura humana” en donde el diseñador plasma el diseño de las prendas vistiendo el cuerpo dibujado de la forma más detallada posible. En términos de Cohen sería la representación estilizada de la corporificación de determinado momento cultural. Ya que la corporificación/materialización para el diseño es el cuerpo moldeado y modelado por diversas estrategias donde la indumentaria cumple un rol principal. En el figurín como representación de

aquella corporificación puede anticiparse e inferirse el momento cultural/histórico del que se trate. El figurín tiene un efecto performativo en el proceso concibe y proyecta la aspiración de las prendas y del cuerpo que las portará. Para Cohen “*el monstruo es etimológicamente ‘aquel que revela’, ‘aquel que advierte’*” (Cohen, 2000:27). El figurín en el sentido de construir el cuerpo cultural aceptado es el que exhibe, expone, manifiesta al contrapunto de lo considerado monstruoso. Celebra una belleza construida, la belleza diseñada que idealiza la materialización en un cuerpo *figurado*.



Figurín acabado de Paul Poiret, traje sastre 1914. - (Baudot, 2008:41)



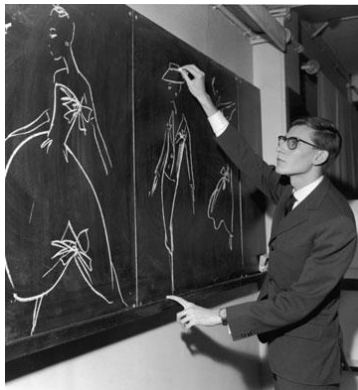
Figurín acabado de Jeanne Beckers (Madame Paquin) (1896 – 1936) – (Fuente: www.threadforthought.net, 2012)



Figurín de Pierre Balmain (1914 – 1982) – (Fuente: elmundoalreves10.blogspot.com.ar, 2012)



Figurín de Manuel Pertegaz (1917 - ...) – (Fuente: s/d, 2012)



Yves Saint Laurent (1936 – 2008) dibujando bocetos en pizarra – (Fuente: www.laeleganciadelascamalias.blogspot.com.ar, 2013)



Christian Lacroix (1951 - ...) – (Fuente: www.hanker.com, 2012)



Figurín de Arturo Elena (1958 - ...), ilustrador de moda. – (Fuente: www.arturoelena.com)

El figurín como redentor de las categorías

Ante los límites de lo que consideramos monstruoso, aun en la exotización, el rechazo y el asco afloran. El deseo de expulsar, sacar, correr la posibilidad de la indefinición a que nos expone el monstruo. Según la Tesis III de Cohen el monstruo es un mensajero de la crisis de las categorías (Cohen, 2000). Rechaza la categorización fácil como un modo de rehusar ser parte de un orden clasificatorio. De allí que perturbe.

En cambio en el figurín se condensa, aun en la exageración preestablecida de las formas, el afán de aprisionar las categorías: *delgado, delicado, esbelto, elegante*. Todas estas categorías asociadas a lo *femenino*.

Hoy estábamos en la clase de morfología (donde nos enseñan a dibujar la figura humana para terminar aprendiendo a dibujar figurines)... Sisi, mi compañera brasilera, dibujó orgullosa la figura de una mujer. El profesor se pasaba de escritorio en escritorio realizando las correcciones. Cuando llegó a Sisi le dijo: “Por favor sacale caderas a eso...”

Sisi le contestó decepcionada: “las mujeres tenemos curvas, a mí me gusta que tengan curvas. Este dibujo es como yo que tengo caderas anchas”.

Ante lo cual el profesor respondió: “Sacale caderas. Es simple: todo lo que no es esqueleto es adiposidad.” (Registro de campo, 2012).

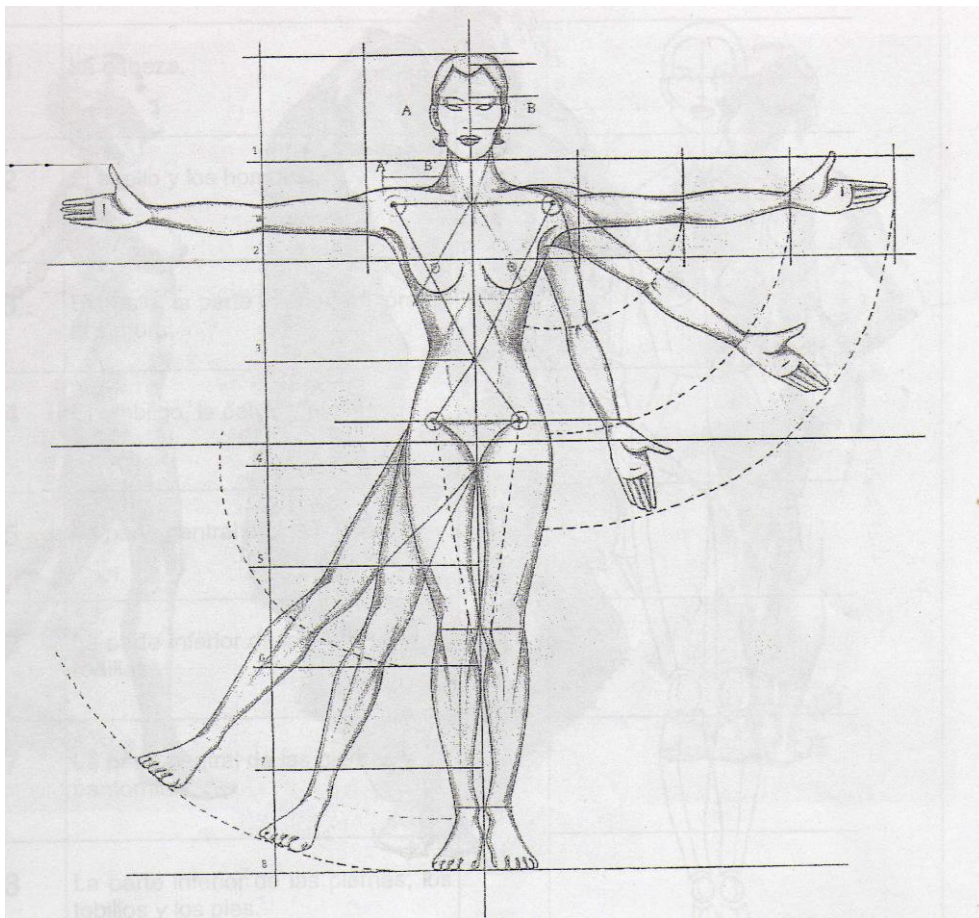
La forma no está suspensa en el figurín, está definida, aún con las variantes estilísticas de cada autor. El figurín es el redentor de las formas deseadas, de las categorías sociales esgrimidas del “deber ser” del cuerpo femenino. No puede ser cuestionado. Rápidamente se esgrimen toda clase de argumentos para sostenerlo. A diferencia del monstruo el figurín pretende un cuerpo que se encuentre central en el mundo de las categorías, aún en lo andrógino se presenta determinante, con intencionalidad de provocar la exaltación de la femineidad en el giro siguiente de tendencias en el mundo de moda. Coquetear con los márgenes es sólo provocación para consolidar las categorías dominantes en el pensamiento binario belleza-fealdad. Se está “aquí” o “allá”, no tolera la contradicción.

9 ½ cabezas

El figurín como representación del cuerpo deseado propone estrictas proporciones. La disciplina que se dedica a la enseñanza de las técnicas para dibujar los figurines de moda es la Morfología. En principio se enseña lo que se conoce como *el canon griego* en el que la figura humana es representada tomando como módulo la medida del largo de cabeza y se entiende que la altura *media* de un humano adulto es de ocho módulos. Del canon griego también se desprenden los

siguientes indicadores de “normalidad”: a) el eje central divide la figura por la mitad en la vista frontal y erecta, b) si se divide la altura del cuerpo en dos partes iguales, se observa que la cabeza y el tronco ocupan cuatro módulos y que las piernas se extienden en los otros cuatro, c) la longitud del muslo es igual a la de las piernas y d) la longitud del pie equivale a un módulo.

A lo largo del proceso de aprendizaje se enseñan además otras “recetas” para la representación del cuerpo humano tales como que el largo de la mano es igual al largo del rostro, es decir tres cuartas partes de la altura de cabeza y que al finalizar el tercer módulo se encuentra el ombligo y la parte más delgada de la cintura.



Canon griego de 8 cabezas – (Fuente: apuntes de Morfología I, Instituto Superior de Diseño y Arte)

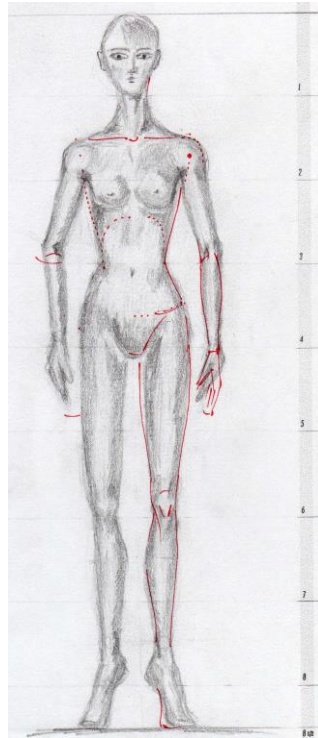


Ilustración en lápiz de la figura humana de 8 ½ cabezas con correcciones – (Registro de campo, 2012)

Luego de aprendidas estas reglas y su representación la figura humana dibujada se transforma en el figurín, esa figura ideal-ideada. El figurín entonces alarga entre los 9 ½ y 10 ½ módulos. Se tienen en cuenta las siguientes consideraciones: a) la cabeza posee prácticamente el mismo volumen, b) el cuello se ha alargado un poco, c) el tórax también es más ancho, d) los hombros son ligeramente más anchos respecto de la pelvis, d) la cintura se reduce levemente, e) la región pélvica se acorta subiendo la pubis, e) las extremidades inferiores se alargan con relaciones proporcionales entre los muslos y el busto y f) la longitud de los pies es proporcional a la altura del cuerpo. Además los pies se dibujan siempre extendidos como si estuvieran con tacos altos, el ½ módulo que se agrega corresponde a la altura de tacos.

Todas estas reglas construyen un cuerpo longilíneo, de esto se trata la *estilización* de la figura. Luego en los cuerpos de quienes modelan los diseños se busca reproducir esta imagen del figurín, por lo que el aprendizaje de poses por parte de las modelos es fundamental para generar la “ilusión visual” de que efectivamente el figurín es una realidad.

Toda alteridad consolidada en otras formas es el “afuera”, en su extremo donde según Cohen vive el monstruo.

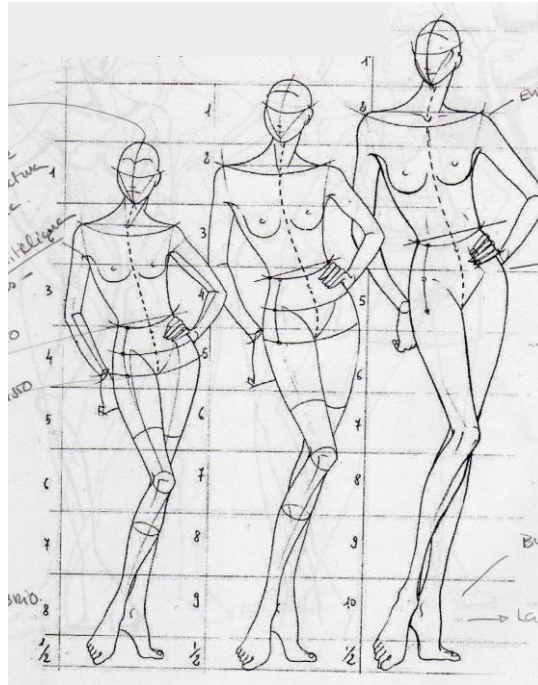


Figura humana con transformaciones para figurín de 9 ½ y 10 ½ cabezas. - (Fuente: apuntes de Morfología I, Instituto Superior de Diseño y Arte)

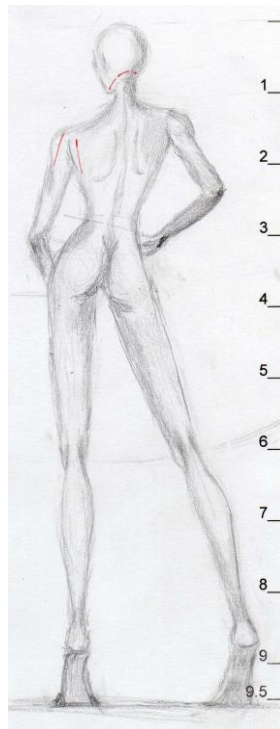


Ilustración en lápiz de la figura humana de 9 ½ cabezas con correcciones – (Registro de campo, 2012)

Así como el monstruo reside en las puertas de la diferencia según la Tesis IV de Cohen, colindando entre los márgenes y el afuera, la imagen ideal-ideada de la moda es el centro de la “mismidad” hegemónica y cultural. Lo demás es la alteridad que no interesa a los fines del diseño.

El figurín se convierte en política corporal que da forma a la materia. Esa política sobre los cuerpos actúa en forma subrepticia y dedicada para luego materializar las prendas y con ellas los contornos del cuerpo.

El cuerpo diseñado aleja lo imposible

La sistematicidad de la enseñanza de la técnica del dibujo de la figura humana estilizada remarca la pertinencia de las formas. En la búsqueda por alargar la figura y que dé la apariencia de “delgada”, además de las reglas de proporciones hay “trucos” necesarios que llevan a poner la atención justamente en las líneas verticales. El “ojo” de quien mira los diseños es entrenado para incomodarse ante lo “horizontal”, “estático” o “pesado”.

Expresa un manual de ilustración: “*confiar siempre en el ojo antes que en una normas previamente fijadas*” (Nunnelly, 2010). El *ojo* refiere a la mirada entrenada, domesticada, construida para percibir esas “formas erradas”. Aquello que nos dice que determinada forma “no está bien”, “es desproporcionada”, “algo le sobra”, o “algo le falta”. El ojo busca el detalle y luego lo percibe sin buscarlo. No admite por lo tanto cambios bruscos en las formas. Entonces hay cuerpos que ni siquiera podrían ser pensados. Cualquier cambio resulta una desviación de la forma. Las líneas sobre el papel no podrían llegar a lo monstruoso cultural, antes se es *deforme, irregular, amorfo, desproporcionado*, o simplemente *feo* (Registro de campo, 2012).

Algunos “trucos” propuestos para alejar la amenaza de lo *fallado*, son: “*las piernas superpuestas quedan mejor que separadas*” porque es mejor “*evitar un espacio ancho entre las piernas que queda algo extraño y no resulta agradable*” (Nunelly, 2010: 43); *es bueno que las rodillas no queden a la misma altura es preferible compensar con movimiento que las sitúe a diferentes alturas porque es agradable a la vista* (Registro de campo, 2012); “*la clave principal para obtener unas ‘piernas de moda’ es dibujar la parte superior (desde arriba de la rodilla) más corta que la inferior (desde la rodilla al pie), así creamos una línea bella, con proporciones*

armoniosas” (Nunelly, 2010 : 42); los brazos femeninos deben ser *más delgados, curvados, delicados* y con *manos pequeñas*.

Cada parte del cuerpo tiene sus reglas de proporción y sus “trucos” para ser aceptado en el diseño. Las “exageraciones” son permitidas siempre que sean compensadas con la sistematicidad de la aplicación de estos requisitos.

La Tesis V de Cohen sostiene que el monstruo es el policía de las fronteras de lo posible. La curiosidad por conocer lo monstruoso es siempre penada, más que recompensada. Hay un geografía oficial donde se puede transitar pero si nos movemos de allí nos arriesgamos a ser atacados por una patrulla de monstruos de frontera (Cohen, 2000). En el Diseño de Indumentaria la geografía oficial propone límites como trincheras ante el acecho de “lo imposible”. Esa geografía tiene su propia policía que es el *ojo* entrenado, capaz de percibir el error. Luego de esos límites no hay diseño, ni prenda posible, mucho menos un cuerpo que pueda usarla.

El cuerpo deseado

El figurín se convierte poco a poco en el cuerpo deseado. Aunque en la moldería también se trabaja con medidas “reales”, es decir con las medidas tomadas en los cuerpos, existen tablas de talles que imponen medidas a los usuarios de las prendas. Esas tablas responden a variados intereses, incluidos los de rentabilidad económica de aprovechamiento de los géneros textiles, por lo que en general distorsionan las medidas para exigir en el usuario talles más pequeños. El cuerpo quiere ser figurín. La estilización del figurín es llevada al cuerpo de las modelos que tienen una altura promedio de 1,75 metros y un peso entre 55 kg y 60 kg como *delgadez aceptable*². Además de apelar a recursos como el uso de géneros textiles; el trabajo sobre los mismos como pinzas, pliegues, recortes; las poses de las modelos; el maquillaje; y otros, también existen recursos tecnológicos que permiten la modificación de talles en las fotografías. Todo ello genera la posibilidad de un cuerpo que se desea como propio. El figurín deja de ser algo más que una representación de una ficción, insinúa entonces la representación de lo real. Una representación que se convierte en preferencia, gusto, deseo.

² Es posible encontrar en internet sugerencias de peso y la nominación asociada a las modelos según este peso: *high fashion* como *delgadez moderada*, *fashion* como *delgadez aceptable*, *glam* como *el peso normal* y *fitness* entre *el peso normal* y *la primera casilla de sobre peso*. (Página de la Agencia de modelos Booker, 2013)

Todos los recursos técnicos de los que dispone el diseñador cobran sentido cuando el cuerpo es hecho en base al figurín y al mismo tiempo el figurín ilustra la realidad de los cuerpos. El efecto performativo del figurín es contundente.

Según la Tesis VI el miedo al monstruo es una especie de deseo, en el diseño el deseo del figurín linda con el temor a lo inalcanzable: esas formas sinuosas, simétricas y estilizadas en un cuerpo femenino siempre juvenil. El deseo compite con las protuberancias del cuerpo y con la tozudez de sus formas. Los desbordes son inevitables y al mismo tiempo tienen que ser disimulados con gracia y espontaneidad. El temor de que el cuerpo inunde el espacio acompaña el temor del figurín de que el desparpamo de la corporalidad intimide a esa belleza lánguida socialmente construida.

Conclusiones

A partir de la propuesta de Cohen para leer las culturas a través de las nociones de monstruosidad de las sociedades, repasamos diferentes aspectos de las técnicas de representación de la figura humana del Diseño de Indumentaria. El *figurín*, la representación estilizada de la figura humana en el mundo de la moda, corporifica diferentes momentos culturales, de allí las variantes que pueden observarse en diferentes épocas y contextos.

El figurín es el redentor de las categorías sociales hegemónicas que construyen lo femenino. Protege afanosamente una noción de cuerpo femenino y brinda sosiego al temor de la irrupción de la fealdad desbordante de las formas. Esa imagen “ideal-ideada” se ubica en el centro ontológico de la mismidad hegemónica y cultural. Por fuera la alteridad de formas asoma amenazante y constituye “lo imposible”. Mientras tanto el figurín opera performativamente y “hace cuerpos” apelando a recursos técnicos sistematizados y consolidados. Esos cuerpos se hacen deseo y encarnan la búsqueda de la belleza escurridiza.

Es posible entonces leer en estas formas de representación inmersas en el proceso de formación de los diseñadores de indumentaria las nociones de cuerpo que luego se materializará, no con pocos esfuerzos. Lejos de la polisemia de lo monstruoso el figurín brega por lo unívoco de las formas y reproduce lecturas y usos culturales que trascienden holgadamente las técnicas que lo recrean y que la etnografía permite interpretar.

Bibliografía

- BARTHES, Roland – [1993] (2008) El sistema de la moda y otros escritos. Paidós Comunicación. Buenos Aires.
- Boudot, Francois – [2006] (2008) La moda del siglo XX. Editorial Gustavo Gili. Barcelona
- BOURDIEU, Pierre – (1990) *Alta costura y alta cultura*. En Sociología y cultura. Grijalbo. México.
- COHEN, Jeffrey Jerome – (2000) *A cultura dos monstros: sete teses*. En Pedagogia dos monstros. Os prazeres e os perigos da confusao de fronteiras. Auténica. Belo Horizonte.
- ERNER, Guillaume – [2004] (2012) Víctimas de la moda. Cómo se crea, por qué la seguimos. Editorial Gustavo Gili. Barcelona.
- LIPOVETSKY, Gilles – [1987] (2009) El imperio de lo efímero. La moda y su destino en las sociedades modernas. Anagrama. Barcelona.
- MAUSS, Marcel - (1971). Sociología y antropología. Editorial Tecnos. Madrid.
- NUNELLY, Carol A. – [2009] (2010) Enciclopedia de técnicas de ilustración de moda. Una guía visual completa con instrucciones paso a paso para su puesta en práctica. Editorial Acanto. Barcelona.
- WACQUANT, Loïc - [2000] (2006). Entre las cuerdas: Cuadernos de un aprendiz de boxeador. Siglo veintiuno editores. Argentina.