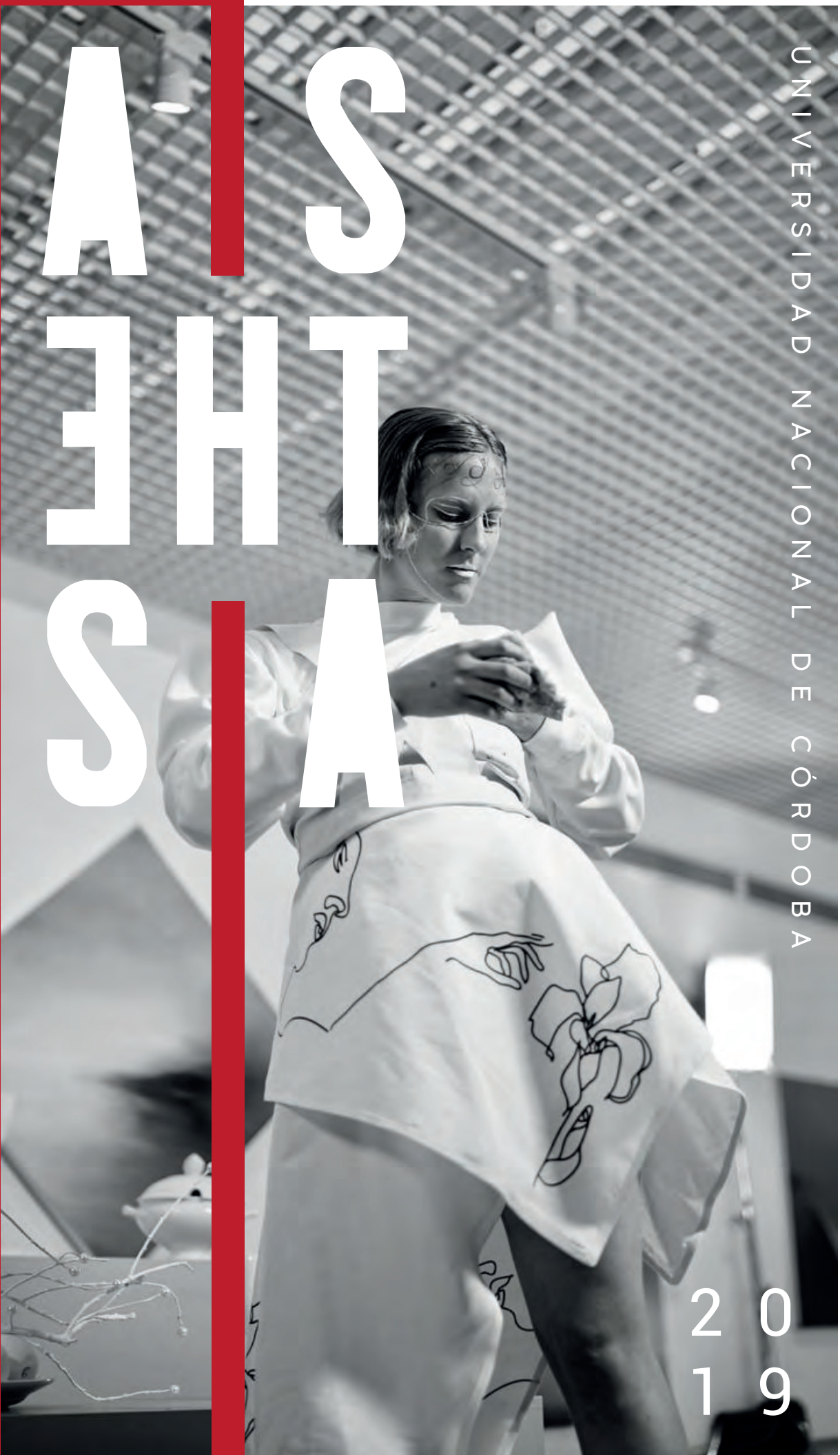


TRABAJO FINAL DE CARRERA

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CÓRDOBA

ARTS THE S

20
19



Fashion Film:
ensayando las características de
un género audiovisual emergente,
mediante la realización de
un cortometraje de ficción
en Córdoba.

A I S I A
S I S I A
E H T S I A

TRABAJO FINAL DE CARRERA
UNIVERSIDAD NACIONAL DE CORDOBA

20
19

ANA LARA
MARTÍN GASPARINI
JUAN MATÍAS SÁNCHEZ
MAXIMILIANO VILLAR
ASESORA: MARCELA YAYA

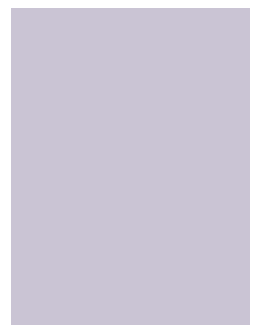
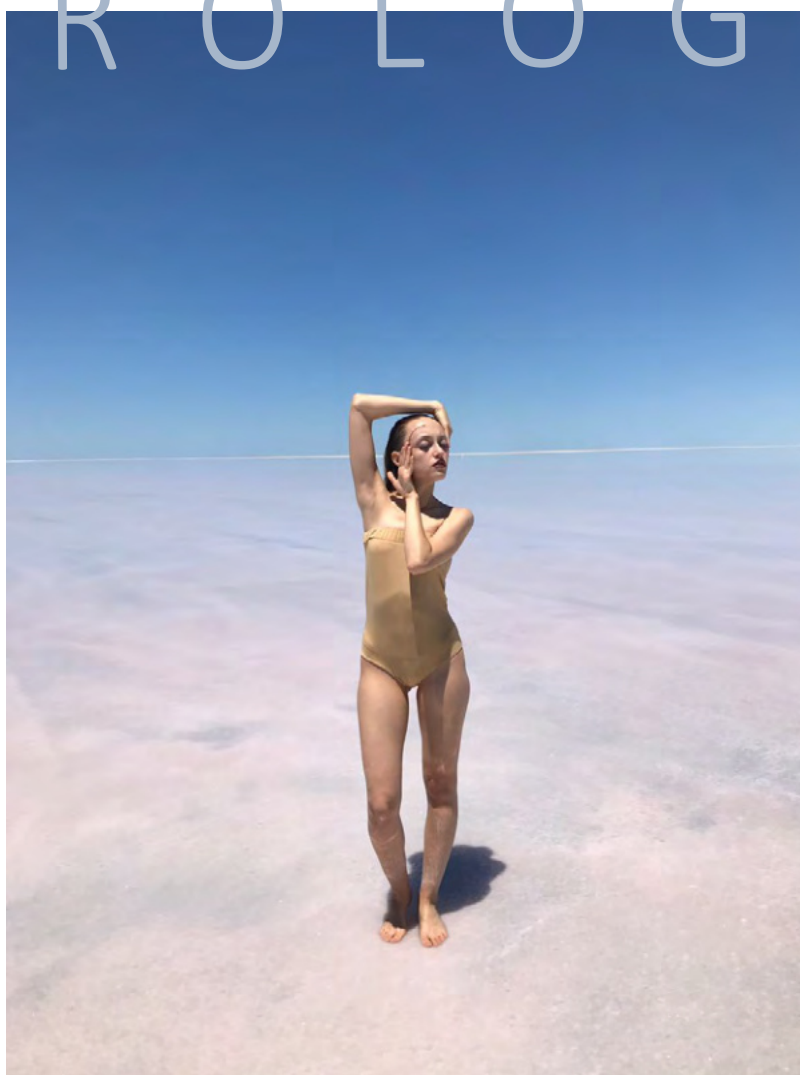


INDICCE



0 4	Prólogo
0 6	Introducción
0 8	¿Qué es el Fashion Film?
0 9	¿Es un género audiovisual?
1 2	Características del Fashion Film
1 4	El recorte del género
1 6	La moda como protagonista
1 8	El concepto: la piedra angular de un Fashion Film
2 3	¿Por qué un Fashion Film?
2 8	Objetivos Generales y Específicos
3 0	Aisthesis
3 1	Ficha técnica
3 3	Storyline
3 4	Sinopsis
3 6	Criterios Estéticos - Procesos
3 8	Dirección(de Arte)
4 4	Colección - Vestuario
5 6	Guion(es)
5 8	Fotografía(de Moda)
6 4	Mantra
6 8	Corte y Confección
7 2	Producción
7 4	Conclusiones
7 6	Bibliografía

P R Ó L O G O



Cornford escribe acerca de la amplitud del significado de aisthesis¹ y la define como un término que "abarca una amplia gama de significados, entre los que se hallan sensación, conciencia de objetos o hechos exteriores, sentimientos, emociones, etc.". Lo afirma cuando va a estudiar el citado pasaje en el que Teeteto (de Platón) responde a Sócrates, que el conocimiento no es otra cosa que aisthesis (Rojas Parma, 2015).

Nuestro cortometraje Aisthesia llega luego de un largo recorrido que comenzó en el 2016 con la idea de su directora, nuestra compañera Ana Lara, presentada en la cátedra de Seminario de Investigación Aplicada, cuyo propósito era realizar e indagar el Fashion Film como trabajo práctico integrador en la cátedra y a la vez como Trabajo Final de Carrera. A esta propuesta nos fuimos sumando les que hoy conformamos este proyecto. La idea en nuestro entorno académico sonó controversial, fuimos muy cuestionadas y, en menor medida para otros resultó resonante y novedosa; con el correr del tiempo fue solidificándose y madurando como objeto de estudio. Agradecemos el soporte de la institución, a las docentes de citada materia, al trabajo de les docentes del Programa de Apoyo y Mejoramiento a la Enseñanza de Grado (PAMEG), a nuestra Asesora que fue guiándonos e interpelándonos durante el recorrido, y por supuesto, a la ayuda incondicional de nuestras familias, colegas y amigos.

Es gracias a nuestro transitar por la carrera y las prácticas realizadas que nos inclinamos siempre a apostar por la construcción de un cine local, regional y nacional que boga por la experimentación, que busca formas que oscilen entre lo clásico y lo experimental, que arriesgue desafíos en pos de crecer como cineastas, como artistas, llevando este ímpetu al plano profesional en el futuro. Este TFC refleja también nuestro interés en ofrecer un antecedente de esta búsqueda y conocimiento en construcción a la comunidad de artistas audiovisuales y académiques del cine que navegan en mares de sensaciones y a la vez reflexionan.

¹ Estético, tomado del griego αἰσθητικός (aisthētikós) 'susceptible de percibirse por los sentidos', derivado de αἴσθησις (aisthēsis) 'facultad de percepción por los sentidos' y éste de αἰσθάνεσθαι (aisthánesthai) 'percibir', 'comprender', 1.a doc.: Acad. 1884, no 1843. (Corominas, 1983, p.429)



INTERLOCUCIÓN

Aisthesia es un Fashion Film². Se trata de un cortometraje ficcional simple en cuanto a su estructura, segmentado en actos. Pero es a través de su estética con acento en la fusión del cine y la moda que busca la mirada activa de le espectador, con el fin de suscitar su reflexión y emoción. En esta hibridación de lenguajes, disciplinas y saberes es que discurre su temática un tanto autorreferencial, inspirada en la moda como fenómeno cultural y constructo de identidades. Tres chicas, tres distopías, hastiadas de lo impuesto escapan, se encuentran en un gesto de sororidad para luego descubrir su lugar en el mundo.

Esta reflexión escrita se estructura en dos partes. En la primera, damos cuenta del recorrido desde el surgimiento de la idea dialogando con distintas voces. Como se trata de una fusión, oscilamos entre: aquellas focalizadas en el saber práctico, en el métier legitimante, tanto en la creación de la moda como en el hacer del FF; como así también en quienes reflexionaron sobre la hibridación de lenguajes en el audiovisual. Nuestro desafío es exponer al FF como un género emergente, en construcción.

² De ahora en adelante FF, para singular y plural.

Tomamos los aportes de la realizadora Marie Schuller (2017) quien indaga sobre los orígenes y desarrollo del FF. Su visión sobre este nuevo medio se constituyó en una valiosa referencia y guía motivacional que atraviesa todo el trabajo. Problematicando nuestro tema, revisitamos concepciones de género cinematográfico para pensarlo como una herramienta que posibilita la práctica y así poder emprender nuestro cortometraje, detectando características y recurrencias en el FF, reflexionando en las distintas instancias de la realización, enmarcándola en lo que Borgdorff considera investigación en las artes (2009). Además, el antecedente analítico de la Mgstra. Verónica Fiorini (2016) nos resulta clave, porque escudriña los detalles de una obra particular y en ese proceso tenemos una guía de cómo emprender reflexiones en la hibridación cine y moda. Así llegamos a establecer nuestros objetivos. Para alcanzarlos y fundamentarlos, tanto en la práctica, su reflexión y *exégesis*, incorporamos una perspectiva que no solo nos dispuso a estar atentos sobre el estatuto actual de estas esferas, en tanto industrias y artes, fusionándose en otro lugar, en la *heterotopía* donde se manifiesta y diluye este fenómeno estético (Vattimo, Oliveras, 2018); sino que nos ayudó a tomar posición

junto a otras voces que resisten ante los prejuiciosos embates hacia el fenómeno cultural de la moda vista como mera banalidad o de vacío interés artístico académico (Steele, Fiorini, López y Tuozzo).

En la segunda parte, exponemos el proceso creativo de Aisthesia en relación a sus criterios estéticos. La *deconstrucción* que Fiorini adopta de Derrida en el análisis, nosotros también la adoptamos en tanto actitud crítica para la realización, como si de un método se tratara, fue clave no solo en nuestro posicionamiento sino para las elecciones estéticas de las áreas y la toma de decisiones, donde todo debía ser interpelado y ensayado. Este segundo segmento continúa narrando la experiencia, exponiendo el ímpetu vertido en el transitar realizativo, incorporando más voces pero sin dejar de dialogar con las previas, con vista a complementar la idea del FF como género emergente; es de esta manera cómo entendemos la *resonancia* en la escritura de las artes (Arias, 2010).

¿QUÉ ES UN FASHION FILM?

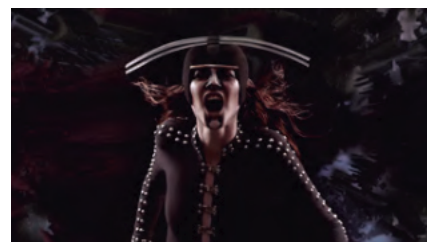
Esta pregunta siempre estuvo acompañada con una marcada expresión de intriga o sorpresa en los rostros de nuestro entorno académico, cuando contábamos qué íbamos a emprender como TFG. ¿Qué es un FF? ¿Es un género? ¿Es una publicidad? ¿Cuál es la necesidad? ¿No es algo muy banal? Nuestras respuestas fueron variando, precisándose, complementándose a medida que fuimos indagando sobre el tema. No obstante, a veces resultaba más simple o tentador decir que la respuesta estaba en las narices del mismo binomio: Fashion Film. Cine y Moda o Cine-Moda. Repasamos algunas de las definiciones o ideas aportadas por distintas voces que creemos oportunas como conjunto, como cosmovisión que guía nuestro trabajo.

El director del festival Madrid Fashion Film Festival, José Murciano, lo define de la siguiente manera:

Un buen FF debe tener una estética cuidada (heredera de la fotografía de moda), ritmo narrativo y un punto de inflexión, algo que lo haga memorable; pero sobre todas las cosas, es importante que tenga un buen concepto detrás. Creo que también ha de ser fresco, espontáneo, divertido y hasta sorprendente, debe ser más sensorial que persuasivo, ha de interpelar las emociones, y aun teniendo un componente comercial, abogar por el arte y la experimentación (Parga, 2014).

Otra manera de abordar y pensar el FF que nos resulta tanto radical como empática, más adecuada al calor de los acontecimientos en la gestación del incipiente FF, que incluye y dialoga con la información investigada para este trabajo, puede resumirse en la siguiente cita de Marie Schuller, fotógrafa y directora de cine especializada en FF (2017):

Realmente no sabemos que es un FF, pero yo lo que les sugiero es alejarnos de esa pregunta y justamente disfrutar de todo este ímpetu, esta transición que sigue evolucionando todo el tiempo. Una vez le pregunté a Nick Knight que era el FF, y él me respondió: 'El FF es una película que tiene a la moda como el protagonista principal, y si me preguntas, qué es lo que hace a un buen FF, te responderé que la buena moda hace un buen FF'.



SHOWstudio: House of Flora A/W 2013 (Schuller M., 2013)

¿ES UN GÉNERO AUDIOVISUAL?

Si bien esta segunda pregunta inicia nuestro planteo del problema en el proceso de nuestro anteproyecto, sabiendo que impulsa respuestas clausuradas, maniqueas, viene a colación de la primera y no pudimos evitarla. Nos vimos obligados como estudiantes de cine a pensar si estábamos ante un nuevo género cinematográfico o audiovisual, pero sin dejar de lado la sugerencia de Schuller de disfrutar el FF, nos adherimos a ella como un hilo motivacional en todo el desarrollo de nuestro TFC. También advirtiendo que hay voces que continúan la discusión sobre el mismo concepto, como expresa Edward Buscome en Triquell (2012) “*Género* es un término muy empleado en la crítica cinematográfica actual; sin embargo, no hay demasiado acuerdo sobre lo que significa exactamente o si el término tiene algún sentido en absoluto”. Aun así luego de las pesquisas iniciales, necesitábamos arriesgar y ensayar una definición tutora de FF, concisa, que nos sincronice como grupo, que oriente nuestra práctica realizativa, un punto de partida a escribir en el anteproyecto. Acordamos en ese entonces que se trata de un género audiovisual caracterizado por cortometrajes cuyo propósito es la difusión y publicidad de moda, sean de marcas corporativas u originales de diseñadore. Desde el mercado independiente, se busca trabajar el mismo concepto artístico del diseño de indumentaria sin necesidad de valerse de la publicidad ni del respaldo de marcas consolidadas.

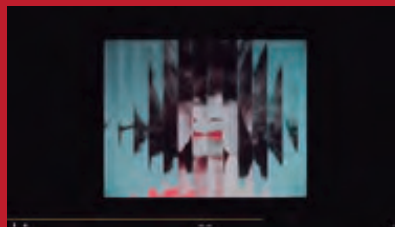
Por ello partimos del género cinematográfico sabiendo que aporta herramientas de clasificación y categorización de películas, de audiovisuales de todo tipo y son funcionales al análisis, a la crítica y al marketing de estos mismos. Hay muchas categorías y subcategorías disponibles para clasificar a los filmes, de diversas auteres y críticas a lo largo de los ciento veinte años que lleva evolucionando el cine. Algunas de estas clasificaciones pueden ser según su tipo de enunciación para con le espectadore: ficción, documental, ensayo (Bordwell, Thompson, 1995); según el esquema artístico-productivo, en donde le directere realizadore pasa a ser le autere creative y no las entidades involucradas en su desarrollo y producción (Bazin, 2008); según los personajes y los elementos que rodean a la narrativa: comedia, acción, terror, drama; según las subcategorías y fusiones de las anteriores: comedia romántica, terror psicológico, bélica y anti-bélica, entre otras (Field, 1979). No solo se puede caracterizar a un film por sus aspectos narrativos y temáticos, sino también se puede categorizar gracias al resultado final del producto, es decir, según su duración: largometraje, medimetraje, cortometraje; según su presupuesto: alto, medio, bajo; según su plataforma o soporte: cine, televisión, virtual, internet, celular; según su target demográfico: adultes, niños, adolescentes, público general.

Ya durante el proceso de realización del cortometraje y más aún en este momento de reflexión y reescritura, pensamos en la necesidad de interpelar esa primera definición, nos volvimos a preguntar si estamos ante un género cinematográfico, ya que todavía el FF no cuenta con un corpus teórico que lo avale como género propiamente dicho dentro del lenguaje cinematográfico. Aun así, hemos detectamos que las nociones utilizadas para explicarlo provienen de espacios que desde la práctica lo legitiman y se basan principalmente en hacer alusión a un fuerte contenido estético audiovisual y a su dirección artística. Además advertimos, que insistir en definir al FF como género cinematográfico, hacer un análisis teórico taxonómico profundo sobre esta fusión, es una tarea muy compleja que escapa al objetivo de nuestra práctica. Aun así rescatamos, que pensar al FF desde el interrogante del género audiovisual como si fuera una lupa, nos dio un punto de partida para emprender el TFC, detectando motivos recurrentes y característicos sobresalientes no solo para las cuestiones narrativas sino también las concernientes a la producción. El género pensado como herramienta que habilita la práctica.

Pensemos en toda la discusión que el FF aún puede y debe suscitar para ratificarse como género. No obstante, recomendamos ensayar y comenzar a pensarlo recurriendo a ideas más actuales acerca del género cinematográfico. Jaime Correa, quien investigó en marco de doctorado otro género híbrido, el *road movie*, se propone revisarlo y esbozar una definición cambiando concepciones rígidas o esencialistas por propuestas más dinámicas y situadas del género vinculando estudios socioculturales (2006, p.270), en palabras del autor “De ahí que los géneros cinematográficos no puedan ser estudiados como si se tratara de categorías ‘impermeables’ o formas fijas, ya que su forma y funciones son siempre dinámicas” (p.275).

Es así que hoy opinamos que el FF es un género *emergente* y ello agrega complejidad de análisis, debe tener un tiempo de reposo antes de emprenderse tal tarea clasificatoria, como expuso Schuller (2017) respecto a la fotografía de moda, a la cual le llevó más de medio siglo para comenzar a reconocerse como una forma de arte y no una mera técnica comercial. No fue hasta la década del 50 del siglo pasado cuando íconos de la fotografía de moda como Erwin Blumenfeld o Guy Bourdain comenzaron a experimentar con la moda en movimiento produciendo ejemplos tempranos de FF, pero que no encontraron su lugar de recepción incluso hasta en la actualidad. Del mismo modo lo expresa la doctora en Historia Valerie Steele, directora y curadora del Museo del Fashion Institute of Technology de Nueva York y referente ineludible de los Estudios de Moda:

“A medida que la fotografía de moda recibe mayor aceptación como forma de arte, la moda propiamente dicha parece seguir sus pasos. Este tema también nos recuerda que la moda involucra imágenes además de objetos” (2019, p.40).



Experimental beauty films (Blumenfeld, 1958 y 1964)

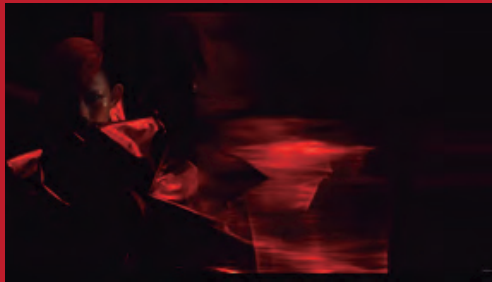
C A R A C T E R Í S T I C A S D E L F A S H I O N F I L M

Hoy nosotros podemos decir luego de nuestra experiencia ensayista que las características principales de los FF son: tienen generalmente una duración que los encasillaría en cortometrajes de 3 a 5 minutos, con fines publicitarios dada la importancia de la vestimenta o producto, de su diseño y concepto, con una fuerte impronta de autere (ya sea comisionado por una compañía o de diseñadere independiente), distribuidos en plataformas digitales especializadas de internet, redes sociales y en festivales especializados, con un interesante desapego de las estructuras narrativas y estéticas de género, de libertad temática pero asociada a la moda como principio, y muchas veces se asimilan más a videos experimentales o ensayos que a meras ficciones.

El hincapié en nuestro discurso es destacar la importancia de la colección-vestuario. Es el proceso creativo que conlleva la fusión del cine con la moda, con el fashion show, que hace que el FF se destaque y construya su propia identidad de género. No se trata solamente de un video experimental o videoclip (si el sonido predominante fuera música, caso que se da en muchos FF) aunque muchas veces compartan características, ya que el énfasis está puesto en el producto, en la colección-vestuario y en el concepto que les auteres crearon para ella. Un ejemplo es el energético FF del británico Gareth Pugh, en colaboración con el reconocido fotógrafo de moda Nick Knight creador de la compañía SHOWstudio; en una clave experimental el foco sigue siendo exponer la colección primavera-verano 2018. Por otro lado, no toda realización que se destaca por su

vestuario es un FF, porque hay que tener en cuenta qué es funcional a qué. En un FF todos los elementos del lenguaje cinematográfico (fotografía, sonido, luz, montaje, planos, producción, etc.) son funcionales a la colección-vestuario o producto; en cambio, en muchas otras producciones en las que se destaca el vestuario, es generalmente éste el que es funcional a, por ejemplo, la narrativa; permitiendo en este caso apelar a las clasificaciones de género correspondientes: bélico, de época, futurista, etc.; pero a nuestro entender no se acercarían al incipiente género de FF. Como el cortometraje de época *Once Upon A Time...* (Lagerfeld, 2013) escrito y dirigido por el “káiser de la moda” Karl Lagerfeld, director creativo de la firma Chanel, para conmemorar los cien años de la firma. Recrea la atmósfera francesa de la *Belle Époque* en 1913 cuando la icónica Coco Chanel abre su primera tienda en Deauville, en una narrativa cinematográfica clásica, cuyo vestuario de época se destaca para exponer de dónde abrevaron los diseños más icónicos de la creadora (Phelan, 2014).

Aun así, este cortometraje de 14 minutos, deja leer en su vestuario mucho del concepto que Lagerfeld lleva a la colección *cruise* 2013-2014.



Gareth Pugh S/S 18 (Pugh, Knight, 2018)



Once Upon A Time... (Lagerfeld, 2013)

Una perspectiva estético filosófica para abordar nuestro problema de estudio y pensar en el origen de este incipiente género, en una sociedad tecnológicamente avanzada, se proyecta en que el potencial de esta nueva forma artística se cuele en un terreno híbrido o múltiple, en la *heterotopía* que conforma hoy el mundo del cine y la moda, en que el fenómeno estético va expandiendo el canon a territorios tradicionalmente no artísticos como el de la publicidad, la moda, el diseño industrial y sus recepciones (Oliveras, 2018, p.326):

El lugar del arte se diluye hoy en los lugares del arte. No hay ya un lugar para él desde el cual se proyecte la utopía (no lugar). Pasamos entonces de la utopía a la heterotopía (otro lugar), a la multiterritorialidad del arte y del fenómeno estético (p.326)³.

Entonces, es en el seno de estos lugares concretos de práctica y recepción, ya sean virtuales o no, en la época del streaming vía internet, que podemos encontrar elementos originarios del fenómeno. Para Marie Schuller, en su conferencia *Fashion Film: Origen, Desarrollo y Futuro de un nuevo medio* del Buenos Aires International Fashion Film Festival a la cual asistimos; no fue hasta 1980 aproximadamente con la fotografía de moda que se dio un acercamiento a un campo común entre moda y cine. Finalmente en el 2011 se explicitarían las pautas que delinearán a estos cortometrajes y se crearía el primer Festival Internacional de Fashion Film en Berlín (BAIFFF, 2017).

Fue oportuno mirar en las bases y condiciones del festival de Berlín, en el llamado a participar del concurso 2017 se convoca a la comunidad creativa de cineastas, marcas, diseñadores, productores, agencias y también estudiantes. “Haciendo foco en el estilo de vida, la belleza y la moda, se curan producciones cinematográficas bien realizadas, basadas en un concepto sólido y de atractivo emocional” (BFFF, 2017), pudiendo ser encargadas por marcas o medios. Hoy el BFFF evolucionó a Berlín Commercial, una expo dedicada a reunir en conferencias y rondas de negocios a creadores de la industria del cine comercial especializados en publicidad, video musical y FF, donde alegan que el producir por siete años el BFFF les dio el conocimiento y una vasta red para reforzar la idea de cómo debe ser un festival (“Berlin Commercial”, s. f.).

³Las cursivas son de la autora.

Hoy en día existen varios festivales internacionales de FF en distintas ciudades capitales del mundo de la moda: Berlín, Madrid, Milán, México, Buenos Aires. Continuamos analizando las Bases y Condiciones de dichos festivales donde aparecen algunos puntos en común respecto a lo estético, temático, formal y técnico, que tuvimos en cuenta también para realizar nuestro FF. En cuanto a las características estético-temáticas notamos que no hay una preocupación por encorsetar el incipiente género, sino que apelan a piezas audiovisuales de temática libre pero siempre vinculadas al imaginario de la moda, al diseño de moda, que respondan a valores artísticos, a la fuerte experimentación para lograr un concepto o estilo que como dice Schuller “comunique el lenguaje de la moda” (2017). Respecto a lo técnico, se solicitan cortometrajes con un máximo de duración de entre 15 a 30 minutos, pero algunos festivales como el de Madrid no limitan este aspecto (MFFF, 2016), Full-HD o Ultra-HD en su resolución y alta calidad de compresión, subtítulo en inglés en caso de presentar diálogos o textos, son las especificaciones comunes.

Otra de las características fundamentales de este nuevo género es su soporte: si bien los films son exhibidos en la pantalla grande de festivales, algunos en cines y otros en TV, los medios principales que los alojan son las plataformas en internet (Nowness, Not Just A Label, etc.) y las redes sociales cada vez más accedidas desde los móviles.

El BAIFFF agrega un acento llamando a artistas emergentes, promoviendo la experimentación en el entrecruzamiento del cine y la moda, seleccionando producciones que apuesten a “la innovación, la creatividad, la estética y/o el mérito artístico del Fashion Film” (2017). El Mexico Fashion Film Festival en sus llamados hace hincapié en la comunidad creativa independiente y Luisa Sáenz en su dirección, pone el tono en apoyar el talento local profesional y amateur de las industrias creativas nacionales que a través del FF reflejen “su creatividad y constante búsqueda por la experimentación, elementos que mantienen a la industria del cine y la moda en evolución” (Pérez Irigoyen, 2017).

Sintetizando esta pesquisa, con fines publicitarios, comisionados por una empresa o marca de la industria afín, o por otro lado, como herramienta de comunicación de una diseñadora, artista o creativo independiente, desde los festivales alientan y promueven la experimentación y la innovación en el emergente FF. Esto se nota al visionar los trabajos seleccionados o premiados por estos festivales, en los que percibimos una distancia de lo que son estructuras narrativas clásicas de género y muchas veces inclinándose a videos experimentales o ensayos. Es en estas claves que notamos la evolución de esta nueva heterotopía y el fluir del fenómeno estético.

Olivier Gerval (2008), fundador y director de la escuela de arte y diseño *C-6-12*, hace un breve pero certero recorrido histórico de la moda y sus puntos de inflexión durante el siglo XX y arriesga que hoy con la globalización de la industria textil y las exigencias del mercado, tres pilares son fundamentales en los oficios de la moda: creatividad, control de imagen y comercialización son las variables de los diseñadores estilistas (p.10). Bases similares requerimos los realizadores audiovisuales al trabajar en nuestra órbita; entonces, creatividad y concepto son los ponderables que deben transferirse y compartirse entre estos dos campos que buscan un lenguaje común. “El concepto, en la cultura de la

LA MODA COMO PRO- TAGO- NISTA

moda, es una síntesis, tal como lo presentía Kant en todas las artes en general (...) sin un concepto sólido, no hay representación visual que pueda comprenderse bien” (p.84)⁴.

Hay muchos puntos para interrelacionar y cruzar en el análisis entre estos dos campos, en este nuevo pero sólido binomio estético, pero también hay claves para inspirarse al momento de la creación y poder plasmar un concepto, creativamente; por supuesto tomamos algunos de estos puntos para la realización de nuestra ficción y los expondremos más adelante en la sección de criterios estéticos. Damos un ejemplo, en la mayoría de los FF no hay énfasis en el uso del registro de sonido directo, si bien hay un fuerte diseño sonoro para la posproducción y una

composición musical original, muchos carecen de diálogos, como en el cine *mudo*, “gesto que es muy propio de los desfiles (que sólo presentan música) en donde los cuerpos-modelos nunca se expresan con la palabra y sí con la caminata o ciertos gestos actorales” (Fiorini, 2016, p.46)⁵. El FF *SNOWROAD* (Bergande, Plodek, 2016) que se llevó la medalla de plata en la categoría de mejor música original en el BFFF del 2016 es una buena ilustración de ello, donde el personaje camina por el centro de pasillos y veredas de la ciudad incorporando gestos y poses de pasarela, también lo es por su montaje en cadencia con la música y fue alojado en la plataforma Vimeo con el título *DNNS - SNOWROAD (FASHION MUSIC VIDEO)* dejando en claro entre paréntesis el trinomio que fusiona las disciplinas.

⁴Los paréntesis son nuestros.

⁵Los paréntesis son de la autora.

Asimismo, para la periodista especializada Anne-Celine Jaeger, que analiza el vínculo de la originalidad creativa con la industria de la moda en base a las voces de sus protagonistas, el objetivo principal de un desfile de moda es brindar una experiencia emocionante, aparte de destacar y difundir la colección e identidad del diseñador (2009, p.184). Bajo esta mirada consideramos que el fin de un FF también es el de impactar y tratar de emocionar al espectador cadencia con la música y fue alojado en la plataforma Vimeo con el título *DNNS - SNOWROAD (FASHION MUSIC VIDEO)* dejando en claro entre paréntesis el trinomio que fusiona las disciplinas. Sobre esta búsqueda y lo que hoy persiguen los FF, Marie Schuller (2017) expresa:

Estoy segura de que si piensan en las piezas que se exhiben en los festivales, seguramente no se van a acordar de las que muestras a la chica sentada con cara de aburrida en el estudio, sino de algunas que tengan una narrativa y que transmitan un mensaje claro. Esto lleva a una necesidad de autenticidad.

El juicio de autenticidad, el mensaje, lo simbólico, suscitarán en le espectadere, como así también la interpretación y aprehensión de un concepto expresado o vehiculizado por una narrativa “híbrida”, mixta, de las disciplinas, como observa Fiorini (2016):

El diseño de indumentaria se apropia y se fusiona con el medio del lenguaje cinematográfico para resignificar sus lineamientos narrativos como relato en una hibridación medial constituyendo en parte cine y desfile al mismo tiempo, redefiniendo sus respectivos regímenes de creencia (p.43).

Estas exploraciones constituyen nuestro objetivo y para ello decidimos trabajar el FF situados en un punto intermedio del amplio espectro que se da entre la narración clásica cinematográfica de ficción y el audiovisual de experimentación, a la vez hibridando con prácticas narrativas de los otros soportes o medios: el fashion show o desfile, la fotografía de moda y la imagen digital. Ésta y otras elecciones fueron posibles también gracias a que Ana Lara, integrante de este TFC y directora de nuestro cortometraje *Aisthesia*, irrumpió con la idea motivada por vincular los ámbitos de estudio, ya que paralelamente a su formación en la Lic. en Cine y Tv egresó como Diseñadora de Indumentaria en Córdoba, y así pudimos poner a la moda en el centro de atención, como protagonista en nuestro cortometraje, creando la colección-vestuario.

EL CONCEPTO: LA PIEDRA ANGULAR DE UN FASHION FILM

Como expusimos, más allá de la libertad estético-temática, se trate de un encargo de marca o no, el tema que engloba en los FF sigue siendo la moda como mantra, la que suscita reflexiones en les realizaderes para comunicar el statu quo de ésta, expresar la visión de la belleza, la estética y el estilo de vida. Por ello es que la concepción de la colección-vestuario en piezas auténticas de diseñadere y su presencia en la pantalla, su énfasis en el audiovisual, es otro de los puntos fuertes que fusionan y amalgaman el cine y la moda donde el concepto que fue trabajado para la colección comulga, se complementa, dialoga con el concepto y la estética pensada para la pieza audiovisual, pero siempre uno suscita al otro, sintetizándose en uno orgánico al final. Y repetimos, hay que tener en cuenta qué es funcional a qué. Respecto a esto, Fiorini reflexiona sobre moda, cuerpo, cine y sus intersecciones en tanto medios de la imagen, escudriñando el FF MUTA que la realizadora salteña Lucrecia Martel (2011) escribió y dirigió para la firma MIU MIU de Miuccia Prada, concluyendo:

La experiencia del corto de Martel para Prada no puede concebirse como un diseño de vestuario realizado especialmente para un cine de autor en tanto la vestimenta no acompaña sino que protagoniza la escena a la par de la acción cinematográfica. Es decir que las prendas de la marca no ayudan a contar la historia sino que *son* la historia. Existen dos universos narrativos que se entrecruzan en un nuevo lenguaje híbrido que abraza tres campos simultáneamente (2016, p.48)⁶.



MUTA (Martel, 2011)

La autora a su vez adhiere a la *deconstrucción* de Jacques Derrida como pensamiento válido para poder mirar y comprender el horizonte de posibilidades que habilita el cruce de medios (p.48). Es así que podemos pensar al FF como paño generoso para analizar y a la vez realizar propuestas diversas, algunas con más énfasis en lo experimental o ensayístico; o puede ser el caso donde el concepto elegido para el audiovisual tiene preeminencia por aquel que dio origen a los productos de diseño.

⁶ La cursiva es de la autora.

Un pequeño ejemplo: si bien en los tradicionales créditos de una película se ponderan méritos, se jerarquiza, se mapea la producción, su lógica y su diseño, también se los puede pensar como una ruta que infiere cuestiones y decisiones particulares. Es célebre el caso en el que Orson Welles comparte la placa con el director de fotografía Gregg Toland en los créditos del film *Citizen Kane*, ubicando a este rol bajo justamente una nueva luz (Ettedgui, 1999). En los créditos de *MayFly* (Hurdeman, 2016), un FF “asombrosamente extraño” acorde a la plataforma especializada Nowness (“Mayfly”, 2017) y premiado al mejor nuevo talento en la tercera edición del MFFF, se opta por especificar “Designs & Fashion Concept” - Lies Scheps” y seguidamente “Film Concept & Direction - Femke Huurdeman”, ilustrando la opción de dejar firmado el aporte de dos mentes creativas de distintas disciplinas, de dos conceptos. Quizás en un futuro estas estrategias influyan en la manera de juzgar, curar y gratificar estas piezas en los festivales. Otro ejemplo más cercano: para nuestro TFC, si bien el punto de partida fue la creación de la colección-vestuario, la idea de emprender un cortometraje, un FF, emergió antes en la directora. Sin embargo, ilustrando con casos no queremos caer en la operación reduccionista de hacia qué esfera o disciplina se tironea el concepto. “Si no es posible hallar la imagen justa, ¿todavía es posible albergar la pretensión de encontrar la palabra justa?” (Provitina, 2014, p.69). Son varias las aristas a pensar sobre el FF y las voces que se están expresando; la directora y fundadora del Mexico Fashion Film Festival, Luisa Sáenz, dialogando con Marie Schuller sobre FF, le dijo que para ella, el primer FF es *Danse Serpentine*, producido en 1896 por los hermanos Lumière (Schuller, 2017); fascinante, ¿no?



Citizen Kane (Welles, 1941)



MayFly (Hurdeman, 2016)

Algunes otros reconocidos directeres que han aportado a este nuevo género, cuyos FF de gran producción revisitamos son: Guy Ritchie, Sofia Coppola, Wes Anderson, Lucrecia Martel, Spike Jonze entre muchos. Respecto de la danza, Jonze, prolífico en su carrera artística como director y guionista de películas (*Being John Malkovich*, 1999, *Her*, 2013) y videos musicales, rompió el molde de los anuncios publicitarios para perfumes con el FF *Kenzo World* (Jonze, 2016) en el que recicla y revive la fórmula inventiva del multipremiado video musical *Weapon of choice* (Jonze, 2001) para el músico Fatboy Slim, volcando el mismo concepto, ahora en el FF para la firma Kenzo. La joven actriz Margaret Qualley rompe con el aburrimiento de una gala acartonada y nos interpela con su baile cual torbellino por un lujoso hotel:



Weapon of Choice (Jonze, 2001)



Kenzo World (Jonze, 2016)

“Su posesión semi-demoníaca es un espectáculo de danza que casi recuerda a Pina Bausch” (López Álvarez, 2016). Los superpoderes, el extrañamiento, la música se combinan junto a la danza que toma protagonismo, ésta constituye otro de los elementos recurrentes en la totalidad o parcialidad de muchos FF.

Por otro lado, con un perfil independiente y como ejemplo de que el FF no sólo es una vía de expresión reservada para costosas producciones, la realizadora cordobesa y fotógrafa de moda Lula Cucchiara produciendo desde Nueva Zelanda y colaborando para la revista independiente cordobesa AY MAG, realizó *Young Hearts* (Cucchiara, 2016), FF fue seleccionado en el New York FFF 2016 en el que la música over original encadena primeros planos de miradas que interpelan a cámara, planos detalles de caricias, donde los cuerpos están calmes, por momentos rígidos, tendidos en el pasto, en la calle. Tres amigos jóvenes de un parque de casas rodantes pasan el rato en clave de ralenti (cámara lenta). “El amor inocente, la reminiscencia de la película *GUMMO*, la cultura de los años 90, el aburrimiento y la emoción, son el escenario para nuestros sujetos”, dice Cucchiara (Torres Pereyra, 2016).



Young Hearts (Cucchiara, 2016)



¿PORQUÉ
UN
FASHION FILM?

Las primeras palabras que escuchamos del legendario fotógrafo de moda, etiquetado como un antropólogo cultural, Bill Cunningham, en el documental biográfico *Bill Cunningham New York* (Press, 2010) son “El mejor fashion show está sin dudas en la calle, siempre lo ha sido y siempre lo será”, mientras lo vemos cazar con su cámara transeúntes maravillosamente lookeados según su lupa. La moda y la indumentaria son todo un tema, un universo que se ha abordado desde distintas ciencias sociales, disciplinas y que sigue inquietado a muchos pensadores. También sabemos, y lo hemos percibido en nuestros círculos, de los juicios y prejuicios que se imponen en ciertas miradas ante la palabra *fashion*, ante el fenómeno de la moda y, aún hoy, frente a esa animadversión, merece que nos posicionemos. Pero no estamos en soledad, nos aferramos a algunas voces que nos acompañan en el arte y en la moda como campos de la práctica social. En este sentido López y Tuozzo (2013) apoyándose en la conceptualización de campo de Bourdieu nos incorpora expresando:

El Arte se presenta como otro campo de lo social, que configura un cierto perfil vinculado con la Moda y la Indumentaria como otros campos; ya sea porque existen artistas que se dedican a producir Indumentaria o diseñadores que crean Arte en su quehacer de Diseño (p.124).

Desde luego el cine es un arte y esta apreciación se extiende a cierto espectro del audiovisual y, como artistas en formación que también estamos diseñando indumentaria de moda o para la Moda, creemos y apostamos en el FF que pugna en el juego por su campo, que busca afianzarse. No sólo lo vemos como un género emergente, sino también como un conjunto de obras de gran potencial artístico y valor expresivo. Nuestro trabajo quiere expresarse desde y hacia nuestro contexto en Córdoba Capital y tiene la intención de dialogar, de hacer partícipe activamente a le espectador, para que complete la obra y suscite en él la reflexión. En palabras de Olivera “el receptor se convierte en ‘responsable’ de una definición. Ya Duchamp decía: ‘Son los espectadores quienes hacen la obra de arte’” (2018, p.36).

Valerie Steele expone en *Fashion Theory* (2019) que constantemente en su trayectoria fue interpelada sobre la relevancia de la moda, mediante presupuestos que apuntan a su inutilidad, a lo superfluo, se pregunta en uno de sus artículos “¿Por qué la gente odia a la moda?”, y haciendo un recorrido histórico cultural de las típicas embestidas desde talantes ideológicos: opresiva, irracional, fetichista, insalubre, tirana, “la moda es la hija dilecta del capitalismo”, “muchos hombres de la izquierda han denostado el traje empresarial (tan alabado por las feministas)⁷ como chaleco de fuerza que consolida el sistema de clases”, innatural, artificial e inútil para la ideología utilitarista contemporánea; y por supuesto, religiosos: inmoral y pecaminosa; responde con elegante ironía: “Vivimos en culturas socialmente construidas, y es precisamente la artificialidad y la falta de propósito lo que confiere valor a la moda como vehículo estético para la fantasía” (pp. 21-25).

⁷ Los paréntesis son de la autora.

En esta línea adherimos que la moda como objeto de estudio debe ser discutida, pero no debería ser abordada como chivo expiatorio de otros problemas complejos de la sociedad y menos en su reciente expansiva expresión, la fusión FF, que busca mediante la pulsión creativa, el ensayo y la experimentación, la evolución tanto en el cine como en la moda, en tanto industrias y artes, ampliando sus virtudes como así también sus complejidades. Ya el cine de ficción hollywoodense desde décadas hace lo suyo abordado temáticamente la industria de la moda como despiadada, dejándonos controversia y un sabor agrídulce: *The Neon Demon*, (Refn, 2016), *Devil Wears Prada*, (Frankel, 2006), el FF *L.A. dy Dior* (Mitchell, 2011), entre otros; y solo “pareciera que cuando la industria de la moda se auto-representa en algunos documentales o cuando los que diseñan se colocan tras la cámara, puede hacer o expresar lo correcto” (Grimson, 2016). Además, les que integramos este TFC no nos consideramos *fashion-victims* o encandilados por el fenómeno y, ante los problemas sociales que nos atraviesan, ante tanta temática de emergencia ¿Por qué un FF? ¿Por qué nuestra elección? Como respuesta y sumado a lo ya expuesto, compartimos una sabia reflexión de Bill Cunningham:

La gente en general percibe la moda a veces como una especie de frivolidad que debería eliminarse frente a

los trastornos sociales y los enormes problemas del mundo, pero lo cierto es que la moda es la armadura que nos permite sobrevivir a la realidad de la vida cotidiana, no creo que se pueda eliminar, sería como acabar con la civilización (Press, 2010).

En ese sentido es que optamos por el FF, porque más allá de ser una herramienta funcional al comercio de las industrias, condición ontológica del cine sin la cual quizás no exista, consideramos que es un vehículo exquisito para expresarse con sentido crítico, para dejar entrever diversas temáticas complejas de la dimensión sociocultural y levantar una voz que interpela el status de nuestras producciones en la cultura visual. .

Futuras investigaciones podrían ahondar o volar en reflexiones sobre la cuestión del arte en el acontecer *heterotópico* de estas hibridaciones, en el proceso de legitimación dentro del campo de la producción cultural con sus agentes involucradas (Bourdieu en López y Tuozzo, 2013, pp. 124-126). En estas fusiones en las que se vislumbran características en común, “Las estéticas del arte y de la moda (y agregamos, del cine) también tienen en común lo que Radford denomina un ‘acceso a la poética de las ideas asociadas’” (Steele, 2019, p.43) 8. .

⁸ Los paréntesis son nuestros.

Vemos al FF como un faro que desde las capitales de la moda y las ciudades cosmopolitas con sus academias, como una oportunidad más para pensar sobre todo el cómo reflexionar y abordar complejidades artísticas contemporáneas. En ello repara Gustavo Provitina (2014) quien ensaya acerca de las dificultades de definir el género cine-ensayo, de la vocación de interpretar un fenómeno y la actitud frente al conocimiento:

El ensayista es un hermeneuta, como lo son también el crítico y el artista, conscientes de las resonancias simbólicas, de la proliferación de sentidos que todo discurso echa a rodar ya sea como proyección de un campo de interpretaciones nuevas de un hecho histórico o como antecedente para futuros abordajes de un tema que pretende estrenar (p.29).

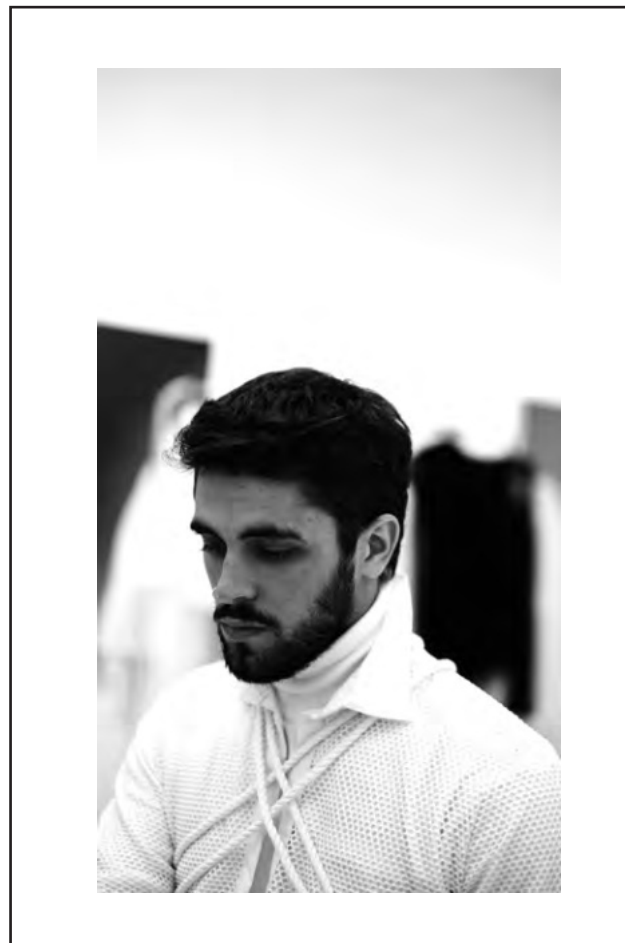
En esa clave es que planteamos, y con todo el sesgo en el que podemos incurrir, la forma de esta *exégesis* (Monroy, 2011) como un ensayo. Situándonos, dialogando con diversas voces y ejercitando la reflexión en el acontecer de un género que está emergiendo. Seguro continuaremos ensayando en nuestra vida profesional el FF, para poder expresarnos y compartir más conocimiento en los espacios académicos. Este TFC surge con ese propósito y, es desde la experiencia que atravesamos en el recorrido de hacer y reflexionar que buscamos esbozar una idea de FF, es lo que nos inquieta y apasiona, aun admitiendo las dificultades como nos advierte Foucault (2017):

Las heterotopías inquietan, sin duda porque minan secretamente el lenguaje, porque impiden nombrar esto y aquello, porque arruinan de antemano la 'sintaxis', y no solo la que construye las frases: también aquella menos evidente que hace 'mantenerse juntas' (lado a lado y frente a frente unas y otras) las palabras y las cosas (p.11)

A la propuesta de Schuller de disfrutar el hacer y vivir el FF, de transmitir ese ímpetu como sinergia a los demás, la complementamos con esta breve propuesta de reflexión en la práctica, lo que Henk Borgdorff (2009) enmarca como "Investigación en la práctica". Es en esta misma frecuencia que expondremos el proceso creativo de la realización de nuestro cortometraje sin dejar de intentar revelar la experiencia estética vivida, ampliando y dialogando con las voces citadas y complementando con otras, en la siguiente sección: Criterios Estéticos - Procesos.

Superada la esfera de la aisthesis por la pregunta sobre el arte, podemos preguntar: ¿Qué queda del placer estético? Disfrutaremos en la medida en que podamos ir resolviendo los problemas que la obra plantea, cuando logremos entender por qué un simple secador de botellas o una simple caja de jabón son también obras de arte. Fue Hans Robert Jausz uno de los primeros en insistir en que hoy el placer estético se ha convertido en teórico (Oliveras, p.36).

Así como dice Bill Cunningham que sobre la calle se da el mejor fashion show, nos gusta desde nuestro *métier*, desde nuestra práctica, decir que el cine, que el audiovisual, que el FF es el mejor fashion show, es una nueva *heterotopía*, que ayudará a dejar impreso en los distintos éteres el muestrario de qué vestimos y suscitar reflexiones de quiénes somos.



OBJETIVOS GENERALES

- Analizar las características de un género audiovisual emergente, el FF.
- Realizar un cortometraje de ficción en Córdoba ensayando las características planteadas por el incipiente género.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Explorar dentro del nuevo género, delimitar pautas estéticas y técnicas para aportar a una definición empírica del FF.
- Indagar en la estructura del relato y la composición narrativa de un FF.
- Exponer a la moda como protagonista de una ficción, acentuando en la dirección de arte, el diseño y producción de vestuario, atrezzo y escenografía.
- Aportar a la producción local y a la cultura del FF buscando su legitimidad en el campo artístico.



ORIGEN: CÓRDOBA

GÉNERO: FASHION FILM

DURACIÓN: 11:45

FORMATO: FULL-HD



DIRECCIÓN
ANA LARA

MS

THE

SIA

PAULA CORONADO
SOFIA GIACINTI
CHIARA BERGÈSE

PRODUCTORA: STUDIO DIABLO

DIRECCIÓN:
ANA LARA

PRODUCCIÓN:
MARTÍN GASPARINI

COLECCIÓN-VESTUARIO:
ANA LARA

ARTE:
ANA LARA-MARTÍN GASPARINI

FOTOGRAFÍA:
MATÍAS SÁNCHEZ

SONIDO:
ORNELLA TARICCO

GUION:
MAXIMILIANO VILLAR

MONTAJE:
MARTÍN GASPARINI-ANA LARA

ASESORA:
LIC. MARCELA YAYA



STORYLINE

En una sociedad en la que todes nacen predestinades a formar parte de cierta identidad cultural impuesta, Andy, Sam y Sasha, a partir de sus crisis de identidad, deciden luchar contra este esquema ideológico.

S I S N O P S I S

S I S N O P S I S

Existen tres culturas en el mundo. Están aisladas y se diferencian una de la otra debido a sus estilos de vida. Las personas de cada cultura se visten con determinado color y usan máscaras para ocultar sus verdaderos rostros. Sam, vestida de color marrón, vive desmotivada en el campo; Andy, vestida de rojo, habita en

la vorágine de la urbe, entre edificios, tráfico y ciudadanos acelerados; y Sasha, vestida de blanco, vive en las zonas residenciales más elegantes caracterizadas por un estilo de vida relajado y esnobista.

Hastadas de la identidad impuesta, deciden escaparse lejos de su cultura para descubrirse a sí mismas. Es entonces que se encuentran y conocen en el desierto, y luego de una tormenta de arena, se replantean si vale la pena seguir viviendo la vida que tenían. Comienza entonces un intercambio cultural representado por la vestimenta de los personajes: se quitan las máscaras, se desnudan, comparten sus traumas y deseos para llenar el vacío existencial de sus identidades que nunca fueron colmadas. En un gesto de sororidad mezclan entre ellas los colores de sus vestimentas para enfrentar lo impuesto. Es así que Sam decide ir a la gran urbe y desafiarla, Andy cambia su estilo de vida histriónico por uno más calmo en las zonas residenciales, y Sasha viaja al campo para entrar en contacto con la naturaleza.

CRITE -
RIOS
ESTÉTI -
COS



PRO
CE
SOS

El estilo nos muestra que, en la escritura, los artistas ponen en escena el 'pathos' que compone su hacer como artistas (...) No dejan de crear cuando escriben, pero a la vez, ponen en escena la lógica misma de su creación (...) escritura entendida como resonancia del hacer creativo del arte.

Juan Carlos Arias (2010)

*Las personas en el arte no son personas,
los perros en el arte son perros,
la hierba en el arte no es hierba,
un cielo en el arte es un cielo,
las cosas en el arte no son cosas,
las palabras en el arte son palabras,
las letras en el arte son letras,
escribir en el arte es escribir,
los mensajes en el arte no son mensajes,
la explicación en el arte no es explicación.*

Ad Rainhardt, 'California' (en Jarman, 2017)



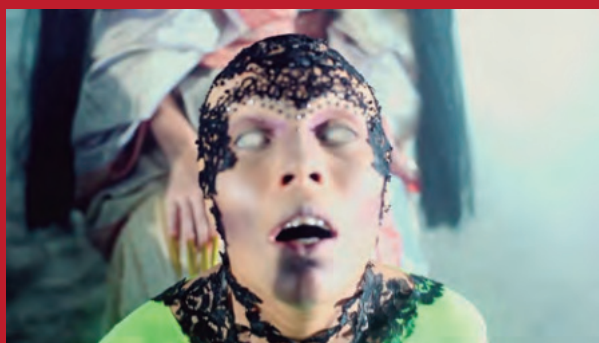
**DIRECCIÓN
(DE
ARTE)**

Como mencionamos, Ana Lara dirigió nuestro FF Aisthesia y también estuvo a cargo de la dirección artística creando la colección-vestuario. Como estudiante de Licenciatura de Cine y Tv en nuestra Facultad, y paralelamente egresando como Diseñadora de Indumentaria, tiene la inquietud y el interés en fusionar estas disciplinas y saberes; su motivación originó la idea de emprender el FF como TFG y fue compartida al resto de los compañeros que nos fuimos sumando a las otras áreas claves para ayudar a materializar este proyecto y el concepto asociado. Por lo tanto, esta motivación e idea fue la causa que aportó una manera de comenzar a visionar FF poniendo más atención en aquellas producciones que tuvieron en la dirección general y en la dirección artística a la misma persona; y, en consonancia con esta idea del género cinematográfico como lupa que habilita la práctica, fuimos detectando y tomando puntos en común, recurrencias y también excentricidades o diferenciales, con vistas a comenzar la preproducción de nuestro FF.

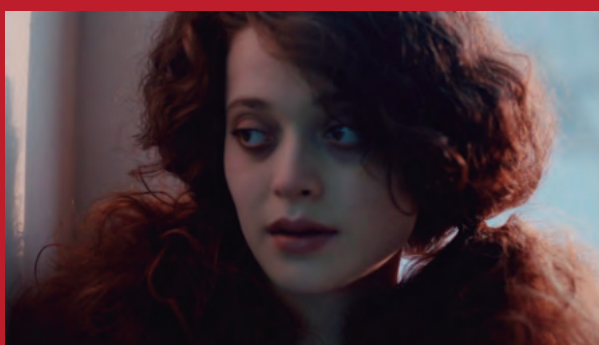
Veamos algunos ejemplos referentes, Guille Montiel, quien junto a Martín Ojeda produce, es coautor y codirector de *Kagura* (2016), es también el director de arte de esta producción independiente de Venezuela y Argentina, presentada en el Panamá Fashion Film Festival (PAFFF) y en la 3ra edición del BAIFFF. Se pone como protagonistas al imaginario mitológico y la raíz telúrica a través de la ropa sagrada que visten sacerdotisas y simbolizan dioses. La danza bajo el rayo de luz, los ojos salvajes en epifanía que interpelan a cámara, cierran con un tributo al filósofo escritor venezolano Jonuel Brigue: “Felices los seres que se ejercitan en danzas sagradas, porque ellos serán los primeros en conquistar la luz metacósmica”. La danza, ahora clásica, es el vehículo expresivo del interior de una bailarina embarazada y también el de la directora Celeste Ahumada, productora y directora artística del FF independiente chileno *In Progress* (2017), aunque en este el “diseño de vestuario” está firmado por otra persona en los créditos. Los cambios de prendas se suceden en la bailarina con que responde al montaje alterno. En *Ekeko* (2017), el estímulo audiovisual frenético, lisérgico, de muchos videoclips experimentales o musicales que intervienen digitalmente con fuerza en la imagen y el sonido, deja vislumbrar la expresión de cuerpos en calzas o mayas cubiertos por grandes globos metálicos de formas caprichosas. Es la propuesta conceptual del artista visual Jon Jacobsen que en su web comenta: “Inspirado en Ekeko, dios del altiplano,

de la abundancia y el bienestar (busca representar la constante ansiedad en la contemporaneidad para alcanzar una buena vida”. Este FF se trata de un trabajo comisionado para una instalación del Santiago Fashion Film Festival (SAIFFF) que además fue seleccionado en otros festivales, como el BAIFFF del 2017.

Con esos y otros apuntes que tomamos de muchos FF, es que decidimos posicionarnos en un punto intermedio del amplio espectro que se da entre la narración clásica cinematográfica de ficción y el audiovisual de experimentación, porque esta ubicación tiene que ver con lograr un equilibrio, pensar un balance en tanto ensayo, en la hibridación de medios, sus prácticas narrativas y recursos. Por ejemplo, la interpelación de la mirada al objetivo de la cámara que se comparte entre la fotografía de moda, la interpelación de los personajes en el cine, la mirada al frente de los modelos en la pasarela del desfile, es un recurso muy presente en los FF; su riqueza, tanto como elemento formal y como los significantes que suscita, está en que genera un vínculo especial con los espectadores, le busca. Además de la danza como lenguaje expresivo excepcional donde el verbo no se puede abrir camino, también tenemos la caminata, el desplazamiento de los cuerpos y los gestos actorales que junto al indumento conforman el medio de la imagen (Fiorini, 2016, p.45 - 46), tanto en el fashion show como en el FF.



Kagura (Montiel, 2016)



In Progress (Ahumada, 2017)



Ekeko (Jacobsen, 2017)

Ante un cine clásico y audiovisual vococentristas, como muchos realizadores de FF optamos más por no recurrir al diálogo y recrear la ausencia de palabra con un diseño sonoro y musical que complementa a la banda visual y ayude a “enaltecer la simbólica corporal en primer plano en la jerarquía del sentido” (p.48). Con respecto al sentido, Provitina (2014), quien reflexiona y nos alerta, sobre el caer en el mero artificio tecnológico, vacío, deshumanizado, de los culteres puristas del video experimental, de los “fundamentalistas” de la imagen y la experimentación (pp.78-79), retomando a Aumont dice: “En los enunciados fílmicos convergen elementos de diferente naturaleza, esta pluralidad, su diversidad semántica, permite aseverar que ‘forma parte de los lenguajes no especializados: ninguna zona de sentido le es propia’” (p.78). En esa heterotopía de sentidos, en esa pluralidad en el acto de incorporar signos de las esferas de cine y la moda, es que pensamos el punto intermedio como un lugar importante, porque en la hibridación balanceada donde los lenguajes comulgan, donde no ser tan explícito respecto a la dosificación de la información, puede ser clave para el fluir de la temática elegida asociada a la moda con la participación activa de le espectador, para que éste sea responsable de una definición crítica y le ayude a estar dispuesta a un ejercicio de reflexión. Estas decisiones sucedieron al trabajo de creación de la colección, del diseño y la paleta de colores del estilo que Ana Lara quería presentar.

Respecto de la temática elegida bajo el sacón de lo fashion, *The F-word*, la mala palabra (Steele, p.13), fueron el preconcepto, el prejuicio, la animadversión hacia el cine publicitario, el interés en el fenómeno de la moda y a quiénes la estudiamos, que percibimos en las primeras instancias y a medida que avanzaban nuestras indagaciones, lo que se constituyó en nuestra principal motivación e interés. Sensibilizadas, y a modo de reflexión en la práctica, es que subvirtiendo la polaridad negativa que continuamente le es impresa a la moda pudimos conducir la temática en una historia ficcional un tanto autoreferencial que dejó a otras temáticas sensibles en el tintero. Esta elección se trabajó junto a Maximiliano Villar en rol de guionista junto a otras ideas tutoras, a saber: además de representar culturas o mundos distópicos a partir de la paleta de colores de la colección, compuesta por el marrón, rojo y blanco, en cierta clave monocromática sobre el espacio, para sugerir carencia de diversidad, normatividad, imposición (ver sinopsis); la inocencia, el deseo, la curiosidad, la exploración, el intercambio, la libertad, la elección, la otredad, fueron tutores que también decidimos incluir. Todo en un relato de cierta clave lúdica, algo que muchos FF exploran, como por ejemplo *Pippin and the pursuits of life* (Hurdeman, 2015), *FF for Delpozo Spring/Summer y Winter Eclipse* (Maestres, 2016), entre otros. Lo lúdico seleccionado como motor que hace avanzar la acción.



Pippin and the pursuits of life (Huurdeman, 2015)



FF for Delpozo Spring/Summer (Maestres, 2016)

Pero a modo de autocrítica, porque no somos ni víctimas de la moda ni hipócritas, sabemos que la industria de la indumentaria tiene aristas desdeñables que se transfieren a la moda. Es por ello la recursividad en el final de *Aisthesia*, que les personajes intercambien mundos, no solo sugiere la lectura de que en esa búsqueda de identidad, en el reflejo de la mirada de los otros, podamos caer en una espiral descendente de consumismo dada la obsolescencia planificada industrial. Pero este final, para quienes no somos tan escépticos, puede suscitar la idea de una constante reconfiguración de quienes somos, en tanto seres dinámicos, empáticos con lo propio y con los otros, con el mundo. Ésta es una decisión más en esa línea de interactividad con los espectadores, además de ofrecerles nuestro espíritu de aventura e invitarlo a dejarse llevar por la fantasía.

El concepto de una colección busca expresarse a través de su creación, cada prenda es una herramienta de la diseñadora de moda que expone su dimensión interior y su visión artística se nutre de distintas fuentes como disparadores, resultando cierta exclusividad y autenticidad a comunicar. “Aunque en realidad, no hay fórmula mágica, yo intento mantener parámetros que creo que son importantes porque forman parte del ADN del diseñador, o del ADN del desfile de moda”, expresa Hussein Chayalan, diseñador de moda y realizador audiovisual, reconocido por su apuesta a producir moda conceptual y desfiles abstractos, inspirándose en la arquitectura, la tecnología y temas político culturales (Jaeger, 2009).

Sobre este punto de vista personal, Luella Bartley, diseñadora, periodista de Evening Standard y editora de Vogue Reino Unido, afirma “Cuando te preocupas en exceso de lo que la gente piensa de ti, dejas de obligarte a crear algo que te resulte novedoso o emocionante”, pero por otro lado agrega, “las creaciones no pueden existir por sí mismas apartadas de la moda” (2009); confirmando que la moda está ataviada a cierta tendencia y esa es la manera que tiene de dialogar con otros creadores, diseñadores y el público. En la hibridación con el audiovisual, la suma de fuerzas productivas y el apoyo entre los lenguajes, ameritaba generar un estilo impactante, lo que no quiere decir que debíamos diseñar y confeccionar disfraces alocados por el mero hecho de ser diferentes; situamos también a la moda en un punto medio.

Las fuentes de inspiración a la hora de crear el estilo para una colección-vestuario son diversas: las artes, las vanguardias, la arquitectura, la moda misma, y por supuesto el cine. Dentro de éste, nos atrae la narrativa o subgénero futurista o postapocalíptica. Siguiendo ese ideario buscamos plasmarlo en cada diseño confeccionado, por sus cualidades posmodernas, sus miras a las nuevas tecnologías y materiales, a los textiles inteligentes, la inteligencia artificial, los wearables o tecnología vestible; a su vez hibridando con la arquitectura deconstructivista, el minimalismo y el arte visual asiático.

COLECCIÓN VESTUARIO

Estas claves las podemos rastrear en el trabajo de uno de los diseñadores de moda que revisitamos como punto de partida, el japonés Issey Miyake, puntualmente por su colección otoño-invierno de 1999-2000. En esta colección, el diseñador trabaja con siluetas experimentales que juegan con la funcionalidad usando textiles sintéticos sobre el cuerpo, dejando ver siempre un trasfondo, un aire de la cultura oriental, a través de las líneas y formas (Villaseñor, 2017). La colección *Yeezy Season 4* del diseñador y rapero Kanye West nos inspiró y sensibilizó por la intención deconstructiva que pretende exponer un estilo seansoles (no estacional). Tomamos de ella elementos y características como la funcionalidad, la sutileza adyacente en la paleta de colores tendiente a lo mono-cromático, el uso de borcegos y zapatillas deportivas, las siluetas simplificadas que remiten tanto a un futurismo como a un estilo despojado que va más allá de las tendencias y que no pasa de moda. West, reacio a la palabra fashion, en una entrevista para la editorial Vogue afirma sobre su estilo “No estoy diciendo que ésta sea una propuesta fashion, estoy diciendo que ésta es una propuesta humana” (Standen, 2016).



Foto: Kanye West 2015 (Indvik, 2015)

Con estas claves decidimos crear un diseño de colección-vestuario monocromático que luego inspiró a la historia de tres mundos distópicos, planteando una cierta idea de identidad en cada uno de ellos. Hicimos uso de estampados creados por nosotres mismas, jugamos con las líneas, experimentamos la exageración en algunas siluetas y formas desde la moldería base pero conservando siempre la funcionalidad. Todos los diseños fueron pensados y confeccionados desde cero. Se creó también una misma moldería para las prendas de extras, y tres conjuntos por protagonista, haciendo un total de 17 moldes. Trabajamos con moldería de corpiño, falda, y pantalón base. Se obtuvo así una gran variedad de tipología de prendas. Toda la construcción del diseño fue creada sobre los moldes, no se confeccionó sobre maniquí ni cuerpo. La elección de la paleta de colores basados en el rojo, marrón y blanco fue la decisión que marcó el inicio de toda la creación artística.

Esta triada elegida, este “acorde cromático” que para la psicología del color “se compone de aquellos colores más frecuentemente asociados a un efecto particular” (Heller, 2017, p.18), es un tanto complejo y busca la tensión en el espectador a partir de la colección-vestuario. Como “el efecto de cada color está determinado por su contexto, es decir, por la conexión de significados en el cual percibimos cada color” (p.18); el blanco en conjunto con el rojo, el dorado o el plateado hace referencia a la belleza, pero el apagado marrón (sobre todo el oscuro) es psicológicamente opuesto al blanco y antiheroico junto él; el marrón junto al rojo y el negro sugiere brutalidad (p.49). Entre esta variedad de efectos podría oscilar el espectador de Aisthesia.



PANTONE®
17-1563
Cherry Tomato



PANTONE®
11-0601 TPX
Bright White



PANTONE®
18-1031
Toffee



MARRÓN



El marrón de nuestro corto, que luego de la corrección de color adquirió un carácter que anda entre lo austero, lo acogedor, lo despojado del sepia y la arrogancia ornamental de los visos cobrizo metálicos, es un tanto paradójico, porque si bien está presente en la naturaleza, los materiales y nos rodea en todas partes, psicológicamente como color en sí es despreciado (p.255). Por otro lado, es muy aceptado y cíclico en la moda al estar compuesto de todos los colores, armoniza con ellos y de ahí su funcionalidad para toda ocasión (p.255). Recurrir a la paleta de marrones entre nudes (término en la jerga de la moda alusivo a los tonos piel) y beige, en un estilo seasonless (no estacional) y genderless (sin género) apoyó la idea de distopía en el tiempo y el espacio donde no se repara o hace diferencia en el género de las personas. Por ello todes usan prendas de moldería base de líneas simples, funcional y completamente adaptable a les cuerpes que remite a las características modernas de la moda urbana, haciendo uso de prendas oversize (demasiado grande) a veces en tipologías inferiores como superiores: remeras, buzos, tops, etc. El tratamiento de las piezas tendiente a lo monocromático, distanciándonos un tanto de la perceptiva gestáltica, de la figura-fondo, funde a ellas en la naturaleza apoyando a la construcción de una comunidad *zen*, meditativa y aislada del resto.



Aisthesia (Lara, 2019)

R O

J O



La estrategia en el diseño que se realizó para representar el micro mundo *infrarojo* fue similar al de los marrones en el estilo monocromático y oversize, pero en este caso se puso el acento en el tono postapocalíptico, luego del caos. Como expresa Heller si bien “el rojo es cambiante y polisémico es el primer color, el color de los colores, se asocia a todas las pasiones, del amor al odio. Es el color de los reyes y del comunismo, de la alegría y el peligro” (p.51); tomamos justamente esta última dimensión. Esta distopía busca el rojo por su fuerte carácter dramático, vivo. El rojo junto al negro, aportado por las líneas estampadas y los detalles de las prendas contrastados en edición, emerge el efecto de alerta, como así también de lo “prohibido e inmoral” (p.68). Es por ello que completando con accesorios en los rostros buscamos remitir un tanto al estilo agresivo futurista del *cyberpunk*. Un gran referente inspiracional de este estilo es el diseñador británico Gareth Pugh, quien nos impresionó con un FF para presentar la colección primavera-verano 2018 en colaboración con Nick Knight y el artista filosófico conceptual Olivier de Sagazán donde el rojo pigmento, el rojo luz, el rojo materia e imagen es notablemente empleado como contrapunto y contraste de color. “El rojo adapta el ojo a la oscuridad. Infrarrojo” (Jarman, p.64). Es así que el rojo en nuestra paleta tenía que estar, es el elemento que busca el impacto, pero lejos de la ataviada relación de los labios rojos y de las femme fatal que Hollywood cristalizó tanto.



Aisthesia (Lara, 2019)

La idea de deconstrucción que muchos arquitectos adoptan de Derrida (Stouhi, 2019) y que Fiorini (2016) toma de éste para analizar la colección de MIU MIU en el FF *MUTA*, más la idea de descontextualización del espacio, que es aprovechada por los fragmentos de la imagen fílmica para crear lo inédito, lo atemporal (la búsqueda de lo distópico en nuestro caso), facilitaría que un FF pueda ser aprehendido tanto localmente como por espectadores globales (p.46). Esto constituyó el catalejo que tratamos de usar siempre en nuestras búsquedas y decisiones, tanto al crear la colección-vestuario como a la hora de buscar los escenarios, las locaciones, hacer el scouting y ver desde la dirección de arte cómo intervenirlos.

El mundo blanco de Aisthesia es frío, sus individuos son snobistas pero elegantes. Entre tanta polisemia que carga el blanco lo elegimos para este segmento de la colección-vestuario por sus efectos “del bien y la perfección, esterilizado, de la univocidad, de lo femenino de la inocencia, del diseño minimalista, el cuello blanco como símbolo de estatus, el blanco político, el blanco de los artistas” (Heller, p.153). Sus prendas, y sobre todo las reservadas para la protagonista, persiguen un estilo inspirado en la arquitectura deconstructivista de Zaha Hadid por sus claves en el uso de las líneas curvas orgánicas y formas sinuosas, a la vez equilibrado en la depuración con materiales de colores neutros (Stouhi, 2019); Hadid también colaboró para Chanel en el diseño escenográfico de sus desfiles. Además nos apoyamos en la visión crítica de Oscar Niemeyer al modernismo racional de la arquitectura llevando a “la belleza que triunfa sobre las limitaciones de la lógica constructiva, introduciendo la irracionalidad de lo estético en el rigor de la estructura” (Styliane, 2013, p.19). Deconstruir, romper con esa la lógica constructiva, ponerla en tensión con la funcionalidad, se dio a través del juego con las líneas curvas, de las diagonales, la exageración y holgidez, dando sentido andrógino y un tanto futurista a la colección. Para la protagonista se hizo participar al movimiento en las diagonales, las curvas empleadas y en los sutiles estampados delineados. Para los extras se crearon prendas más rectas, minimalistas, sin embargo se jugó con lo orgánico desde la elección de los textiles haciendo uso de voiles y redes. En cuanto al estilismo y maquillaje, se conservó una idea de pulcritud con el uso de líneas simétricas, se trabajó con peinados lamidos y rectos que aportaron elegancia y prolijidad.

BLAN


CO



Aisthesia (Lara, 2019)

La Sala de Arte Miguel Ocampo en La Cumbre, que gentilmente nos cedieron, con gestos arquitectónicos racionales y funcionales, pero distinguida y expresiva en su propuesta de juego en los materiales, fue el escenario final donde el hastío de Sasha emerge. El blanco de la sala y el neutro de los materiales brutalistas del caparazón exterior, separaban, definían el pelo colorado de Sasha otorgándole carácter fuerte al personaje, contraste que se acentuó en edición. Posicionar la moda, poner la colección-vestuario en un espacio museístico es nuestro guiño lúdico, un tanto crítico, a la discusión actual sobre la moda irrumpiendo en el museo o en aquellos espacios institucionales reservados para los cultores del arte superior, elevado. Como lo expresa Robert Radford en Steele “la moda contradice de plano esos conceptos de permanencia, verdad y autenticidad, y sobre todo se considera peligrosa cuando irrumpe arteramente en las ciudadelas del arte [...] como si el arte fuera una casta doncella en constante riesgo de desfloración” (p.28)⁹.

⁹ Los corchetes son de la autora.



El encuentro de las protagonistas en la imponente vastedad de las iridiscentes Salinas Grandes de Córdoba, es el segmento donde la danza se funde con la moda y el audiovisual, como expusimos previamente. Al lenguaje de la danza recurren muchos realizadores de FF, pero también los realizadores del cine experimental y la videodanza. El TFC *Charco* (Marchiaro, 2017) para esta casa de estudios indaga y experimenta en la fusión videodanza tomando la definición del teórico Douglas Rosenberg como “la construcción literal de una coreografía que sólo vive cuando está encarnada en un film, video o tecnologías digitales. Ni la danza ni los medios para manifestarla están al servicio uno de otro, sino que son compañeros o colaboradores en la creación de una forma híbrida.” (p.4). Es por ello que en el casting para los personajes principales, con la colaboración de Tomás Roldán en la dirección actoral y Josefina Arias, coreógrafa, nos focalizamos en la expresión corporal por sobre el aspecto físico o la expresión verbal de las entrevistadas; a esta altura ya sabíamos que para *Aisthesia* no íbamos recurrir a los diálogos. “El cuerpo es un canvas” dice un exquisito excéntrico entrevistado en el documental de Bill Cunningham (Press, 2011). Esa imagen expresa y se acerca a lo quisimos construir para esta escena, donde las protagonistas emergen con sus colores en una indumentaria de punto base y algunos accesorios traídos de sus mundos, pintando el escenario desértico, etéreo. Aquí que se encuentran e intercambian emociones y ornamentos, remitiéndonos un tanto al *Kula* entre tribus estudiado por el antropólogo Malinowski, danzando en un gesto de deseo y sororidad entre ellas y junto a la cámara.

La puesta de esta escena también se vincula con nuestra reflexión sobre la moda como una dimensión que pervive en una constante tensión, encorsetamiento y liberación. “Yo estoy del lado de las mujeres”, dijo Coco Chanel poco antes de morir (...) Y las mujeres la avalaron como ‘la gran emancipadora’, la primera diseñadora que liberó el cuerpo femenino” (Steele, 2019, p.63).



Charco (Marchiaro, 2017)



Aisthesia (Lara, 2019)


Desde el área de Guion ideamos una propuesta simple: tres colores, tres formas de vida. Decididos el marrón, rojo y blanco, automáticamente se buscó detectar las emociones y efectos que estos nos generaban, los resultados originales, que se mantuvieron a lo largo de la producción del audiovisual, indicaron que el marrón nos representa lo sucio, terreo y natural, el rojo representa la pasión, el exceso, la furia, y el blanco nos inducía, lamentablemente, pureza y tranquilidad.

Aquí nacen dos cuestiones pertinentes. Primero, la creación de nuestros tres arquetipos de personajes: Sam, la chica curiosa del mundo de los marrones que quiere reemplazar el silencio de la

GUION
ON
(ES)

naturaleza por la estridente urbe; Andy, la chica calma que patina en la difícil ciudad que quiere relacionarse con gente en un ámbito tranquilo; y Sasha, una persona que detesta su entorno frívolo, artificial y desea tener contacto con lo natural. Tres mujeres viviendo bajo la encorsetante sociedad que les ha tocado. Segundo, pensar la necesidad de combinar la visión cinematográfica de los colores con la moda y el estilo de la colección-vestuario, sumado a las performances que acompañan a las situaciones, sus respectivas focalizaciones narrativas que en este caso son siempre internas (Gaudreault y Jost, 1995) y las posibles variables en cuanto al montaje y posproducción, entre otras de carácter realizativo estético.

Sobre la estructura del guion, podemos decir que se trabajó un libreto audiovisual de entre siete y diez hojas, con apelación a metáforas audiovisuales y sin uso de diálogos. La estructura de los actos es la siguiente: hay un primer acto en donde se presentan nuestros tres personajes principales, el mundo que les rodea, y el conflicto interno que hace avanzar a la historia. A continuación, en un segundo acto, nuestros personajes interactúan entre ellos para resolver el interrogante planteado anteriormente. Finalmente, en un tercer acto, veremos el desenlace de este conflicto, en donde cada una de ellas alcanza la paz interior. Si bien aquí estamos mencionando una estructura tripartita, también podríamos analizarla como el caso de estructura binaria, compuesta de una primera mitad con los personajes en tres situaciones distintas, y una segunda mitad en donde los mismos personajes intercambian sus mundos.



Por último, optamos por dejar la sinopsis original en esta reflexión escrita y se notará que no concuerda exactamente con el audiovisual que presentamos hoy. Eso denota una clara evolución o transformación del guion en cuanto las instancias subsiguientes entendidas también como procesos de reescritura en el hacer audiovisual. Consideramos relevante mencionar esto puesto que indica de alguna manera cómo nuestra visión e idea original tuvo que ser modificada por los factores productivos que acontecen en la mayoría de las realizaciones independientes con bajo presupuesto y con un grupo de personas reducido (teniendo en cuenta de que hemos llegado a ser treinta personas en locación el día más concurrido). A no ser que se opte y goce del control absoluto de todos los factores y seguir el guion de hierro, la idea que llega a la pantalla es y será siempre el resultado de una evolución progresiva.

**FOT
OGRA
FÍA
A (DE
MOD
A)**



“Me escapé de esos destellos [de la televisión] en el cine, donde el color era mejor que en la vida real” (Jarman, p.26).

La propuesta fotográfica la trabajamos junto a Juan Matías Sánchez, encargado de la dirección de fotografía de Aisthesia y representó para todos un gran desafío alcanzar con creatividad esa visualidad que impacta. Fuimos conscientes que recrear los mundos distópicos propuestos por el guion llevaría consigo una gran dificultad de producción, pero nuevamente, gracias al exhaustivo visionado de FF y con la idea de deconstrucción y descontextualización en mente, tomamos como referencias ciertas recurrencias y surgió una propuesta creativa acorde a nuestras posibilidades que con el correr del tiempo fue decantando y materializándose.

La primera clave fue seleccionar qué tipo de arquitectura o espacios amalgamarían con los bocetos de la colección-vestuario, las fuentes de inspiración y como posibles escenarios que siendo funcionales a la historia pudieran representar cada mundo cromático: el rojo, el marrón, el blanco. Buscamos estas características en las edificaciones o espacios disponibles de la Ciudad de Córdoba, lo que implicó una pequeña pesquisa sobre arquitectura racionalista, funcionalista, minimalista. Con ideales de inspiración difíciles de alcanzar, como las edificaciones y casas de Oscar Niemeyer,

“protagonista de una de las más innovadoras e irreverentes interpretaciones del modernismo arquitectónico y un crítico radical de las fórmulas estéticas e ideologías moralistas del modernismo ortodoxo, que ocupa un lugar único en la historia de la arquitectura” (Styliane, 2013); los FF para la firma *DelPozo Spring/Summer* y *Winter Eclipse* (2016) dirigidos por Pablo Maestres, donde la arquitectura cobra suma importancia a través del encuadre y la composición, donde los espacios son intervenidos con la iluminación y hasta con algunos efectos especiales que le confieren vida junto al desplazamiento coreografiado de los actores. Con estas claves en la mirada es que transitamos las visitas en los lugares representativos de carácter modernista, tanto en la ciudad de Córdoba como en las ciudades aledañas: museos, galerías de arte, casas de eventos, casas particulares, que sean potencialmente receptivos a la realización de productos audiovisuales. Siempre con el fin de complementar al concepto gestado en la colección-vestuario, el análisis de las edificaciones se realizó apoyándonos en la información vertida por sus arquitectos, en el registro fotográfico y el tratamiento posterior: fotomontajes, experimentación con la coloración y los recortes, etc.; habilitándonos las ideas para escribir una primera versión del guion técnico.



Fotograma: *Winter Eclipse* (Maestres, 2016)



Foto: *Casa do Baile*, Oscar Niemeyer (Carranza, 2012)

La segunda clave de la propuesta fue el cómo abordarlos compositivamente buscando ese ángulo nuevo que deconstruye el lugar tratando, de alejarlo de la referencialidad funcional y local, pero que expone su estilo, sus materiales, formas y texturas. Un encuadre preciso y la composición balanceada de los elementos en el plano sería clave para la diégesis de cada mundo. El grupo así pudo esbozar y dimensionar el trabajo a producir, se continuó con el scouting y la preproducción.

El color debía estar presente de alguna manera en el espacio ayudándolo a definirse en mundo, en diégesis, en línea con la decisión de tender a lo monocromático junto a los colores de la colección-vestuario. “Intentaba que los colores se pelearan entre sí”, dice poéticamente Derek Jarman (p.26), haciéndonos recordar que la mejor manera de darle protagonismo a un color es llamando a su complementario o alguno alejado en su temperatura color¹⁰.

Para el micro mundo *infrarrojo*, el baño de luz rojiza se lo enfrentó con luz práctica blanca fría que ayudó a despegar a los sujetos realizando así el intenso rojo de las prendas. “Como el calor, y todo lo que suena alto, el rojo actúa siempre en la cercanía y ópticamente el rojo se sitúa siempre delante” (p.60). Esta percepción de cercanía se buscó acentuarla haciendo más densos y contrastados los detalles en negro, las sombras y dejando participar el catch (vigneteo marcado en el objetivo angular) para jugar con la idea de quién espía a quién, mediante la interpelación a cámara de los personajes.

El contraste de color en el frío mundo blanco estuvo aprovechado por los detalles de su materialidad, en la Sala de Arte Miguel Ocampo usada como escenario. “La brutalidad del calicanto y el hormigón a la vista contrastan, deliberadamente, con la ligereza translúcida del lucernario en un juego tecnológico” (CBArq, 2017), las blancas paredes iluminadas natural y artificialmente, el blanco de las prendas, es interrumpido por estos detalles arquitectónicos y por las coloridas obras pictóricas. Para este segmento se realzó fuertemente la diferencia en la coloración, extrayendo o desaturando ciertos valores tonales, variando otros y jugando con la densidad de las sombras.

La misma técnica se aprovechó para el mundo marrón cobrizo, a veces dorado, eliminando la vivacidad del verde del Jardín Botánico de Córdoba, empujándolo levemente hacia una mejor oposición, hacia un verde petróleo, más azulado, y por último, se coloreó la imagen por arriba en la misma clave que la colección para llegar a una dominante cálida cobriza.

Como expresa el director de fotografía Stuart Dryburg en Etedgui (1999) sobre el uso del color: la idea es encontrar la temperatura de color adecuada para representar un marco temporal, una época, y para caracterizar los lugares otorgándoles cierta carga emocional (p.155); la decisión de poner el acento en lo cromático que se reforzó en la etapa de montaje y edición, no solo estuvo al servicio de resaltar la colección-vestuario, sino también de suscitar valor emocional para cada mundo como detallamos en el criterio de dirección(de arte).



Aisthesia (Lara, 2019)



Aisthesia (Lara, 2019)



Aisthesia (Lara, 2019)

¹⁰ Agregamos con Álvarez “De hecho, pensar en una imagen donde un color frío y uno cálido resultan adyacentes, nos da una idea de contraste notable. Precisamente, este juego de frío – cálido está presente en cualquier imagen de color medianamente reflexionada. Lo que no significa que no se pueda trabajar en claves frías o cálidas, cuando se buscan determinados efectos que impacten al espectador” (2016).

La carga emocional e identidad de cada mundo no se podía completar sin pensar una propuesta de cámara levemente diferente para cada mundo, pero respetando ciertas preceptivas al servicio de la colección-vestuario, como ser: considerar al plano general como una gran vidriera, acentuar el uso del plano conjunto y el plano entero con la función de exponer a las prendas y el gesto actoral, cuidando siempre la composición, el equilibrio, la simetría en sus ejes y profundidad situando a los actores en el centro o en los tercios del encuadre, interviniendo en sus gestos, moldeando sus poses, no solo en beneficio de la composición del plano o para destacarles sino también con la intención de ayudar a crear el clima de orden, el tedio del cual Andy, Sasha y Sam quieren escapar. En menor medida se recurrió a los primeros planos o los planos cortos, siendo reservados para acentos narrativos. Por ello también la decisión de una cámara bastante estabilizada en sus movimientos, funcional a la focalización y a la acción. Hacia el final se hace un guiño a la fotografía fija de moda, con las actrices y extras interpelando a cámara y sus cuerpos dispuestos en pose como en una vidriera. Salvo este recurso y el de la interpelación, muy presente en la cámara dinámica del mundo rojo, la estrategia de la puesta de cámara un tanto transparente en los mundos, se pensó en función de lograr un gran contraste con la propuesta para el desierto *iridiscente*, basada en una cámara desencadenada, libre, que orbita junto a la danza de las protagonistas. El reflejo del cielo y el sol en el agua de las Salinas Grandes producen cierta iridiscencia cambiante, decidimos no alterar este hallazgo, no interviniendo en la coloración como se tenía pensado para lograr un efecto onírico; dejamos que este lugar mágico hable un tanto por sí solo y nos haga reflexionar cómo Andy, Sam y Sasha vivencian sus deseos.

Las diferencias entre los mundos estuvieron puestas en detalles que quizás le espectader “no advierta de forma consciente pero que seguro puede llegar a sentir y emocionarse” (Ettedgui, p.41). Por ejemplo, desde la dirección de fotografía se decidió mantener un mismo sensor de tamaño completo, configurado en su mejor capacidad de registro plano, para darnos un buen paño en la corrección de color o coloración y una textura digital uniforme en todo el corto, como requisito para obtener colores vibrantes y detalle. Además buscamos grupos distintos de objetivos primes de calidad óptica para el registro de cada mundo y así poder imprimir esas sutilezas del orden óptico: geometría, detalle, bokeh, suavidad en el enfoque, aberraciones, etc.

Pensar en nuestras producciones audiovisuales, en nuestras prácticas profesionales, como un puzzle donde las piezas encajen a la perfección, no es heterotópico, es un tanto utópico. Como en muchas producciones autogestionadas, varios fueron los problemas y contratiempos que surgieron, que afectaron al diseño de producción y a la tensión en el grupo durante el rodaje. El tiempo nos apremiaba, hasta el inestable clima no jugó de nuestro lado con jornadas muy calurosas y las lluvias típicas de octubre y noviembre, pero debíamos continuar y los ajustes fueron alterándose sobre la marcha, como ser: la reescritura del guion técnico, sus correspondientes desgloses y plan de rodaje, en una versión más sintética respecto a la narrativa, algo que el nuevo género nos habilitó con cierta libertad o licencias al posicionarnos en el mencionado punto medio; como así también en una versión sincrética respecto a las cambiantes condiciones materiales de producción. Esto nos empujó a hacer malabares técnicos de los cuales mucho se aprende, desde reemplazar gripería por mucha cinta de gaffer hasta interconectar baterías para alimentar todo el setup de cámara, en pos de no renunciar a la calidad visual. La fotografía cuidada de un FF es todo un desafío, y desde el área se destaca la enorme voluntad de trabajo y recursos aportados por todos los participantes involucrados, motivados por participar en esta novedosa y arriesgada propuesta.

Muchos FF usan la palabra, el verbo, pero no el diálogo. Como el mencionado *SNOWROAD* (Bergande, Plodek, 2016), o *Coming through* (Cooper, 2015) comisionado para el diseñador de ropa de nacionalidad china Xander Zhou, o los films para la serie Define Belleza comisionados para la plataforma NOWNESS como *Define Beauty: Process* (Rhea Dillon, 2018). En estos, la voz over de recitados poéticos, relatos testimoniales o reflexivos, ilustran, complementan o hacen contrapunto, buscando la metáfora junto a las otras cadenas discursivas. Con una pretensión que nos recuerda a ciertos ensayos documentales que se han ocupado de la moda como fenómeno cultural en sus reflexiones, como *Notebook on cities and clothes* de Win Wenders (1989), el tema de la identidad y su relación con la imagen es reflexionado y abordado desde esa forma, con ese recurso. Pensamos en un primer momento seguir esa línea, pero luego decidimos no hacerlo, tampoco recurrir a los diálogos y no poner acento en el sonido directo. Preferimos alejarnos de la tradición vococentrista del cine con la idea de orbitar el punto medio en la dosificación de información, en la hibridación con las otras bandas significantes y referenciales.



Coming through (Cooper, 2015)



Define Beauty: Process (Rhea Dillon, 2018)



SNOWROAD (Bergande, Plodek, 2016)

No es nuestra intención desmedrar el verbo en el cine y tener una actitud “fundamentalista” a favor de la nunca clara especificidad del cine o el audiovisual, como expresa Provitina “Temerosos de que aún pueda notarse la sombra dominante del teatro o de otros lenguajes, la reacción de los oficiantes más comprometidos del cinematógrafo postula un grado de singularidad audiovisual absolutamente utópico” (p.75). Tampoco queremos usar otras formas expresivas en lo audiovisual para enaltecerlo, darle vuelo o *aura*. Más allá de la discusión de si la moda es arte o no, ponerla como protagonista no significa hacer esa operación, “Hay todavía resabios de una pretensión de pureza del lenguaje audiovisual que se obstina en marchar a contrapelo de la historia, pretendiendo licuar la deuda del cine con otros sistemas de expresión artísticos” (p.76). Nos aferramos una vez más a la libertad de ensayar el FF y arriesgar decisiones estéticas sin obstinación de verdad o purismo. Por ello recrear parte del sentido de los diálogos ausentes, apostando a un diseño sonoro de fuerte experimentación, fue una decisión y tarea compleja que junto a Ornella Taricco en la dirección de sonido pudimos abordar.

En el mundo de los rojos, el proceso del diseño implicó un ida y vuelta de montaje tanto sonoro como de imagen. Se trabajó con una pista de un metrónomo marcando los 70bpm y con esos datos se pudo montar la imagen. Sobre eso se construyó la estructura musical, a base de una percusión hecha con sonidos de ciudades, metales, con elementos de fuerte densidad, cemento, arrastres, [remitirse a código de tiempo 00:50 del cortometraje]. Se trabajó bastante con sonidos hechos a muchos hercios de resolución (frecuencia de muestreo) para poder estirarlos, dándoles un efecto de recinto tubular. También se utilizaron sonidos instrumentales como guitarras eléctricas y sintetizadores [00:30]. Se aplicó distorsión buscando ensuciar adrede los elementos con la idea de crear una atmósfera *cyberpunk*. La intensidad estuvo al frente en el diseño sonoro como cualidad representativa de este mundo.

Para los blancos. El diseño se apoyó en reconstruir la diégesis a través de las expresiones humanas, respiraciones, gestos guturales [04:56], se usó una pista de japonés extrañado, reverberado para que parezca un murmullo [04:05]. Dar la idea de un lugar social donde la protagonista está subsumida, donde los sonidos son más puntuales y consecuentes con las acciones. Son sincréticos, pero en algunos sonidos jugamos con su indicialidad, con cuánta cualidad evocativa le damos versus su otro aspecto, la cualidad acústica, por ejemplo el sonido de arrugar papel reemplaza al sonido cuando la protagonista toca una planta de plástico [04:44]. El fin fue darle a los sonidos otros valores expresivos y no volverlos cotidianos e inaudibles junto a la imagen (Saitta, 2012). Esta decisión sirvió para ayudarnos a narrar y poner los acentos dramáticos junto al trasfondo atmosférico.

El mundo marrón tiene una base de diseño pensada como paisaje sonoro construido con referencia a su principal actividad, la meditación; pero en vez de ir a los gestos como el de la respiración, se trabajó con sonidos de dejembé y un mantra iterado, manipulándolo para obtener distintas texturas y tensiones. Los sonidos sincréticos a las acciones de los personajes son de naturaleza realista, referenciales, pero se aplicaron efectos distorsivos de delay para integrarlos adecuadamente al paisaje [02:16].

La estrategia para el segmento final es muy distinta, la música pasa a tener protagonismo dejando gradualmente sin referencia al espacio etéreo donde se expresa la danza. El fin fue hacer contraste con los otros mundos y aquí aclaramos que el diseño sonoro musical no es hacer música para un video-clip. En Aisthesia se trabajó siempre sobre la masa y la factura de los sonidos. Con la masa para ayudar a conformar la identidad sonora de cada diégesis y sobre la factura para el ensamble de los sonidos. Usando mayormente el efecto *delay* se tuvo un tratamiento similar para cada mundo, con el fin dar coherencia a la totalidad y que a su vez estuvo inspirado en el tránsito interior de las protagonistas. Por ejemplo, notas de un iterado y extrañado piano suenan cuando ellas visionan o desean un escape [00:36; 03:09, 03:55].

La identidad total de este diseño sonoro musical y su proceso tienen que ver con la actitud de despegarnos del hacer tradicional del audiovisual clásico, basado en el peso de contar con la referencia sonora que da el registro del sonido directo o el limitante diálogo mandamás. Si bien el montaje de imagen estuvo prácticamente terminado y luego se comenzó a trabajar el sonido como en cualquier producción, la libertad de las elecciones y la reflexión en deconstruir, alejándonos de los motivos estereotipados o derivando en el proceso del diseño, se permea en el juego de dosificación de la tensión o distensión en los espectadores, pero agrega con suerte, que su atención sea empujada a la dimensión estética de la composición.

COR

TE

Y



CON-

FEC-

CIÓN

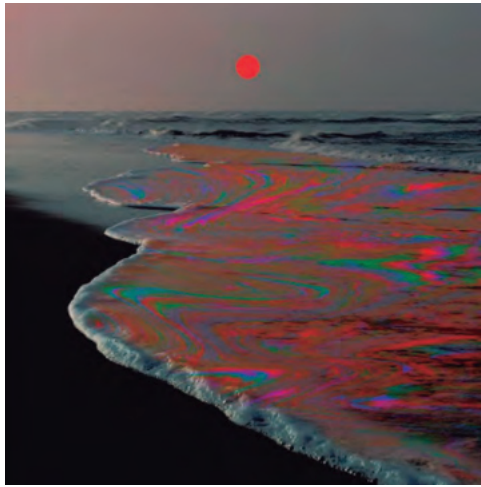
Haciendo memoria en el proceso de montaje, podemos hablar de una fuerte manipulación del material rodado, experimentación entendida como la última instancia de reescritura, en referencia al guion literario, considerado como el primer montaje de la película. Nos acercamos más a un modo de montaje creativo, ya que no siempre se siguió la cronología y estructura propuestas por el guion original. Nuestra actitud frente al material y los cambios que surgieron respondió principalmente a que no estábamos del todo conformes con lo que habíamos obtenido siguiendo al guion literario, pero obviamente fue una base de la que pudimos partir para luego ejercer la autocrítica. Encontrábamos en lo profílmico una estética latente, marcada por la singularidad de cada personaje realzada junto a los extras que complementaban la idea de sociedad. Estética dada por el vestuario, el maquillaje, el atrezzo en los escenarios, una representación en el arte para cada uno, que a nuestra observación lograba exponer parcialmente el desarrollo de los mundos, de la diégesis y la historia. Pero este primer montaje no reflejaba bien ese potencial, el corto seguía opaco.

En línea con nuestros objetivos y la decisión de posicionarnos entre lo clásico y experimental para narrar, buscamos eso del FF que causa impacto, vértigo, con elementos sorpresa. Decidimos revisar los criterios y buscar nuevas ideas, pero cuidando desde el montaje a la historia, dejando el tiempo necesario en la toma para aquellas acciones que ayudan a exponer las transformaciones interiores de los personajes y además, incluyendo motivos recurrentes en distintos planos con la finalidad de destacar la colección-vestuario. De esta manera obtuvimos un cortometraje de diez minutos (sin contar los créditos), para reflejar esta forma de relato poético sin ser absorbidos completamente por el polo experimental

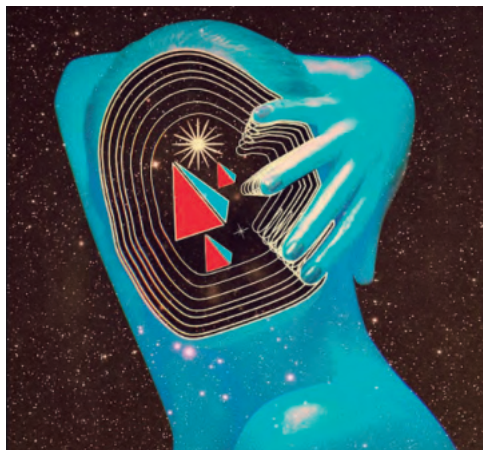
Obtuvimos nuevas claves cuando miramos hacia el arte visual digital. Nos inspiramos en artistas como Jati Putra Pratama quien interviene fotos y videos de paisajes naturales o urbanos espejándolos, doblegándolos en ejes imaginarios con el fin de alterar la percepción del espacio suscitando efectos varios, de encierro, vértigo, o desanclaje gravitacional. Otro artista digital que nos impresionó por el fuerte manejo del color en sus fotomontajes es *indg0*, quien extraña paisajes y espacios cotidianos en una clave de distopía extraterrestre. *The_real_theory* es el seudónimo de otro artista digital que nos sensibilizó por su surrealismo con acentos en lo místico y astral.

Estas fuentes de inspiración nos impulsaron a crear manipulando tanto dentro de la toma, distorsionándola en algunos momentos y, en los enlaces y transiciones hacia un montaje que no se focaliza tanto en la continuidad. Esta es otra característica de numerosos FF que entre tomas o escenas se juega caprichosamente con el cambio de vestuario con el fin de exponer la colección. Así logramos realzar el desarrollo de la historia, conservando que cada mundo monocromático suceda al otro, haciendo alegoría a un desfile o fashion show donde se segmenta en momentos la presentación de la colección. Otro factor que colaboró sorpresivamente en el nuevo criterio, aportando tensión y distensión, fue aportado por Ornella Taricco, quien sugirió un montaje métrico, a veces tonal en términos eisensteinianos (Aumont, 2004), siguiendo al diseño sonoro musical basado en un tempo de 6/8 en 70bpm, donde cada corte o componentes internos de la toma cambian al tempo marcado por la banda sonora.

Por último y haciendo alegoría a la moda, nuestro montaje tuvo que bosquejarse nuevamente y encontrar un molde antes del corte y confección, que nos permita visionar el look final y encarar el proceso con más seguridad; en camino a ese conjunto de estilo original, que si bien toma mucho de las esferas del cine y la moda, reciclando sus telas y géneros, pretende impactar y de alguna forma seguir la tendencia.



nouvelle vague (indg0, 2019)



mainstar_99 (the_real_theory, 2019)



separate ways (Putra Patrama, 2018)

PR

Como expusimos anteriormente y atentos a las observaciones del tribunal en el anteproyecto, de poner el acento en los pormenores de la producción para la realización, insistimos que nos motivó constantemente en el proceso saber, que si bien la mayoría de los FF constituyen un nuevo medio de promoción producido por grandes marcas, en menor medida se realizan FF de manera independiente, con bajos presupuestos, y que también cuentan con espacio para ser exhibidos y reconocidos, tanto en festivales como en plataformas especializadas en internet. Por lo tanto, al área de producción le significó un arduo trabajo, sabíamos que necesitábamos contar con un plan detallado de cada área y, si bien contamos con la ayuda de compañeros con más experiencia en el rol de producción y asistencias, no todos habían participado en la realización de un FF. Es por ello que entre los egresantes a modo de supervisadores nos dividimos las tareas, recayendo en Ana Lara y Martín Gasparini el cuidado del área de producción, junto a la compañera Carla Ontivero como productora general.

La gestión de locaciones como la producción de la colección-vestuario y arte se fueron trabajando en paralelo. Confeccionar la colección-vestuario llevó cerca de 6 meses en terminarse debido a la cantidad de personajes que requeríamos, en total fueron 30 conjuntos para extras, 10 para cada mundo y 3 conjuntos diferentes para cada una de las actrices principales. En lo que compete a la producción de locaciones, desde la preproducción se rastrearon y visitaron muchos espacios de la Ciudad de Córdoba como posibles escenarios para los mundos, que fueran preferentemente cercanos unos de otros. Se consideraron el circuito de museos céntrico y de Nueva Córdoba, galerías de arte, instituciones educativas, como así también privados, casas particulares, salones de eventos, etc. Pero, la suerte no estuvo de nuestro lado a la hora de gestionar fechas, permisos y horarios, aun en los lugares más receptivos a la realización audiovisual, lo que hizo que el rodaje se fragmente y extienda respecto al cronograma planteado. Se alargaron las distancias entre locaciones, impactando en la logística y abultando el plan financiero, ya que era un número muy grande de personas y equipo técnico a trasladar.

Aun así, contar con lugares existentes acordes a la estética buscada siempre fue más factible que afrontar el costo que implicaba trabajar en estudios, recreando escenografía por ejemplo; por otro lado no estábamos convencidos de ir con ese tipo de criterio estético. Una vez conseguidos los espacios, el rodaje fue factible porque lo pudimos concentrar en una jornada y media por lugar, desde la mañana muy temprano al atardecer, ajustando el guion técnico y plan de rodaje trabajado con la asistente de dirección. Así nos evitamos afrontar costos de estadía en La Cumbre o San José de las Salinas. Resumiendo el detalle financiero del rodaje, se ha distribuido un 40% en el área de arte incluyendo la colección-vestuario, un 25% en fotografía y el 35% lo insumió la logística.

En esta producción autogestionada y financiada por nosotros, no estuvimos exentos de problemas, surgieron y fueron varios, no conseguir las fechas adecuadas en las locaciones fragmentó el rodaje espaciándolo en sus días, decidir trabajar con gente de buena disponibilidad desde el principio fue acertado. La devaluación de la moneda en el 2018 impactó en el presupuesto por lo que ofrecimos trabajo como canje e invertir más dinero. Aun cuando la coyuntura económica fue una marea en contra que degradó el plan financiero, se compensó con el aporte generoso de todos los compañeros, amigos y familiares involucrados, fue su fuerza de trabajo que nos acompañó constantemente, a ellos eternamente agradecidos. Los problemas y contratiempos fueron tensionando al grupo, pero, reflexionar en que el fin es formarnos, adquirir experiencia, profesionalismo y por supuesto egresar, es que día a día de rodaje, en la posproducción y en la escritura nos propusimos mejorar y pulir nuestras diferencias.

Solo nos resta exponer nuestro trabajo, llevar Aisthesia a los festivales de FF, circuitos afines de exhibición locales, contar la experiencia y por último buscar su alojamiento en las plataformas digitales especializadas.

Para terminar esta *resonancia* escrita del proceso creativo (Arias, 2010) de Aisthesia, debemos reconocer primero que, es a través del recorrido de cada uno de nosotros tanto en esta carrera como en otras casas de estudio y desde las distintas prácticas del hacer audiovisual que fueron formándonos, que pudimos llevar a cabo este arduo y estimulante trabajo. En el proceso nos llamamos al ejercicio de reflexión, analizando, ensayando junto a otras voces representantes de saberes tanto teóricos como prácticos, en pos de poder conceptualizar nuestro interés en y para una disciplina artística de más de ciento veinte años, con actitud crítica y desprejuiciada.

A la hibridación Fashion Film la entendemos como un género emergente y, poder desandar sus características en la pesquisa, en el hacer y en la reflexión, nos lleva a decir que el género es una herramienta que posibilita la práctica y ésta a su vez lo retroalimenta dándole cualidad de dinámico y situado. Muchas veces iniciamos trabajos prácticos etiquetándolos con alguna categoría de género cinematográfico aprehendida como preceptiva, clausurada, cuyos resultados no resultaban más que una apresurada mímesis. . El mismo estancamiento suele darse en la operación de exégesis cuando cometemos la torpeza de usar un cuerpo teórico de la especificidad e imprimirlo en la obra remanidamente. Esta vez, al apostar en una nueva fusión entre las ya conocidas: el cine-ensayo, el video experimental, el videodanza, el video-vertical, etc. pensamos que no caímos en esas precoces operaciones. Por ello nos detuvimos en potencial del género como herramienta que ayuda a construir más que a dar una respuesta maniquea.

Como si de un método se tratara fue la decisión de abordar nuestro FF visualizándolo entre el amplio espectro del cine narrativo clásico y el audiovisual de experimentación, con la moda siempre como mantra. Así encontramos las claves estético temáticas para la realización y las voces legitimantes en la reflexión; decisiones tendientes por supuesto al fin de poner la obra en diálogo con otros realizadores y suscitar reflexión en los espectadores. Si bien la temática elegida de Aisthesia tiene una impronta autoreferencial de los ciclos de la moda, sostenemos que lo más importante de la fusión, en esta *heterotopía* donde acontece el fenómeno estético, es proponer un medio que no busque encorsetar la diversidad de expresión y a su vez conforma un vehículo para la transformación de los lenguajes, algo por lo que bogan la mayoría de los festivales de FF.

**C O N
C L U
S I O
N E S**

Desde el trabajo para el anteproyecto y luego de la vívida experiencia en el BAIFFF tomamos consciencia de que gracias a estos festivales especializados que miran hacia las producciones independientes de acotado presupuesto y a las plataformas digitales que luego los cobijan, merecía que emprendiéramos la realización, nos motivó determinantemente aun contando con escasos recursos. Para ello fue vital tener la actitud de *deconstrucción* en la mirada y tratar de replicarla en el hacer. Actitud que ha hecho mucho en transformar el cine y no solo el independiente.

Adoptar este modo frente a las especificidades de las esferas de la moda y el cine en un momento de hibridación y también desataviar prejuicios, no fue fácil, llevó tiempo y ejercicio. El gesto interior que transmiten Sam, Sasha y Andy, nosotres lo vivenciamos en nuestro entorno, gritamos y comulgamos, exponiendo el pathos de cada uno, ensayando desde los sentidos. “(...) en el Teeteto de Platón se responde a Sócrates, que el conocimiento no es otra cosa que *aisthesis*” (Rojas Parma, 2015).



Aisthesia (Lara, 2019)

BIBLIO GRAFÍA

- Aumont, J. (2004). *Las teorías de los cineastas*. Paidós, Barcelona.
- Álvarez, H. (2013). *Fotografía cinematográfica – Fundamentos técnicos*. Edición del autor. Córdoba
- Arias, J.C. (2010). *La investigación en artes: el problema de la escritura y el “método”* Cuadernos De Música, Artes Visuales Y Artes Escénicas, 5(2), 5-8.
- Bazin, A. (2008). *¿Qué es el cine?* Ediciones Rialp. Madrid.
- Bordwell, D. y Thompson, C. (1995). *El Arte Cinematográfico*. Paidós, Barcelona.
- Corominas, J. (1983). ESTÉTICO. En *Diccionario crítico etimológico de la lengua castellana*: Vol. II. Madrid: Gredos.
- Correa, J. (2006). El Road Movie: Elementos para la definición de un género cinematográfico. *Cuadernos De Música, Artes Visuales Y Artes Escénicas*, 2(2), 270-301. Recuperado a partir de <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/cma/article/view/6437>
- Field, S. (1979). *El libro del guión: fundamentos de la escritura de guiones*. Plot Ediciones, Madrid.
- Fiorini, V. (2016). Moda, cuerpo y cine. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]*, (58), 43-50. Recuperado en 12 de mayo de 2017, http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista_detalle_articulo.php?id_articulo=11732&id_libro=561
- Foucault, M. (2017). *Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas* (3ra edición). Buenos Aires: Siglo XXI
- Gaudreault, A. y Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico. Cine y Narratología*. Paidós, Barcelona.
- Gerval, O. (2008). Estudio y Productos, en *Cuadernos de Moda: el universo del diseño de la concepción a la realización*, Acanto, Barcelona.
- Heller, E. (2004). *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. (1a edición, 23a tirada, 2017). Barcelona: Gustavo Gili, SL.
- Jaeger, A. C. (2009). *Creadores de Moda: Diseño, Industria y Tendencias*, Océano, Barcelona.

- Barriga Monroy M. (2011), *La investigación creación en los trabajos de pregrado y postgrado en educación artística*, El Artista N°8, [pp. 317 – 330].
- Oliveras, E. (2018). *Estética. La Cuestión del arte (Edición Apliada)*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Emecé.
- Reyero, L. (2013). Fashion Film un Género todavía en probeta. *www.laurareyero.com*.
Extraído de <http://www.laurareyero.com/fashion-film-un-genero-toda-via-en-probeta/>
- Rojas Parma, L. (2015). Protágoras y el significado de aisthesis. *Revista de filosofía*, 71, 127-149. <https://doi.org/10.4067/S0718-43602015000100011>
- Saitta, C. (2012). *La banda sonora, su unidad de sentido*. Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación N°41, Año XII, Vol. 41, Junio 2012, Buenos Aires, Argentina, 183-200.
- Schuller, M. (2017). *Fashion Film, Origen, Desarrollo y Futuro de un nuevo medio*. Conferencia, Buenos Aires International Fashion Film Festival
- Steele, V. (2019). *Fashion Theory. Hacia una teoría cultural de la moda*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ampersand.
- Philippou, S. (2013). El modernismo radical de Oscar Niemeyer. *Arquitectura y Urbanismo*, 34(2), 05-26. Recuperado en 22 de octubre de 2019, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-58982013000200002&lng=es&tlng=es.
- Triquell, X. (2012). *Contar con imágenes, una introducción a la narrativa filmica*. Córdoba: Editorial Brujas.
- Tuozzo, M. V., & Lopez, P. (2013). *Moda y Arte: Campos en intersección*. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, (44), 123-134. Recuperado en 11 de mayo de 2017, http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1853-35232013000200010&lng=es&tlng=es.

FILMO GRA FÍA

Ahumada, C. (directora) y Ahumada, C., Mesa, R. (productores). (2016). *In Progress*. Chile. Guapo Films

Copper, F. (2015). *Coming through*, Reino Unido, Felix Copper.

Coppola, S. (2008). *Miss DiorCherie*, Francia. Maison Dior.

Cucchiara, L. (directora y productora). (2016). *Young Hearts*. New Zeland: Cucchiara Films, White.

Dillon, R. (directora), Rose, G. (productora). (2018). *Define Beauty: Process*. London: Nowness, Dazed Beauty.

Farahmand, S. (2014). *Prototype*. Inglaterra. Rogue Films. Channel 4.

Jonze, S. (director) y Farrey, N., Landay, V., Adelson, A. (productores). (2016). *Kenzo World*. EEUU: MJZ

Frankel, D. (director) y Finerman, W. (productora). (2006). *The Devil Wears Prada*. EEUU: Fox 2000 Pictures, Dune Entertainment, Major Studio Partners, Peninsula Films

Hurdeman, F. (directora y productora). (2015). *Pippin and the pursuits of life*. Países Bajos

Hurdeman, F. (directora) y Hurdeman, F., Scheps, L., Sijnja, J. (productores). (2016). *MayFly*. España.

Godard, J.L. (1963). *Contempt*. Francia - Italia. Les film Concordia, Romes Paris Films, Compagnia Cinematografica Champion.

Jacobsen, J. (2016) *Ekeko*. Chile. Jon Jacobsen

Jonze, S. (director) y Landay, V., O'Neil, D. (productores). (2001). *Weapon of choice*. Reino Unido: Satellite Films

Lumiere. H. (1869). *Danse Serpentine*. Francia. Hnos. Lumiere.

Maestres, P. (2015). *Fashion Film for Delpozo Spring/Summer 2016*. España: Estudio Lara Ubago.

Maestres, P. (2016). *Winter Eclipse*. España: Wise Films.

- Martel, L. (directora) y Brun, M., Stantic L. (productores). (2011). *MUTA*. Italia: Hi!Production, Lita Stantic Producciones.
- Menez, M. (2012). *Odditory*, Alemania. MonicaMenez.
- Mitchell, J.C. (director). (2011). *L.A.dy Dior*. Francia: Black Label Productions
- Montiel, G., Ojeda M. (directores). (2016). *Kagura*. Venezuela: Guille Montiel, Martín Ojeda.
- Lagerfeld, K. (director). (2013). *Once Upon A Time...* Francia: Walter Films, Chanel.
- Plodek, L., Bergande, D. (director). (2016). *DNNS – SNOWROAD*. Berlin: Silent Film, DNNS
- Press, R. (director) y Gefter, P. (productor). (2011). *Bill Cunningham New York*. EEUU: First Thought Films
- Pugh, G., Knight, N. (directores). (2017). *Gareth Pugh S/S 18*. Londres: SHOWstudio
- Refn, N. (director) y Børglum, L., Refn, N. (productores). (2016). *The Neon Demon*. France: Space Rocket Nation, Vendian Entertainment, Bold Films, Danish Broadcasting Corporation, MEDIA Programme of the European Union.
- Ritchie, G. (2008). *Un RendezVous*. Francia. DominicFreeman.
- Rosillo, R. (2015). *Perfidia*, España. Dafne Chalatsakos, Ivania Peñalver.
- Schuller, M. (2013). *SHOWstudio: House of Flora A/W 2013*. [fotograma]. Recuperado de <https://youtu.be/z8TnrpyowwM>
- Vitali, M. (2016). *Close the Loop*. Suecia. H&M
- Wenders, W. (1989). *Notebook on cities and clothes*. Alemania del Oeste (RFA)-Francia: Centre Pompidou, Centre de Creation Industrielle, Road Movies Filmproduktion

SITO GRA FÍA

- BAIFFF. 2017. Bases y condiciones para el concurso de fashion film BAIFFF 2017.
- BFFF. 2017. Recuperado 12 de mayo de 2017, de BFFF website:
https://berlinfashionfilmfestival.net_terms
- Berlin Commercial. (s. f.). Recuperado 30 de agosto de 2019, de Berlin Commercial website: <https://www.berlincommercial.com>
- Carranza, L. E. (2012). Casa do baile, Oscar Niemeyer [Photo]. Recuperado de https://www.flickr.com/photos/luis_e_carranza/11676740236/
- CBArq. La “casa” Miguel Ocampo. (18 de agosto de 2017). Recuperado 22 de octubre de 2019, de CBArq website:
<http://www.cbarq.com.ar/2017/08/la-casa-miguel-ocampo/>
- DNNS - SNOWROAD (FASHION MUSIC VIDEO). (s. f.). Recuperado 3 de octubre de 2019, de Vimeo website: <https://vimeo.com/152976951>
- Grimson, T. (8 de julio de 2016). *Is The Neon Demon the fashion film of 2016?*
Recuperado de RTÉ Ireland’s National Television and Radio Broadcaster website:<https://www.rte.ie/lifestyle/fashion/2016/0708/801151-the-neon-demon/>
- Indg0 [indg0]. (2019, 16 de octubre) nouvelle vague semi precious/no distractions(vestalus rmx) [imagen de Instagram] Recuperado de <https://www.instagram.com/p/B3rrJrFnCHQ/>
- Indvik, L. (2015, 17 de setiembre). Kanye West’s 2nd «Yeezy Season» Didn’t Deviate Too Much From the 1st. Recuperado 22 de noviembre de 2019, de Fashionista website:
<https://fashionista.com/2015/09/kanye-west-yeezy-season-2>

- López Álvarez, C. (2 de septiembre de 2016). La relación de Spike Jonze con la moda antes de Kenzo. Recuperado 6 de octubre de 2019, de La Vanguardia website <https://www.lavanguardia.com/de-moda/moda/20160902/4144609677/fashion-film-moda-publicidad-kenzo-spike-jonze-carrera.html>
- Mayfly (13 de marzo de 2017). *Mayfly*. Nowness. Recuperado 5 de octubre de 2019, de <https://www.nowness.com/topic/fashion-film/mayfly>
- MFFF. 2016. BASES DE LA TERCERA EDICIÓN DE “MADRID FASHION FILM FESTIVAL”.
- Parga, M. (2014). Las claves de un ‘Fashion Film’ de éxito. *El País*. Recuperado de http://elpais.com/elpais/2014/11/05/estilo/1415200263_760078.html
- Pérez Irigoyen, D. J. (2017, julio 3). Se acerca la 3ra edición de @mexico_fff MEXICO FASHION FILM FESTIVAL #CDMX. Recuperado 6 de octubre de 2019, de Designare Media—Arte Visual, Diseño y Animación website: <https://www.designare.com/2017/03/se-acerca-la-3ra-edicion-de-mexicofff.html>
- Phelan, H. (2014, abril 10). Watch Keira Knightley as Coco Chanel in Karl Lagerfeld’s New Short Film. Recuperado 19 de noviembre de 2019, de Fashionista website: <https://fashionista.com/2013/05/watch-karl-lagerfelds-full-once-upon-a-time-short-film>
- Putra Pratama, J. [jatiputra]. (2018, 20 de marzo) separate ways. op: @unsplash [imagen de Instagram]. Recuperado de <https://www.instagram.com/p/BgjK6LKgz8u/>
- SHOWstudio. (2017). *Marie Schuller*. [online] Disponible en: http://showstudio.com/contributor/marie_schuller [Extraído 16 Apr. 2017]
- Standen, D. (7 de setiembre de 2016). Exclusive! Kanye West Talks Yeezy Season 4, the Casting Call Controversy, and His Calabasas Connection. Recuperado 25 de octubre de 2019, de Vogue website: <https://www.vogue.com/article/kanye-west-spring-2017-interview>
- Stouhi, D. (2019, septiembre 6). ¿Qué es el deconstructivismo? Recuperado 28 de octubre de 2019, de Plataforma Arquitectura website: <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/924234/que-es-el-deconstructivismo>
- Villaseñor, S. (2017, noviembre 30). Issey Miyake: El diseñador que unió moda y tecnología. Recuperado 16 de noviembre de 2019, de Elle.mx website: <https://elle.mx/moda/2017/11/30/issey-miyake-el-disenador-que-unio-moda-y-tecnologia/>
- The_real_theory [the_real_theory]. (2019, 1 de octubre) mainstar_99 [imagen de Instagram]. Recuperado de <https://www.instagram.com/p/B3FrpJCnopX/>
- Torres Pereyra, C. (2016, febrero 25). El film de una cordobesa elegido para NY Fashion Film Festival. Recuperado 12 de octubre de 2019, de MUSA Argentina website: <http://musa.lavoz.com.ar/moda/el-film-de-una-cordobesa-elegido-para-ny-fashion-film-festival>

En esta edición agradecemos
a Lic. Lucía Cáceres por su asesoramiento
y contribución en la corrección de estilo.

AIS THE SIA

CÓRDOBA 2019



C Ó R D O B A

20
19

E G R E S A D E S

MARTÍN GASPARINI
martinhgasparini@gmail.com

ANA LARA
anitaaa.lara@gmail.com

JUAN MATÍAS SÁNCHEZ
juannomore@gmail.com

MAXIMILIANO VILLAR
maxi0111@gmail.com