



HACIA UNA
PEDAGOGÍA
DEL DISEÑO DE
VESTUARIO A PARTIR
DE LA FILMOGRAFÍA
DE 1970 A 2025

~PAVEL ROEL GUTIÉRREZ SANDOVAL~

INTRODUCCIÓN

Se analiza el trabajo de 29 diseñadores de vestuario para cine en 48 películas entre 1970 y 2025, a partir de la relevancia del diseño de vestuario y su reconocimiento en los Premios Óscar. El artículo proporciona información para la asignatura Diseño de vestuario de teatro y cine en el Programa de Licenciatura en Diseño y Gestión de la Moda de la UACJ. Además, forma parte de acciones para constituir una pedagogía del diseño.

Programas similares en otras latitudes, como el Programa de Diseño de Modas de la Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano de Bogotá, Colombia, priorizan contenidos que orienten sobre el lanzamiento de nuevas colecciones (Ramos, 2022). El futuro profesional del diseño de modas que desea confeccionar vestuario de cine necesita ser creador, saber hacer prendas, pero, lo más relevante, es saber interpretar y reinterpretar la moda desde la concepción social, cultural y crítica del cine, así como desde las exigencias a la industria del cine frente a la igualdad, la equidad y los derechos humanos. Para cada estudiante es necesario partir del resultado de un proceso investigativo y creativo de su libro de concepto (*concept book*) a partir de la lectura del guion, la comprensión de la trama cinematográfica y del *pathos* de los personajes.

El *concept book* es clave para comprender el concepto que definirá cada vestuario y orientará el principio creativo del diseñador. Desde los bocetos hasta la silueta final, se investigarán y se harán pruebas de percepción social sobre el color, los materiales, los accesorios, los complementos, el maquillaje y el calzado (Ramos, 2022). Asimismo, es importante que el *concept book* se conciba desde el resultado de una investigación semiótica y antropológica de las particularidades de las culturas específicas y de los saberes que poseen para reflejar a través del vestuario la época y el momento histórico que se aborda en cada obra filmica.

Al respecto, Barros (2014) sostiene que hay que pensar el vestuario, ya que cualquier prenda de vestir que se lleva sobre el cuerpo tiene uno o más propósitos. El estudiante de diseño de modas necesita conocer lo que los grandes diseñadores de vestuario de cine hacen, cómo crean y la manera en que sus vestuarios son esenciales para las películas. En el cine, el teatro, la literatura, las artes plásticas y la arquitectura, los surrealistas marcaron un hito en la historia del vestuario. Se parte de confiar en la frase “Si se puede imaginar, se puede confeccionar”.

El director de cine y el guionista participan en el diseño de vestuario al aceptar el *concept book* que propone el diseñador para cada uno de sus personajes. Al respecto, Cruz (2024) sostiene que con el vestuario el texto filmico se traduce en discurso, en imagen y a su vez en acción durante el rodaje. Por lo que el *concept book* es determinante para guiar el diseño de vestuario para cine e implica el trabajo colaborativo entre el director, el guionista y el diseñador de vestuario.

Cruz (2024) sostiene que el vestuario puede presentarse como un cambio en la posición del personaje, es decir, una movilidad social en el sistema de clases sociales e incluso asumir una identidad de género diferente del sexo biológico.

Esto es perceptible en filmes como *Cinderella*, dirigida por C. Geronimi, H. Luske y W. Jackson (1950), o *Anastasia*, dirigida por Anatole Litvak (1956), pues en ambos casos el vestuario registra la transformación de plebeya a princesa vivida por las protagonistas (p. 82).

En *Queen Christina*, dirigida por Rouben Mamoulian (1933), vemos cómo la reina de Suecia, interpretada por Greta Garbo, rehúye su realidad femenina adoptando vestimenta y comportamientos tradicionalmente varoniles (p. 82).

Barros (2014) menciona que:

Milena Canonero, quien diseñó el vestuario de las cintas “La naranja mecánica” de Stanley Kubrick, y la trilogía de “El padrino” de Francis Coppola, entre otras, consideraba que el vestuario estaba íntimamente relacionado con el personaje, desde el maquillaje hasta el escenario. Un caso particular de diseñadores de vestuario escénico es el de Edith Head, la más premiada de Hollywood. Desde 1927 a 1973, obtuvo 35 nominaciones y 8 Premios Óscar. Su trabajo era tan reconocido que en 1940 fue contratada como vestuarista en 47 películas. El conocimiento de su oficio la llevó a acuñar frases como: “Puedes tener lo que quieras en la vida si sabes vestirme para ello”, “La ropa no solo hace a una mujer, también le permite ser muchas mujeres” (p.14).

Cruz (2024) menciona que el diseño de vestuario hace que la indumentaria tenga la capacidad de singularizar personajes y construir identidades o su carácter narrativo. El diseñador de vestuario asume la confección visual de los personajes utilizando la capacidad diegética de la indumentaria para apoyar la historia del personaje. Distingue el trabajo de tres grandes modistas del siglo XX: Gabrielle Chanel, Hubert de Givenchy e Yves Saint Laurent (YSL).

Estos diseñadores de vestuario para cine participaron en cinco películas: Chanel incursionó en el filme *L'année dernière à Marienbad*, del director Alain Resnais (1961), y en el fragmento *Il lavoro*, dentro de la película *Boccaccio 70*, del director Luchino Visconti (1962). Givenchy diseñó el vestuario de las películas *Breakfast at Tiffany's*, del director Blake Edwards (1961), y *Charade*, del director Stanley Donen (1963), mientras que YSL diseñó el vestuario del filme *Belle de Jour*, del director Luis Buñuel (1967).

Cruz (2017) considera que el vestuario puede construir personajes de moda e influir en las tendencias de moda femenina o masculina en la sociedad. Las actrices famosas (Joan Crawford, Audrey Hepburn, Elizabeth Taylor, Marilyn Monroe, Kate Winslet, Keira Knightley, Julianne Moore, Nicole Kidman, Natalie Portman, Katharine Hepburn, Ingrid Bergman, Meryl Streep, Angelina Jolie, Julia

Roberts, Sandra Bullock, Anne Hathaway, entre muchas otras) logran fusionarse entre lo real y la ficción; lo mismo sucede con los filmes en los Premios Óscar, ya que ellas actúan en los límites entre la persona y el personaje; se fusionan y el éxito comercial del vestuario no puede separarse de la actriz, ya que es ella quien le concede el encanto a la ropa que viste.

“PUEDES TENER LO QUE QUIERAS EN LA VIDA SI SABES VESTIRTE PARA ELLO”, “LA ROPA NO SOLO HACE A UNA MUJER, TAMBIÉN LE PERMITE SER MUCHAS MUJERES”

Esto se puede entender desde la teoría psicoanalítica mediante el concepto de (contra)transferencia, en la que el vestuario de cine adquiere un valor de metáfora visual para la identidad de género. Dicha (contra)transferencia se da mediante la apariencia vestida del personaje filmico del plano cinematográfico al contexto de la realidad social. Asimismo, menciona que:

Aumont (1996) considera la experiencia subjetiva del espectador con el filme con base en las teorías de Freud y Lacan sobre la identificación en el proceso de constitución del Yo. Según él, dos dimensiones permiten identificarnos con un filme. La primera se relaciona con el lugar que ocupa la cámara frente a la escena filmada, el cual le concede al espectador un punto de vista privilegiado para acceder a otra realidad. En cuanto ingresa a ella, se ve suspendido en un estado de deseo y búsqueda de la verdad, anhelando saber eso que va a pasar; es decir, sucede allí una identificación primordial con el hecho narrativo, que está anclada a lo más profundo de la psique humana. La segunda es básicamente una identificación con el personaje como figura del semejante en la ficción, como foco de los deseos afectivos del espectador. Para ello, el cine

organiza sus dispositivos de enunciación, es decir, ubicación de los planos, iluminación, escenarios, maquillaje y vestuario; en resumen, todo aquello que estructura la narrativa y construye las distintas situaciones y personajes (p. 135).

El vestuario de cine apoya la creación de la atmósfera de una película y la construcción de cada personaje, ya que no solo define el carácter y la evolución del personaje, sino que refleja las transformaciones sociales y culturales de las épocas representadas bajo un contexto histórico visualmente fiel. Hollander (2005) señala que el vestuario de cine comunica el estatus social, la identidad de género y las relaciones de poder, permitiendo que el público entienda y se conecte con la trama de manera más profunda.

Breen (2011) señala que el diseño de vestuario ha evolucionado desde el cine mudo hasta la era digital. En el cine mudo, el vestuario era fundamental para expresar las emociones y características de los personajes debido a la falta de diálogo hablado, mientras que en la era digital, la tecnología ha permitido crear vestuarios más sofisticados y simbólicamente cargados. Desde los trajes históricos en películas épicas hasta los futuristas en los filmes de ciencia ficción, los vestuaristas no solo diseñan indumentaria, sino que crean una extensión visual de los personajes y de la trama.

El reconocimiento de los vestuaristas a través de premios, como el Premio Óscar al Mejor Diseño de Vestuario, subraya la importancia del vestuario como herramienta narrativa. Asimismo, Garizoain (2016) sostiene que el vestuario de cine permite, entre muchas cosas más, analizar las dinámicas sociales y épocas que representan. Los cambios en las representaciones populares, ideológicas, políticas y sociales se ven reflejados en el cine. Las modas pueden percibirse a partir del trabajo de los diseñadores de vestuario. Si se habla de vestuario de cine, se habla de moda. Garizoain (2016) señala además que

¿Quién no recuerda, acaso, el *little black dress* diseñado por Hubert de Givenchy que vistió Holly Golightly (interpretada por Audrey Hep-

burn) en *Breakfast at Tiffany's*, del director Blake Edwards, 1961; o los pequeños zapatitos de diamantes rojos de Dorothy en *The Wizard of Oz*, del director Victor Fleming, 1939; el espléndido traje blanco que vistió John Travolta en *Saturday Night Fever*, del director John Badham, 1977; o el desfile de moda que hicieron Meryl Streep y Anne Hathaway en *The Devil Wears Prada*, del director David Frankel, 2006 (p. 52)?

Las estrellas de cine han marcado tendencia a lo largo de las diferentes décadas y han servido de inspiración a grandes diseñadores; estos han sabido muchas veces anticiparse y proponer o, por otro lado, tomar de los filmes y resignificar. Algunos ejemplos de estos son los pantalones de sastre de Marlene Dietrich, la elegancia de Grace Kelly, el *look* de mujer progre que marcó Diane Keaton en los setenta en el filme “Hannah y sus hermanas” del director Woody Allen, 1986. Madonna en los ochenta, etc. Con el correr de los años se ha ido diluyendo el *starsystem*, el contenido de los filmes ha cambiado y ya la moda está en otros lados (p. 56).

Se toma como base la teoría del diseño de vestuario y su relación con la construcción del personaje y la narrativa visual. Propp (1968) considera que el vestuario puede ser considerado un signo que comunica las características internas del personaje, en tanto que cada elemento del atuendo refleja sus deseos, temores y roles dentro de la historia. Panofsky (1991) menciona que el vestuario histórico es un componente esencial para la comprensión visual de las épocas representadas en el cine. Lévi-Strauss (1963) ofrece en la teoría estructuralista el reconocimiento de los mitos y símbolos en la cultura; por ende, el vestuario puede concebirse como un sistema de signos que codifica y transmite los valores, roles y relaciones dentro de la trama cinematográfica. El vestuario, entonces, se convierte en un lenguaje visual que comunica de forma directa o indirecta las dinámicas de poder y las transformaciones de los personajes en la narrativa.

Asimismo, la pedagogía del diseño necesita partir de los aportes de la psicología, como disciplina que estudia la conducta, y del análisis transaccional

como comprensión funcional y sistémica de la personalidad de cada personaje de las películas a partir del vestuario y accesorios propuestos para mostrar las características psicológicas, emocionales y la comunicación entre personajes. Pensar el vestuario implica dimensionar mediante el proceso investigativo y creativo las realidades sociales, históricas, antropológicas, psicológicas, culturales y geográficas (Barros, 2014).

METODOLOGÍA

La metodología empleada en este estudio es cualitativa y descriptiva, basada en el análisis comparativo de los trabajos de 29 diseñadores de vestuario en 48 películas seleccionadas de la filmografía de 1970 a 2025.

Colleen Atwood (M)	Chicago (2002); Memorias de una geisha (2005); Sleepy Hollow (1999); Animales fantásticos y dónde encontrarlos (2016); Alicia en el país de las maravillas (2010); Pantera Negra (2018).
Sandy Powell (M)	El aviador (2004); Shakespeare in Love (1998); La joven Victoria (2009); El gran hotel Budapest (2014); El hilo invisible (2017).
Milena Canonero (M)	Barry Lyndon (1975); María Antonieta (2006); El gran hotel Budapest (2014); Oppenheimer (2024).
James Acheson (H)	El último emperador (1986); Las amistades peligrosas (1987); Restauración (1995).
Jenny Beavan (M)	Mad Max: Fury Road (2015); Cruella (2021); La madre del blues (2020).
Jacqueline Durran (M)	Anna Karenina (2012); Mujercitas (2019).
Ruth Carter (M)	Pantera Negra (2018); Black Panther: Wakanda Forever (2022).
Albert Wolsky (H)	Bugsy (1991); All That Jazz (1979).
Theodor Pištěk (H)	Amadeus (1984).
† John Mollo (H)	Star Wars: Una nueva esperanza (1977).
† Piero Tosi (H)	Viaje a la Italia de amor y muerte (1972).
† Yvonne Blake (M)	Nicolás y Alejandra (1971).
† Danilo Donati (H)	Fellini's Casanova (1976).
† Phyllis Dalton (M)	Henry V (1989).
Franca Squarciapino (M)	Cyrano de Bergerac (1990).
Gabriella Pescucci (M)	La edad de la inocencia (1993).
† Eiko Ishioka (M)	Drácula de Bram Stoker (1992).
Lizzy Gardiner (M)	Priscilla, reina del desierto (1994).
Michael O'Connor (H)	La duquesa (2008).
Mark Bridges (H)	El artista (2011).
Catherine Martin (M)	El gran Gatsby (2013).
Holly Waddington (M)	Poor Things (2023).
Ellen Mirojnick (M)	Oppenheimer (2024).
John Bright (H)	Una habitación con vista (1985).
Angus Strathie (H)	Moulin Rouge! (2001).
† Richard Taylor (H)	El Señor de los Anillos: El retorno del rey (2003).
† Marik Vos (M)	Fanny y Alexander (1983).
† Bhanu Athaiya (M)	Gandhi (1982).
† Anthony Powell (H)	Muerte en el Nilo (1978).

Tabla: Diseñadores y diseñadores de vestuario de 1970 a 2025: (H) hombre y (M) mujer.

Se seleccionaron 48 películas con impacto en el diseño de vestuario dentro del cine contemporáneo, además de su éxito crítico y popularidad. A través de una revisión documental, análisis de críticas especializadas y una investigación visual de los vestuarios, se identificaron patrones comunes en el trabajo de 29 diseñadores: 17 mujeres y 12 hombres.

Para este análisis, se tomaron en cuenta las siguientes variables: 1. El impacto del vestuario en la construcción de los personajes y la trama; 2. El uso de la moda como vehículo narrativo; 3. La relación entre el diseño de vestuario y las categorías de premios cinematográficos, específicamente los Premios Óscar; y 4. La formación y el recorrido profesional de los diseñadores.

RESULTADOS

CONTEXTO HISTÓRICO DEL DISEÑO DE VESTUARIO CINEMATográfico

El diseño de vestuario para cine se conforma como una disciplina con bases conceptuales propias, vinculada a la semiótica, la antropología visual y la historia cultural. A partir de los resultados del estudio, esta sección articula los aportes clásicos de la teoría del cine y del análisis simbólico del vestuario con la evolución histórica de la práctica profesional entre 1970 y 2025, permitiendo comprender cómo los cambios sociales, tecnológicos y estéticos han incidido en la concepción del vestuario como elemento narrativo central.

Los hallazgos que se presentan son derivados del análisis de los 29 diseñadores (17 mujeres y 12 hombres) y 48 películas, organizados por variables como género, origen geográfico, generación, estilos y enfoques narrativos. Esta estructura permite identificar patrones claros en la evolución del diseño de vestuario cinematográfico y evidencia cómo determinadas estéticas, como el vestuario de época o la fantasía, se consolidan como recursos narrativos recurrentes, aportando información clave para nutrir la pedagogía del diseño.

El análisis de los diseñadores de vestuario revela una fuerte presencia femenina (59 %, 17 diseñadoras), lo que indica que esta área del cine ha sido un espacio donde las mujeres han logrado destacar. En cuanto al origen geográfico, Europa lidera con un 48 % de diseñadores, especialmente de Reino Unido e Italia. Estos países también encabezan la formación profesional de los 29 diseñadores, con un 28 % (Reino Unido) y 20 % (Italia), seguidos por Estados Unidos (16 %), Australia (12 %), Japón (4 %), Francia (4 %), Nueva Zelanda (4 %), Suecia (4 %), India (4 %) y otros países (4 %).

En términos generacionales, la mayoría de los diseñadores nacieron en las décadas de 1940 (27 %) y 1960 (23 %), lo que sugiere que sus carreras alcanzaron su punto álgido entre los años 1970 y 2000. En cuanto a los estilos de diseño, el vestuario de época predomina (46 %), seguido de la fantasía y ciencia ficción (23 %). La estética vanguardista (16 %) y la moda contemporánea (15 %).

Respecto a los enfoques artísticos, los diseñadores se inclinan principalmente por estilos clásico/tradicionista (35 %) y narrativo/contextual (31 %), lo que refleja una preferencia por el realismo en el diseño de vestuario cinematográfico. Sin embargo, un 23 % apuesta por la innovación y el riesgo, mientras que un 11 % adopta un enfoque minimalista o conceptual.

Asimismo, el análisis de los vestuarios de las 17 diseñadoras y 12 diseñadores de vestuario más influyentes muestra una clara evolución en el diseño de vestuario cinematográfico desde 1970 hasta 2025. Los primeros vestuaristas premiados, como Piero Tosi e Yvonne Blake, se especializaban en el diseño de trajes históricos y dramáticos, destacando su minuciosidad y su capacidad para crear representaciones fidedignas de épocas pasadas. En películas como *Viaje a la Italia de amor y muerte* (1972) y *Nicolás y Alejandra* (1971), el vestuario era un reflejo directo de la aristocracia europea de las épocas representadas.

En los años posteriores, el vestuario se comenzó a integrar con más frecuencia en la construcción de mundos visuales más complejos y modernos. Diseñadores como John Mollo, con su trabajo en

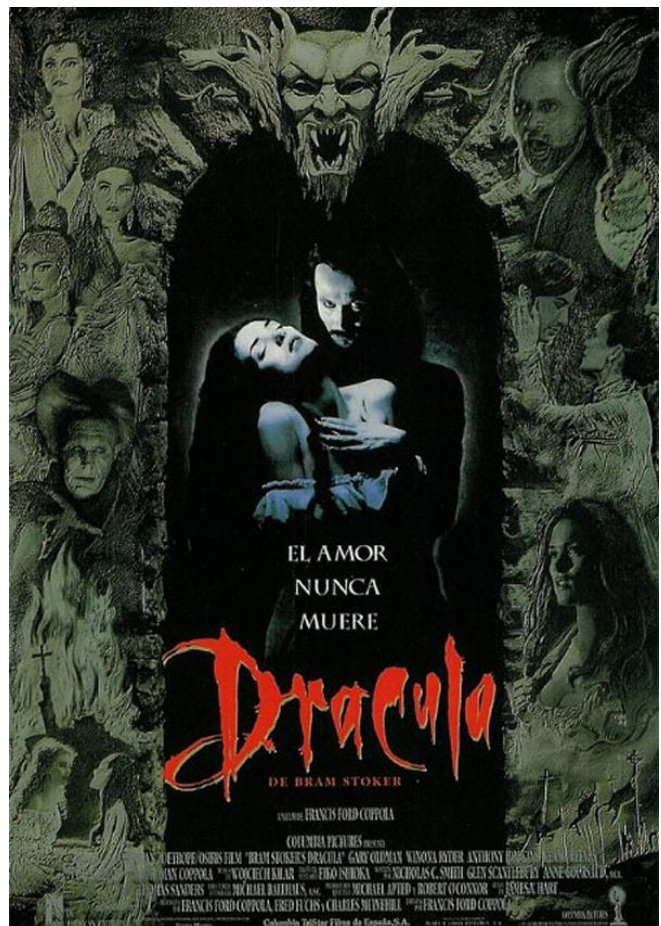
Star Wars: Una nueva esperanza (1977), no solo crearon vestuarios funcionales, sino que también contribuyeron a la creación de identidades visuales icónicas para la cultura popular. El vestuario de personajes como Darth Vader y la Princesa Leia se convirtió en un referente de la ciencia ficción y de la cultura pop.



Durante las décadas de los 80 y 90, el vestuario se empezó a asociar con el simbolismo de los personajes. Un ejemplo claro es el trabajo de Eiko Ishioka en Drácula, de Bram Stoker (1992), cuyas creaciones surrealistas y góticas no solo reflejaron la decadencia del personaje principal, sino que se integraron perfectamente con la atmósfera de terror de la película.

Desde los años 2000, el vestuario comenzó a fusionarse con las tendencias de moda contemporánea. Diseñadores como Colleen Atwood y Sandy

Powell se destacaron por su capacidad para mezclar lo clásico con lo moderno, la opulencia con lo decadente, la seducción con el poder, como se observa en los vestidos brillantes de Roxie Hart en Chicago (2002) y en el vestido de Madame D en El gran hotel Budapest (2014), respectivamente. El trabajo de Atwood en Pantera Negra (2018) y de Powell en El hilo invisible (2017) mostró una incursión en



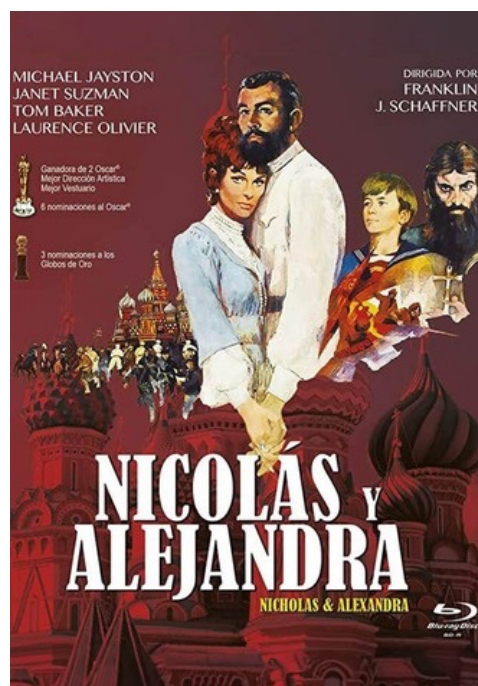
la moda de alta costura, fusionada con la creación de universos ficticios profundamente detallados.

Uno de los aspectos clave en los Premios Óscar al Mejor diseño de vestuario es la capacidad de los diseñadores para crear vestuarios que no solo sean estéticamente agradables, sino que también tengan un peso narrativo. El vestuario en Mad Max: Fury Road (2015), diseñado por Jenny Beavan, fue premiado por su impacto visual y simbólico, reflejando el caos y la desesperanza de un mundo postapocalíptico, así como por la resiliencia y el



empoderamiento femenino a través del vestuario de los personajes principales. Lo anterior resalta en los vestidos de la reina Victoria en *La joven Victoria* (2009), diseñado por Sandy Powell, y en *Anna Karenina* (2012), diseñado por Jacqueline Durran, en los que se captura la unión con el príncipe Alberto o la pasión y conflictos del personaje, respectivamente.

En los filmes analizados, se observa que cada prenda, accesorio, textura y color seleccionado por las y los diseñadores no es arbitrario, sino que responde a una intencionalidad comunicativa ligada a la temporalidad, la evolución emocional y la función dramática del personaje dentro de la historia. Por ejemplo, en *Chicago* (2002), Colleen Atwood emplea el contraste entre brillos, transparencias y cortes geométricos para sugerir el carácter dual de las protagonistas entre lo real y lo performático. Asimismo, en *El hilo invisible* (2017), Sandy Powell dota de sobriedad y sofisticación



al vestuario como reflejo del poder, el control y la fragilidad emocional que constituyen el eje psicológico de la narrativa.

De igual forma, se identifican patrones recurrentes en los diseños de vestuario que dialogan con movimientos culturales e históricos específicos. En películas como *María Antonieta* (2006) o *Barry Lyndon* (1975), Milena Canonero reinterpreta con gran precisión estilística los códigos de la moda de época, pero también introduce ciertos anacronismos estéticos

como guiño al espectador contemporáneo, generando una lectura visual más compleja sobre el tiempo histórico representado. La cuidadosa recreación de los trajes, sus materiales y ornamentos no solo ambienta las escenas, sino que estructura una narración visual paralela donde el vestuario actúa como archivo material de lo simbólico, lo político



y lo afectivo. Así, el cine se convierte en un medio pedagógico que permite resignificar la historia y las relaciones de poder a través de la apariencia vestida.

Por último, se destaca cómo el diseño de vestuario potencia la identificación del espectador con los personajes, al funcionar como mediador afectivo y cultural. La investigación reveló que las prendas icónicas como el conjunto punk de Cruella (2021), logran trascender la pantalla para instalarse en el imaginario colectivo, activando procesos de deseo, imitación y apropiación en la cultura popular. Esto se vincula directamente con los planteamientos teóricos de Aumont (1996), quien explica que el cine organiza dispositivos de enunciación para favorecer la identificación espectral, y uno de los más eficaces es el vestuario. En consecuencia, el trabajo de los y las diseñadoras de vestuario no solo define la estética de una película, sino que interviene en la manera en que los cuerpos, géneros y subjetividades son representados y percibidos socialmente.



El estudio de la formación de los vestuaristas también revela una gran diversidad en sus trayectorias. Mientras que algunos, como Ruth Carter y Sandy Powell, se formaron en universidades de arte y diseño, otros, como Catherine Martin y Colleen Atwood, desarrollaron su carrera dentro de la industria cinematográfica, aprendiendo directamente del trabajo en set. La mayoría de estos diseñadores ha continuado trabajando de manera constante a lo largo de los años, lo que refuerza su influencia en el diseño de vestuario cinematográfico contemporáneo. Hoy, de los 29 diseñadores de vestuario premiados que fueron analizados, han fallecido cinco mujeres y cinco hombres.

HACIA UNA PEDAGOGÍA DEL DISEÑO EN LA UACJ

Las experiencias recuperadas de un docente y de dos estudiantes de la Licenciatura en Diseño y Gestión de la Moda de la UACJ evidencian que el diseño de vestuario de teatro y cine constituye un recurso pedagógico altamente significativo, aunque no exento de desafíos. Se recurrió a la conversación informal con un docente que impartió en el semestre agosto-diciembre de 2025 la asignatura Diseño de vestuario de teatro y cine a estudiantes que cursan en nivel intermedio de la licenciatura. Es posible identificar la necesidad de guiar al estudiantado más allá de la estética de las obras filmicas, promoviendo una lectura crítica del guion cinematográfico, del contexto sociocultural y de la construcción simbólica de los personajes de los filmes. El rol del docente en la Licenciatura en Diseño y Gestión de la Moda de la UACJ es el de mediador crítico y acompañante del proceso formativo, orientando al estudiantado en la investigación-creación, el análisis visual y la reflexión conceptual.

Por su parte, el estudiantado asume un rol activo de investigador-creador, capaz de interpretar el cine desde una perspectiva social, cultural y simbólica, y

de traducir ese análisis en propuestas de vestuario fundamentadas. Asimismo, un estudiante manifiesta durante una conversación informal que el trabajo de diseño de vestuario de teatro y cine les permite comprender el vestuario como un lenguaje narrativo y no solo como un ejercicio técnico. Otro estudiante añade que en la clase van reconociendo que el análisis de películas icónicas favorece el desarrollo de una mirada profesional que articula investigación, diseño, creatividad y reflexión crítica.

Bajo este acercamiento con una docente y dos estudiantes del programa, fue posible comprender que la pedagogía del diseño concibe el vestuario cinematográfico como un dispositivo formativo integral que articula la historia del vestuario de cine, el análisis visual, la teoría cinematográfica, el diseño, la creatividad y la ética profesional, fortaleciéndose de esta manera una formación universitaria crítica, situada y acorde con los retos contemporáneos del licenciado en diseño y gestión de la moda.

La propuesta de pedagogía del diseño se apoya en investigaciones pedagógicas actuales que fortalecen su validez teórica-empírica; en el campo de la educación del diseño y el análisis del vestuario cinematográfico, es concebido como un proceso integral. Duncum (2015) señala que las imágenes audiovisuales permiten desarrollar una alfabetización crítica que articula estética, cultura e ideología. La cultura visual abarca las bellas artes y la cultura popular; en esta última está el cine. Por lo que el vestuario, como parte esencial del cine, moldea creencias y

valores sociales y además configura modos de ver, pensar y actuar.

Bergala (2007) subraya que el educar en cine implica comprender el papel central de los dispositivos expresivos en la teoría cinematográfica, entre ellos el vestuario, como elementos constitutivos del sentido fílmico, por lo que la pedagogía del diseño permite analizar cómo la ropa construye personajes, relaciones de poder, temporalidades y climas emocionales dentro del relato audiovisual. Es por esto que la enseñanza necesita propiciar el encuentro del estudiantado con decisiones concretas de creación, favoreciendo una pedagogía del diseño desde una mirada crítica

y sensible, donde el cine se aprende como experiencia estética, cultural y formativa. Por último, la pedagogía del diseño basada en la cultura visual y los estudios de género, aporta un marco para analizar el vestuario como espacio de representación de identidades, poder y desigualdad, ampliando el horizonte formativo del profesional en diseño de modas.

Uno de los principales retos de la pedagogía del diseño en la UACJ es la fragmentación entre teoría, investigación y práctica. Los resultados muestran que el estudiantado suele presentar dificultades para articular el análisis histórico y simbólico con la elaboración de propuestas creativas propias. Ante ello, se propone una estrategia didáctica basada en el análisis de casos fílmicos, donde cada proyecto de vestuario parta de la lectura del guion, la investigación contextual y la construcción psicológica del





personaje, integrados en un libro de concepto que oriente el proceso creativo.

Otro reto es la necesidad de vincular el diseño de vestuario de teatro y cine con problemas actuales como la equidad de género, la diversidad cultural y la representación de identidades. La propuesta didáctica plantea que el análisis de películas como *Pantera Negra*, *Mad Max: Fury Road* o *El hilo invisible*, permiten al estudiantado reflexionar críticamente sobre el papel del vestuario en la construcción de imaginarios sociales. De este modo, el aula se convierte en un espacio de formación ética y política, donde el diseño de modas se entiende como una práctica cultural con responsabilidad social.

CONCLUSIONES

El diseño de vestuario de cine es clave en la construcción de personajes, atmósferas y narrativas cinematográficas. Los diseñadores, al integrar su trabajo en el desarrollo visual de la trama, crean no solo prendas de vestir, sino símbolos que comunican los aspectos emocionales, psicológicos y culturales de los personajes. Los diseñadores de vestuario han sido fundamentales en la creación de películas icónicas. El diseño de vestuario en el cine no solo cumple una función estética o decorativa, sino que se configura como una herramienta narrativa con profundo impacto en la experiencia del espectador. A lo largo del periodo analizado de 1970 a 2025, se observa una evolución hacia enfoques más complejos, donde el vestuario se convierte en un lenguaje visual propio que dialoga con la dirección de arte, la cinematografía y la interpretación actuarial. Este análisis permite reconocer el diseño de vestuario de cine como una disciplina autónoma con principios creativos, técnicos y simbólicos que merecen una enseñanza especializada y crítica en la formación universitaria. Así, la incorporación del tema en la asignatura Diseño de vestuario de teatro y cine, del programa de Licenciatura en Diseño y Gestión de la Moda de la UACJ no solo aporta referentes históricos y estilísticos, sino que fomenta una pedagogía

del diseño orientada a la apreciación, conceptualización y profesionalización del vestuario en el ámbito cinematográfico contemporáneo.

REFERENCIAS

- Barros, L. (2014). Propuesta para una pedagogía del diseño de modas. *Revista Arte & Diseño*, 11(1), 12-16. <https://doi.org/10.15665/ad.v11i1.257>
- Bergala, A. (2007). *La hipótesis del cine. Pequeño tratado sobre la transmisión del cine en la escuela y fuera de ella*. España: Laertes Educación.
- Breen, P. (2011). *Cinema and Costume: A History*. Reino Unido: Routledge.
- Cruz, D. (2024). Construyendo iconos. Diseñadores de moda y diseño de vestuario en cine de los años 60: Chanel, Givenchy y Saint Laurent. *Alejandro, Revista de estudiantes y doctorandos de Historia y Arte*, 3 (1), pp. 79-100. <https://www.um.es/cepoat/alejandria/archivos/6651>
- Cruz, W. (2017). Vestuario cinematográfico, moda e identificación, pp. 131-149. En *Estudios del Diseño, Estética, Comunicación y Proyecto*. Bolivia: Editorial Pontificia Bolivariana.
- Duncum, P. (2015). Transforming Art Education into Visual Culture Education. Through Rhizomatic Structures. *Anadolu Journal of Educational Sciences International*, 5(3), 47-64. Art Education Special Issue. <https://doi.org/10.18039/ajesi.66849>
- Garizoain, C. (2016). De la pasarela al cine, del cine a la pasarela. El vestuario y la moda en el cine argentino hoy. *Cuadernos* 58(1), pp. 51-59. Centro de Estudios en Diseño y Comunicación
- Hollander, A. (2005). *The Fashion in Film*. Estados Unidos: University of Chicago Press.
- Lévi-Strauss, C. (1963). *El pensamiento salvaje*. México. Siglo XXI Editores.
- Panofsky, E. (2004). *El significado en las artes visuales*. España: Alianza Editorial.
- Propp, V. (1968). *Morfología del cuento*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Ramos, A. (2022). Lanzamiento de colección en el diseño de moda. *Revista de la Escuela de Diseño* (1). Colombia: Institución Universitaria Politécnico Grancolombia.